



GUÍA DOCENTE 2022-2023
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) :

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 Publising 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,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=5632&auth=SAML



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
Realización de trabajos, informes y pruebas de evaluación.	TODAS	5	145	150
Total		5	145	150

11. Sistemas de evaluación:

Para el sistema de evaluación como regla general seguirá el reglamento de evaluación de la UBU.
Para la 2ª convocatoria, en los trabajos se mejorarán los puntos que indiquen los profesores.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Trabajo de gráficos 2D	35 %	35 %
Trabajo de gráficos 3D	25 %	25 %
Trabajo de animación vectorial 2D	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

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:

- Trabajo de gráficos 2D ...35%
- Trabajo de gráficos 3D25%



- Trabajo de animación vectorial 2D.....40%

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Sin docencia, asignatura a extinguir.

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