



Técnicas y
Materiales Digitales I

Grado en Bellas Artes
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Técnicas y Materiales Digitales I

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Mª Mar Ramos Rodríguez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes de estudio del arte.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos artísticos.
- Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis sobre el propio trabajo artístico.
- Desarrollar la capacidad para identificar y comprender la diversidad artístico-cultural.
- Conocer y aplicar criterios de valoración artístico-cultural del patrimonio.
- Conocer y discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa, en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes dentro del respeto a la normativa vigente y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes.
- Conocer y comprender la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales y conceptuales del arte.
- Aplicar con criterio los valores estéticos y conceptuales del arte contemporáneo en la práctica artística.
- Demostrar la capacidad de reflexionar e interpretar el pensamiento de los artistas a través de sus obras y textos.
- Desarrollar la capacidad de analizar la repercusión entre el arte y la sociedad.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Conocer y aplicar las metodologías artísticas de dinamización del entorno y/o modificación de un contexto público o privado.
- Conocer y aplicar el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.
- Utilizar correctamente las herramientas básicas de la expresión plástica (línea, color, composición y estructura).
- Conocer y aplicar las técnicas de representación bidimensional.
- Conocer y aplicar las nociones básicas del lenguaje tridimensional.
- Demostrar la capacidad de expresar a través del dibujo conceptos abstractos.
- Utilizar correctamente el espacio como herramienta artística.
- Manejar correctamente los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.
- Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.
- Demostrar habilidad para comunicar y difundir procesos artísticos en contextos de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje:

- Conocer los fundamentos básicos de las artes plásticas,
- Saber identificar y diferenciar las terminologías propias de las disciplinas básicas.
- Aplicar e integrar las nuevas tecnologías en el entorno artístico.
- Situar en el contexto social y cultural los casos específicos de cada una de las asignaturas.
- Saber resolver problemas sencillos relacionados con el uso de dispositivos digitales.
- Planificar y gestionar el trabajo individual.
- Defender con criterio el propio trabajo, utilizando una terminología adecuada.
- Saber indagar en las fuentes bibliográficas y gestionar la información.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Fundamentos de la creación digital. Descripción e introducción al uso de los distintos tipos de herramientas digitales de creación visual, en dos y tres dimensiones, y aprendizaje, a nivel básico/medio, de una selección de ellas.

2.3. Contenido detallado

Presentación profesora

Explicación de la Guía Docente

Presentación de alumnos, puesta en común de intereses y referencias

1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA: EL ARTE Y LO DIGITAL

- Ámbitos artísticos más frecuentes de aplicación de herramientas digitales
- Herramientas digitales para la creación y comunicación artísticas
- Programas vectoriales y mapa de bits
- Elementos del diseño gráfico
 - La retícula y composición
 - El color
 - La tipografía
 - La fotografía

2. ADOBE PHOTOSHOP como herramienta artística: INICIACIÓN Y USO BÁSICO

- Interfaz y herramientas básicas
- Modos de imagen y formatos
- Las capas y modos de fusión
- Los trazados y canales
- Herramientas de selección
- Herramientas de transformación
- Herramientas artísticas
- Edición y retoque de imágenes
- Ajustes de imagen

3. ADOBE INDESIGN: INICIACIÓN Y USO BÁSICO

- Interfaz y herramientas básicas
- Tratamiento de textos
- Objetos e imágenes
- Documentos multipágina
- Exportación de documentos

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

1. Actividad Dirigida 1 (AD1): *Reflexión sobre color*. Los alumnos, en parejas, tendrán que realizar un ejercicio de reflexión sobre un color y su significado, y realizar en clase una exposición. (10%)
2. Actividad Dirigida 2 (AD2): *Reflexión sobre arte digital*. Los alumnos, en parejas, tendrán que realizar un ejercicio de reflexión sobre un artista digital, y realizar en clase una exposición. (10%)
3. Actividad Dirigida 3 (AD3): *Pieza/s para exposición de arte digital*. Realizaremos una exposición con piezas de los estudiantes realizados con técnicas digitales. (30%)
4. Actividad Dirigida 4 (AD4): *Portfolio digital*. Cada alumno irá generando a lo largo de la asignatura los materiales para un portfolio digital que contenga imágenes creadas con Adobe Photoshop y maquetado en Indesign. (50%)

