



GUÍA DOCENTE 2011-2012
Expresión Gráfica

1. Denominación de la asignatura:

Expresión Gráfica

Titulación

Comunicación Audiovisual

Código

5632

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Módulo Nuevas Tecnologías; Materia Expresión Gráfica

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Expresión Gráfica

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Esther Baños García, Esteban García Maté, Carlos Melgosa Pedrosa



4.b Coordinador de la asignatura

Carlos Melgosa Pedrosa

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Curso Primero; Segundo Semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

1. Competencias Específicas

A4 Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

A8 Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

B4 Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.

B13 Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

2. Competencias Genéricas/Transversales

A. Competencias metodológicas:

2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.

3. Pensamiento y trabajo independiente.

4. Exactitud, atención al detalle.

5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

6. Aceptación y corrección de los errores.

B. Competencias sociales:

1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.

2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.

3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza,



resolución y persistencia.

4. Voluntad de ayudar y cooperar, de jugar limpio, y espíritu de equipo. Capacidad de trabajar en equipo, comunicar las propias ideas y crear un ambiente propicio.

5. Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado RD1393/2007.

6. Lealtad, honestidad.

C. Competencias participativas:

1. Participación.

2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración de tiempo.

3. Capacidad de persuasión.

4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.

5. Capacidad de liderazgo e iniciativa.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

A. CONOCIMIENTOS DISCIPLINARES (SABER)

- Conocer la expresión gráfica y sus diferentes manifestaciones.
- Conocer diferentes tipos de archivos gráficos y formatos más utilizados.
- Adquirir los conocimientos necesarios para diseñar, manipular y modificar elementos bidimensionales y tridimensionales por medio del computador.

B. HABILIDADES PROFESIONALES (SABER HACER)

- Saber crear, modificar y gestionar la información gráfica necesaria para el maquetado.
- Utilizar los conocimientos adquiridos en el manejo de las herramientas informáticas apropiadas para cada parte de la asignatura.

C. ACTITUDES (SABER SER - SABER ESTAR). COMP. ACADÉMICAS (SABER TRASCENDER). OTRAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Introducir al alumno en el campo del diseño gráfico mediante el uso del computador.
- Percibir las posibilidades que los conocimientos adquiridos y las herramientas utilizadas nos ofrecen en el campo de la Comunicación Audiovisual.
- Iniciar al alumno en el trabajo en grupo.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades para la exposición y defensa pública de un trabajo.



9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Expresión gráfica y gráficos por computador

Introducción

- 1.1. Un poco de historia.
- 1.2. Justificación de la representación gráfica por computador.
- 1.3. Naturaleza de los gráficos por computador.
- 1.4. Sistemas de dibujo asistido por ordenador
- 1.5. Dimensiones del color.

Gráficos en dos dimensiones

Gráficos vectoriales 2D

- 2.1. Dibujo y transformación de objetos 2D.
- 2.2. Creación y manipulación de texto.
- 2.3. Relleno, contorno y coloreado de objetos.
- 2.4. Operaciones con colores.
- 2.5. Diseño de composiciones (maquetado).

Gráficos de mapa de bits

- 3.1. Adquisición y visualización
- 3.2. Perfeccionamiento y retoque de gráficos.
- 3.3. Manipulación de textos y objetos.
- 3.4. Importación, exportación y manejo de archivos.

Gráficos en tres dimensiones

Modelado de objetos 3D

- 4.1. Interface de usuario.
- 4.2. Proceso de diseño de objetos.
- 4.3. Visualización de objetos sólidos.
- 4.4. Operaciones de construcción de objetos.
- 4.5. Modificación y reconstrucción de objetos.

Fotorrealismo 3D por ordenador

- 5.1. El renderizado.
- 5.2. La iluminación en el ordenador.
- 5.3. Calidad de una imagen.
- 5.4. Aplicación de materiales.
- 5.5. Control de texturas.
- 5.6. Composición de una escena.



5.7. Formatos de render.

Animaciones vectoriales en dos dimensiones

Diseño de elementos vectoriales 2D

- 6.1. Herramientas básicas de modelado.
- 6.2. Modificación de elementos sencillos.
- 6.3. Importación de elementos complejos creados con otros programas de diseño vectorial en 2D.
- 6.4. Manejo de escenas y capas para crear objetos complejos, etc.

Creación de animaciones

- 7.1. Fotograma a fotograma.
- 7.2. Por interpolación.
- 7.3. Definiendo trayectorias.
- 7.4. Transformaciones de color y forma.
- 7.5. Incorporación de sonido, etc.

