



GUÍA DOCENTE 2021-2022
Expresión Gráfica

1. Denominación de la asignatura:

Expresión Gráfica

Titulación

GRADO EN 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) :

Víctor Pérez Ortega (perezvic@ubu.es; Tfno: 947259458), Esteban García Maté (egarciam@ubu.es; Tfno: 947 258 927), Carlos Melgosa Pedrosa (cmelgosa@ubu.es; Tfno: 947 258 926); C.V.:<http://apps.ubu.es/profesorado/listado.php>

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

CG a)2 Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.
CG a)3 Pensamiento y trabajo independiente.
CG a)4 Exactitud, atención al detalle.
CG a)5 Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
CG a)6 Aceptación y corrección de los errores.
CG b)2 Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.
CG b)3 Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.
CG b)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.
CG b)6 Lealtad, honestidad.
CG c)1 Participación.
CG c)2 Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración de tiempo.
CG c)3 Capacidad de persuasión.
CG c)4 Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.
CG c)5 Capacidad de liderazgo e iniciativa.
CE a)4 Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
CE a)8 Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.
CE b)4 Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.
CE b)13 Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.



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 los 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. Nociones básicas de dibujo. 1.4. Naturaleza de los gráficos por computador. 1.5. Sistemas de dibujo asistido por ordenador 1.6. El color digital. 1.7. Tipografías. 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.

Diseño básico publicitario

- 4.1. Conceptos de diseño de carteles.
- 4.2. Conceptos de diseño de folletos.

Gráficos en tres dimensiones

Modelado de objetos 3D

- 5.1. Interface de usuario.
- 5.2. Proceso de diseño de objetos.
- 5.3. Visualización de objetos sólidos.
- 5.4. Operaciones de construcción de objetos.
- 5.5. Modificación y reconstrucción de objetos.

Fotorrealismo 3D por ordenador

- 6.1. El renderizado.
- 6.2. La iluminación en el ordenador.
- 6.3. Calidad de una imagen.
- 6.4. Aplicación de materiales.
- 6.5. Control de texturas.
- 6.6. Composición de una escena.
- 6.7. Formatos de render.
- 6.8. Pequeñas animaciones.

Animaciones vectoriales en dos dimensiones

Diseño de elementos vectoriales 2D

- 7.1. Herramientas básicas de modelado.
- 7.2. Modificación de elementos sencillos.
- 7.3. Importación de elementos complejos creados con otros programas de diseño vectorial en 2D.
- 7.4. Manejo de escenas y capas para crear objetos complejos, etc.

Creación de animaciones

- 8.1. Fotograma a fotograma.
- 8.2. Por interpolación.
- 8.3. Definiendo trayectorias.
- 8.4. Transformaciones de color y forma.
- 8.5. Incorporación de sonido, etc.



Interactividad

9.1. Diseño de botones para la navegación en la película.

9.2. Inserción de textos convencionales e interactivos.

9.3. Diseño de acciones para definir las condiciones de la navegación, etc.

Publicación y distribución de aplicaciones multimedia

10.1. Formatos de exportación: para CD-ROM, o para la WEB.

10.2. Configuración de las publicaciones, HTML o autoejecutables (*.exe).

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

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, Gráficos en dos
dimensiones; Gráficos en tres dimensiones; Animaciones vectoriales en dos
dimensiones, Propia de cada software,

Marc Lidon, (2017) Blender. Curso práctico., RA-MA, 978-8499647128,

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,

Pablo Suau, (2018) Manual de modelado y animación con Blender, Publicaciones de la
Universidad de Alicante (Textos Docentes), 978-8497171458,

Roland Hess, (2011) Blender (Diseño y creatividad), Anaya Multimedia, Madrid,
978-8441529038,

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	CE a) 4, 8 CG a) 4, c) 1	14	14	28
Clases prácticas	CE a) 4, 8, b) 4, 13 CG a) 2, 3, 4, 6, b) 2, 6, c) 1	28	42	70
Seminarios	CE b) 4 CG a) 5, 6, b) 2, 4, c) 1, 2, 5	1	3	4
Tutorías guiadas	CE b) 13 CG a) 2, 4, 6, b) 2, c) 1, 5	3	0	3



Realización de trabajos, informes y pruebas de evaluación.	TODAS	8	37	45
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

Para el sistema de evaluación como regla general seguirá el reglamento de evaluación de la UBU.

Para poder superar la asignatura se exigirá una nota mínima de 3 puntos en el Examen teórico-práctico, en los tres trabajos y en la Exposición y defensa del trabajo de animación vectorial 2D.

Para la 2ª convocatoria:

- En los trabajos y en el guion se mejorarán los puntos que indiquen los profesores.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua: prácticas (Desarrollo de habilidades a adquirir)	20 %	20 %
Trabajo de gráficos 2D (Nota mínima de 3 puntos)	15 %	15 %
Examen teórico-práctico (Conocimientos mínimos necesarios sobre conceptos básicos. _Nota mínima de 3 puntos)	10 %	10 %
Guion del trabajo de animación vectorial 2D	10 %	10 %
Entrega previa del trabajo de animación vectorial en 2D	5 %	5 %
Trabajo de gráficos 3D (Nota mínima de 3 puntos)	10 %	10 %
Trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos)	20 %	20 %
Exposición y defensa del trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos)	10 %	10 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una “Evaluación Excepcional”. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados. (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el procedimiento de evaluación será:

