

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Creación Artística Digital (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Dibujo y Pintura Digital		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	16610
Periodo docente:	Primer semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Arroyo Vega	e.arroyo.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El artista contemporáneo no debe ver limitada su producción por los medios tradicionales, de hecho, existe toda una plétora de herramientas digitales al servicio de la creatividad artística. Esta asignatura quiere establecer un primer contacto entre las tecnologías de dibujo y pintura digital con los alumnos del grado en Bellas Artes. Se trata de realizar ejercicios propios del grado pero utilizando herramientas digitales. Como resultado, el alumno disfrutará de nuevas herramientas de creación para mejorar y explorar nuevas posibilidades en su trabajo de artista diario.

OBJETIVO

Desarrollar habilidades con el dibujo y la pintura digital mediante el software Adobe Photoshop

Los fines específicos de la asignatura son:

Conocer las herramientas de dibujo y pintura digital

Conocer el medio digital y los conceptos asociados al mismo como pixel, resolución, profundidad de bits, etc.

Desarrollar flujos de trabajo digitales para encarar proyectos artísticos

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No hay necesidad de conocimientos previos.

CONTENIDOS

1.- EL MEDIO DIGITAL:
Conceptos y software.
2.- ADOBE PHOTOSHOP:
Interfaz
Herramientas básicas
Operaciones básicas
Capas
Pinceles y dinámicas
Ajuste de la imagen y correcciones
Máscaras
Herramientas de Restauración
3.- TEORÍA Y PSICOLOGÍA DEL COLOR
4.- COMPOSICIÓN
5.- FIGURA HUMANA
6.- MOVIMIENTO
7.- PERSPECTIVA
8.- SPEEDPAINTING DIGITAL

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se compone de clases magistrales y ejercicios prácticos para poner a prueba la ahabilidad de los alumnos. Cada sesión abordará un área de trabajo, se explicará y después se realizará un pequeño ejercicio. Dichos ejercicios deben completarse de la manera más integral posible como entrega final de la asignatura.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno conoce el medio digital y puede pantear soluciones diversas

El alumno conoce el software Adobe Photoshop y es capaz de ejecutar proyectos con este software.

El alumno implementa las herramientas digitales en su quehacer artístico diario

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Es una asignatura de evaluación continua. Si el alumno pierde más del 20% de las clases (4 inasistencias sin justificar) pierde la opción de presentarse en convocatoria ordinaria y pasa a extraordinaria.

CONVOCATORIA ORDINARIA:

TRABAJO INDIVIDUAL 40%
TRABAJO FINAL 50%
ASISTENCIA Y ACTITUD 10%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

TRABAJO INDIVIDUAL 40%
TRABAJO FINAL 60%

ALUMNOS REPETIDORES: los alumnos repetidores no tiene que venir a clase, pero si deben entregar tlos mismos trabajos en formato, fecha y modo que el resto de alumnos, aplicando la misma ponderación que el resto de los compañeros.

SOBRE EL PLAGIO:Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

3dtotal Publishing Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth. 2015

3dtotal Publishing Beginner's Guide to Digital painting in Photoshop 2013

Delgado Cabrera, José María. Manual imprescindible de Illustrator CS6 / Madrid :Anaya Multimedia,2012.

Robertson, Scott (1966-) How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from your Imagination / [S.l.] :Design Studio Press,2013.