2.5 Actividades Formativas:

- Clases de teoría y práctica (30%): 450h.100% presencialidad
- Trabajo personal (50%): 750h. 0% presencialidad
- Tutorías (10%): 150h. 50% presencialidad
- Evaluación (10%): 150h. 50% presencialidad

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Participación y actividades dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y Participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Manuales oficiales de los programas que se ven en las sesiones prácticas: Photoshop e Indesign.
- Lardner, J y Roberts, P (2012). *Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas*. Barcelona: Acanto
- López, A. (2019). *Diseño gráfico digital*. Madrid: Anaya Multimedia
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Algora, M. & De Vicente J.L. (Eds.) (2008) *Máquinas & almas*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2007). *Impresión y acabados*. Barcelona: Parramon.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2015). *Metodología del diseño*. Bases del diseño. Barcelona: Parramon
- Blackwell, L. (1998). *Tipografía del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Carrillo, J. (2004). *Arte En La Red*. Madrid, España: Cátedra.
- Cerezo, J. M. (2002). *Diseñadores en la nebulosa*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Colson, R. (2007). *The fundamentals of Digital Art*. Lausanne: AVA Academia
- Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Costa Punto Com.
- Dondis, D. A. (1988). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: G.G.
- Drew, J. y Meyer, S. (2008). *Tratamiento del color. Guía para diseñadores gráficos*. Barcelona: Blume.
- Elam, K. (2006). *Sistemas reticulares*. Principios para organizar la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Garfield, S. (2011). *Es mi tipo*. Madrid: Taurus.
- Godon, B. y Gordon, M. (Eds.) (2007). *Manual de Diseño Gráfico Digital*. Barcelona: G. G
- Gordon, M. y Dodd, E. (1994). *Tipografía decorativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Goudy, F. W. (1992). *El alfabeto y los principios de rotulación*. Madrid: ACK Publish
- Greene, R. (2004). *Internet Art*. New York, N.Y, USA: Thames & Hudson
- Groys, B. (2014) *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Herriott, L., Gal, H., & Cos Pinto, J. de. (2010). *500 trucos: consejos y técnicas de ilustración digital*. Barcelona: Promopress.
- Kloskowski, M. (2012). *Photoshop compositing secrets: unlocking the key to perfect selections & amazing photoshop effects for totally realistic composites*. Berkeley, Calif.? Peachpit Press.
- Koren, L. y Wippo Meckler, R. (1992). *Recetario de diseño gráfico*. México: Gustavo Gili
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Lea, D. (2008). *Photoshop creativo*. Madrid: Anaya Multimedia.

- Lieser, W. (2009). *Digital art*. Potsdam, Alemania: h.f. Ullmann.
- Lupton, E. y Cole, J. (2009). *Diseño gráfico*. Nuevos fundamentos. Barcelona: G. G
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Moreno, T. (1996). *El color. Historia, teoría y aplicaciones*. Barcelona: Ariel, H. del Arte.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. London, UK: Thames & Hudson.
- Poynor, R. (2004). *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia, Italia: LINK Editions.
- Reas, C. (2010). *Form and Code in Design, Art and Architecture*. New York, USA: Princeton Architectural Press.
- Roger, P. (2001) www.color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Roger, P. (2001) www.tipografía. Barcelona, 2001. Gustavo Gili.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. London, UK: Thames & Hudson.
- Tribe, M. & Reena J. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Hong Kong, China: Taschen
- VV.AA. (2012). *Illustrate with Photoshop*. Volume 1. Imagine Publishing
- VV.AA. (2014). *The digital art book*. (2014). Imagine Publishing.
- Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. London, UK: Thames & Hudson.
- Wilson, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, Mass., USA: MIT Press.

Otros recursos

Webgrafía:

En el Campus Virtual se incorpora webgrafía y otros recursos actualizados que puedan ser de ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.

