



Tratamiento y retoque  
digital en la imagen /  
*Digital image processing  
and enhancement*  
**Grado en Diseño digital y  
multimedia**  
**2025-26**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Tratamiento y retoque digital en la imagen / Digital image processing and enhancement

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso académico:** 2025-26

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** **Español** / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Fausto Galindo Matas

## 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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores períodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.
- Diseñar y editar contenidos digitales.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Dominar las herramientas necesarias en el proceso de tratamiento y retoque digital de imágenes.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Manejo de las principales herramientas que hacen posible el proceso de selección, ajuste, tratamiento y retoque de imágenes formadas por píxeles.

*Use of the main tools allowing the process of selection, adjustment, processing and enhancement of images made up by pixels.*

### 2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

#### 1. La imagen de mapa de bits.

Resolución, modos de color, formatos, compresión.

#### 2. Espacio de trabajo en Adobe Photoshop.

Trabajo básico con archivos. Crear, abrir y guardar imágenes.

#### 3. Capas I.

El panel capas. Objetos inteligentes y rasterizado. Transformación de capas.

#### 4. Selecciones y máscaras.

Crear selecciones. Borde de la selección. Transformar y guardar selecciones. El panel Canales. Máscaras de capa. Máscaras vectoriales.

#### 5. Recursos fotográficos online

Propiedad intelectual y tipos de licencias. Bancos de imágenes.

#### 6. Capas II.

Modos de fusión. Estilos de capa. Máscaras de recorte.

#### 7. Color.

Histograma. Capas de ajuste de color. Corrección de color.

Técnicas de retoque no destructivo: *Dodge & burn*.

#### 8. Retoque y pintura.

Retoque y reparación de imágenes. Herramientas Tampón de clonar, Pincel corrector y otras.

Herramientas de pintura. Pinceles, degradados y rellenos.

#### 9. Filtros inteligentes.

Galería de filtros. Los filtros Punto de fuga y Licuar.

#### 10. Fotomontaje artístico.

Breve historia del *collage*. Color y composición en el *collage*.

**11. Texto y maquetación en Photoshop.**

Herramientas de texto. El panel Carácter y el panel Párrafo.

Mesas de trabajo y retícula (Composición de guía). Tipografía creativa.

**12. Herramientas de IA. Imagen generativa.**

Generar imagen, Relleno generativo, Ampliación generativa, Generador de fondos, Añadir o Eliminar desde máscara.

**13. El fotomontaje en el cartel publicitario.**

## 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:

**Actividad Dirigida 1 (AD1): Fotomontaje básico.**

Partiendo de diversas imágenes de mapa de bits, se creará un fotomontaje utilizando máscaras de imagen. Se valorará el trabajo no destructivo y la calidad de los bordes de los diferentes recortes.

**Trabajo Parcial: Fotomontaje avanzado.**

Partiendo de diversas imágenes de mapa de bits, se creará un fotomontaje utilizando máscaras de imagen, capas de ajuste de color, modos de fusión y estilos de capa.

**Actividad Dirigida 2 (AD2): Fotomontaje creativo.**

Partiendo de diversas imágenes de mapa de bits, se realizará un *collage* creativo mediante máscaras, capas de ajuste, retoques y filtros inteligentes. Se valorará el trabajo no destructivo y la calidad de la composición y armonía de color. El *collage* se integrará en un mockup.

**Trabajo Final: Diseño de cartel publicitario basado en el fotomontaje.**

Partiendo de diversas imágenes de mapa de bits se realizará un cartel publicitario utilizando la técnica del fotomontaje. La temática será libre, pudiendo ser un cartel de cine, musical, teatral, de producto, evento, etc. Se valorará tanto el trabajo no destructivo, como la calidad de la composición, armonía de color y uso de las tipografías.

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

## 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

**Convocatoria Extraordinaria:** La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

### 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 antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/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 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

- Arranz, D. (2018). *Domina el Retoque con Photoshop*. Madrid: JdeJ Editores  
Chávez, C. (2024). *Adobe Photoshop Classroom in a Book*. Londres: Pearson  
López, A.M. (2020). *Diseño Gráfico Digital*. Madrid: Anaya Multimedia

##### Bibliografía recomendada

- Ades, D. (2021) *Photomontage*. New York: Thames & Hudson.  
Chamorro, J. (2023). Collage meets design. Barcelona: Hoaki  
Delgado, D. (2019) *Fotomontaje creativo*. Madrid: Anaya Multimedia.  
Drew, J. y Meyer, S. (2008). *Tratamiento del color. Guía para diseñadores gráficos*. Barcelona: Blume.  
Dr.Me (2016). *Cut that out*. Londres: Monacelli Press.  
Elizegui, R. (2019). *Collage by Women*. Londres: Prestel.  
Elliot, P. (2019) *400 Years of Collage*. Gal Scotland.  
Lardner, J y Roberts, P (2012). *Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas*. Barcelona: Acanto  
Rodríguez, H. (2019). *Guía completa de la imagen digital*. Barcelona: Marcombo.  
Ruddick, S. (2011) *Digital Collage and Painting. Using Photoshop and Painter to create Fine Art*. England: Focal Press.  
Speight, B. (2019). *Project Collage*. Londres: Ilex Press

##### Otros recursos

- <https://www.pexels.com/es-es/>  
<https://magdeleine.co/>  
<http://www.bluevertigo.com.ar/>  
<http://www.toxel.com/>  
<http://www.morguefile.com>  
<https://www.freeimages.com/es>  
<https://unsplash.com/>  
<https://freemockupzone.com/>  
<https://themockup.club/>  
<https://www.dafont.com/es/>  
<https://creativecloud.adobe.com/es/discover>  
<https://design.tutsplus.com/es/categories/adobe-photoshop>

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Fausto Galindo Matas
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual (UCM, 1998) Diploma en Cine de Animación (ECAM, 2002)
Correo electrónico	fgalindo@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Desarrolla su labor docente en los ámbitos de diseño gráfico, motion graphics y animación, impartiendo diversas asignaturas en grados y másteres universitarios. Entre los centros en los que ha sido docente, se encuentran Universidad Nebrija, UDIT, CEU San Pablo, UNIR, Istituto Europeo di Design (IED) o Centro de Artes TAI.</p> <p>En el ámbito profesional, ha colaborado como freelance con numerosas empresas en las especialidades de diseño gráfico, motion graphics e ilustración.</p> <p>Responsable de grafismo en la productora La Fábrica de la Tele, desarrolló allí numerosas gráficas de programas de televisión para el grupo Mediaset.</p> <p>También ha trabajado como animador y motion grapher en largometrajes como El Cid, La Leyenda, RH+, el Vampiro de Sevilla, Control Room o <i>Gora Automatikoa</i>.</p>