- Examen teórico-práctico (Conocimientos mínimos necesarios sobre conceptos básicos. Nota mínima de 3 puntos).....15%
- Trabajo de gráficos 2D (Nota mínima de 3 puntos).....17%
- Guion del trabajo de animación vectorial 2D..... 10%
- Trabajo de gráficos 3D (Nota mínima de 3 puntos).....10%
- Entrega previa del trabajo de animación vectorial 2D10%
- Trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos).....23%
- Exposición y defensa del trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos).....15%

En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes. El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

La Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado constará de las siguientes pruebas:

- Examen teórico-práctico (Conocimientos mínimos necesarios sobre conceptos básicos. Nota mínima de 3 puntos).....15%
- Trabajo de gráficos 2D (Nota mínima de 3 puntos).....17%
- Guion del trabajo de animación vectorial 2D..... 10%
- Trabajo de gráficos 3D (Nota mínima de 3 puntos).....10%
- Entrega previa del trabajo de animación vectorial 2D10%
- Trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos).....23%
- Exposición y defensa del trabajo de animación vectorial 2D (Nota mínima de 3 puntos).....15%



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.

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 propuesto.

Durante este periodo los profesores estimamos que el alumno necesita unas 56 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 los trabajos en grupo e individuales que estén todavía sin entregar. Durante este periodo las sesiones serán totalmente prácticas, cada grupo y/o alumno 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.

Para mas información ir a la web del título: <http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual>.

13. Calendarios y horarios:

Los que se establezcan en la Facultad de Humanidades para esta asignatura.
Información en la web del título: <http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual>.



14. Idioma en que se imparte:

Español



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	Grado en Comunicación Audiovisual	
CURSO	Primero	
ASIGNATURA / CÓDIGO	Expresión Gráfica/5632	
SEMESTRE (1.º/2.º)	Segundo	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Básica	6 créditos
COORDINADOR/A	Carlos Melgosa Pedrosa	
PROFESORADO	Esteban García Maté, Víctor Pérez Ortega y Carlos Melgosa Pedrosa	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> NO PROCEDE, si la matrícula es la habitual. Tenemos cuatro grupos prácticos de 25 alumnos cada uno y el aforo del aula asignada (B-17), respetando las medidas de seguridad frente a la Covid-19, es de 30 estudiantes. No tenemos grupo teórico. Si por aumento de la matrícula se supera esta ratio, se procederá a crear los subgrupos necesarios para respetar la capacidad máxima del aula, según la normativa vigente en ese momento. Se impartirán las clases en el aula que corresponda y en su horario. El alumnado asistirá a esas clases presenciales de manera rotatoria. La división se hará por orden alfabético la semana anterior al inicio de las clases, se dará a conocer al alumnado por e-mail y no será posible intercambiar grupo con otros/as estudiantes. El coordinador elaborará el listado correspondiente y comunicará a su alumnado (por e-mail y en Ubuvirtual) sus horarios rotatorios. Todas las clases que se impartan presencialmente serán difundidas simultáneamente en videoconferencia (no grabadas) para el resto de los estudiantes cuyo turno no es el presencial en esa sesión. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Videotutoriales específicos elaborados por los profesores para las clases teórico-prácticas y/o clases online mediante videoconferencia con empleo de presentaciones interactivas y compartición de archivos, pantallas y anotaciones ad hoc.		



Para las prácticas individuales y/o grupales que conforman la evaluación continua y otras pruebas: asistencia remota mediante software específico y tutorías individuales o grupales mediante videoconferencia.

CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

NO PROCEDE, si la matrícula es la habitual.

Si por aumento de la matrícula se supera esta ratio, se empleará el Foro de la asignatura (UBUVirtual), asistencia tutorial mediante correo electrónico, tutorías individuales o grupales mediante videoconferencia y asistencia remota mediante software específico.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Se empleará el Foro de la asignatura (UBUVirtual), asistencia tutorial mediante correo electrónico, tutorías individuales o grupales mediante videoconferencia y asistencia remota mediante software específico.

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

NO PROCEDE, si la matrícula es la habitual.

Si por aumento de la matrícula se supera esta ratio, no afectará a las pruebas, notas mínimas, ni al peso relativo asignado a la calificación. Si en alguna prueba no se pueden garantizar las medidas de seguridad frente a la Covid-19, se realizarán, según proceda, mediante cuestionarios de UBUvirtual, tareas de UBUvirtual y tareas de UBUvirtual asistidas por videoconferencia.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Las pruebas, notas mínimas y el peso relativo asignado a la calificación no cambiarán. Según proceda en cada prueba, se utilizarán cuestionarios de UBUvirtual, tareas de UBUvirtual y tareas de UBUvirtual asistidas por videoconferencia.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)



La entrega del trabajo final coincidirá con las fechas oficiales establecidas por el centro, tanto en primera como en segunda convocatoria.

Las pruebas de evaluación continua, prácticas semanales, se recogerán mediante tarea de forma semanal.

El resto de las pruebas se realizarán de forma escalonada a lo largo del semestre, según el calendario académico del centro, pues por su propia naturaleza, son pruebas secuenciales de evaluación continua.

COMENTARIOS

Las pruebas de evaluación online síncronas mediante la utilización de herramientas para evaluación no presencial garantizarán la identidad del estudiante y el control del entorno. En todo caso, se deberá respetar la normativa sobre protección de datos de carácter personal.