Revistas:

Visual, Yorokobu, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica (Argentina) y Novum (Alemania), entre otras.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. María del Mar Ramos Rodríguez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes y licenciada en Ciencias de la Información (Imagen y sonido)
Área especialización	Diseño Gráfico
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	mramos@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Ciencias de la Imagen y Sonido por la misma universidad. Curso de Experto en Tipografía Aplicada, dirigido por Marc Salinas, en La Basad (2019).</p> <p>Su práctica profesional se ha desarrollado en el mundo de la fotografía, la producción audiovisual y el diseño gráfico y editorial. Destaca su experiencia laboral en el mundo de la publicidad cinematográfica, en estudios de diseño y en la productora cinematográfica CineCompany, así como en las empresas de comunicación editorial Grupo Zeta y Vocento como diseñadora en numerosas publicaciones.</p> <p>En la Universidad Nebrija imparte docencia desde 1998 en programas de grado y postgrado en las áreas de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad al tiempo que lo compagina con proyectos gráficos y audiovisuales para empresas e instituciones.</p> <p><u>Investigación aplicada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramos-Rodríguez, M., Sánchez-Serrano, D. y Toledano Cuervas-Mons, F. (Coord) (2024) <i>Muy Tocados. Historia del festival universitario Jóvenes Tocados por la Publicidad</i>. Madrid: Tirant Humanidades - González, M. y Ramos, M. (2023) <i>La historia del Festival de Cortos AdN. Nacimiento, asentamiento y consolidación en XX AdN. La historia del festival de cortos más longevo de España</i>. Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades. - Ramos, M. Toledano, F. y Sánchez, A. (2022) <i>Identidad gráfica y estrategia publicitaria en las series españolas en La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y públicos</i>. en Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades - González, M., Mora, V. y Ramos-Rodríguez, M. (2022) <i>Aprendizaje adaptativo y educación para la diversidad: propuestas para un modelo de enseñanza personalizado en la educación superior en Aprendizaje personalizado y education maker</i>. Von Feigenblatt, O.F., Peña-Acuña, B. y Cardoso-Pulido, M.J. (Eds.). Madrid: Octaedro. - Terrón, J.L., Peñafiel, C., Catalán D. y Ramos M. (ed.) (2021) <i>Comunicación y promoción de la Salud en la era digital</i>. Madrid: Dykinson. - Cachán, C. y García, M. (2020) <i>La comunicación de anticipación al servicio de la salud</i>. Editora. Madrid: Thomson Reuters Aranzadi - Cachán, C. y Ramos, M. (2017) <i>Estrategias de éxito para comunicar salud</i>. Madrid: Dykinson. - Herrero, M., Ramos, M y Santos, J. (2016) <i>Evolución de los perfiles profesionales en los nuevos modelos de documentales</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson. - Perlado, M. y Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Claves de un proyecto pre-profesional de innovación</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson. - Ramos M. y Santos, J. (2016) <i>La evolución del cine documental: de producto audiovisual a interactivo</i> en Costa, A. y Capucho, R. (coord.) Avanca Cinema International Conference 2016. Avanca: Cine-Clube de Avanca Edicoes. - Ganovic, I., Grijalba, N. y Ramos, M. (2016) <i>La audiencia social en la ficción nacional: De los Tele Rodríguez a El Ministerio del</i>
---	--

	<p><i>tiempo. Audiencia social. En Estrategias de comunicación para medios y marcas. Madrid: Síntesis.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Análisis e investigación del proyecto pre-profesional para su inclusión en el currículo de los alumnos de publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija.</i> [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid. - Ramos, M. (2014). <i>El método del proyecto en los estudios de grado en Comunicación Audiovisual. El Festival de Cortos AdN como ejemplo aglutinador de competencias.</i> Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Número especial: La comunicación en la profesión en la universidad de hoy. - Perlado, M., Ramos, M. y Toledano, F. (2014) <i>Nuevas capacidades y perfiles profesionales en el sector audiovisual y publicitario: hacia la formación en competencias en Últimos estudios sobre Publicidad: de “Las Meninas” a los tuits.</i> Sheila Liberal y Piedad Fernández (Coord.). Madrid: Fragua. <p style="padding-left: 40px;">Ramos, M. (2013) <i>Festival de Cortometrajes AdN: Una fórmula de éxito para la adquisición de competencias en Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior.</i> José Rodríguez Terceño (Coord.). Madrid: Visión Libros.</p>
--	---