Interactividad

- 8.1. Diseño de botones para la navegación en la película.
- 8.2. Inserción de textos convencionales e interactivos.
- 8.3. Diseño de acciones para definir las condiciones de la navegación, etc.

Publicación y distribución de películas

- 9.1. Formatos de exportación: para CD-ROM, o para la WEB.
- 9.2. Configuración de las publicaciones, HTML o autoejecutables (*.exe).

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Bain, Esteve, (2004) Corel Draw 12, Anaya Multimedia, Madrid,
- Birn, Jeremy, (2003) Técnicas de iluminación y render, Anaya Multimedia, Madrid,
- Bruce Fraser, Chris Murphy, Fred Bunting, (2003) Uso y administración del color, Anaya Multimedia, Madrid,
- Galán, Mercé, (2007) Blender:curso de iniciación, Inforbook's, Barcelona,
- Manuales específicos de cada uno de los softwares utilizados, Blender; Corel; Flash, Propia de cada software,
- McCalla, Thomas Richard, (2003) Digital colour for the Internet and other media, AVA Macmillan Publishing Company, [Laussane] New York,
- Mullen, Tony, (2007) Animación de personajes con Blender, Anaya Multimedia, Madrid,



10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	A.Específicas: a4, a8 B.Genéricas/transversales: a4, b1, c1	12	10	22
Clases prácticas	A.Específicas: a4, a8, b4, b13 B.Genéricas/transversales: a2, a3, a4, a6, b1, b2, b6, c1	24	35	59
Seminarios	A.Específicas: b4 B.Genéricas/transversales: a5, a6, b1, b2, b4, b5, c1, c2, c5	1	5	6
Tutorías guiadas	A.Específicas: b13, B.Genéricas/transversales: a2, a4, a6, b1, b2, b5, c1, c5	10	0	10
Realización de trabajos, informes y pruebas de evaluación.	TODAS	13	40	53
Total		60	90	150

11. Sistemas de evaluación:

Procedimiento	Peso en la calificación final
Evaluación continua: prácticas (Desarrollo de habilidades a adquirir)	10 %
Test teórico (Conocimientos mínimos necesarios sobre conceptos básicos)	20 %
Presentación previa del trabajo final	10 %
Evaluación de contenidos del trabajo final	40 %
Exposición y defensa del trabajo final	20 %
Total	100 %



12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Como la metodología es eminentemente práctica se mezclan los contenidos teóricos y los prácticos de forma alternativa. Las clases se realizan en un aula de ordenadores y el profesor se apoya en un video-proyector y/o pizarra electrónica para realizar sus exposiciones. La metodología pretende que el alumno alcance los objetivos de la asignatura y no se quede en un mero aprendizaje de la herramienta informática utilizada en cada parte.

Se dedicarán 2 horas para conceptos generales de expresión gráfica, 12 horas para la parte de gráficos vectoriales en 2D, 10 horas para diseño en 3D y 12 horas para animación vectorial en 2D.

La metodología intercalará exposiciones teóricas con prácticas relacionadas con la teoría, también a través de ejercicios prácticos que el profesor realiza paso a paso con las correspondientes explicaciones teóricas, el alumno aprende el cómo y el porqué de lo que hace. El alumno, a continuación, realiza el mismo ejercicio estando el profesor en todo momento resolviendo las dudas que le puedan surgir, comentando a todos los alumnos, aquellas que se repitan o que sean de interés general. De esta manera se afianzan los conceptos más teóricos, al mismo tiempo que va memorizando por el uso, los comandos necesarios para llevar a cabo lo propues-to.

Durante este periodo los profesores estimamos que el alumno necesita unas 45 horas de trabajo personal (estudio, repaso y realización de prácticas y ejercicios, relacionados con los conocimientos adquiridos).

Se dedicarán el resto de horas hasta el fin del curso, para la realización de un trabajo en grupo tutorado que el alumno deberá completar con su trabajo personal. Durante este periodo las sesiones serán totalmente prácticas, cada grupo irá desarrollando su trabajo final con la ayuda del profesor que en todo momento resolverá sus dudas, comentando en voz alta las cuestiones más repetidas y realizando las aclaraciones que considere oportunas.

En estas últimas semanas del curso creemos que el trabajo del alumno se repartirá entre las horas dedicadas a prácticas y tutorías con el profesor, y las horas de trabajo personal.

13. Calendarios y horarios:

Según indiquen lo oficiales del Centro (Facultad de Humanidades)



14. Idioma en que se imparte:

Español