



Teaching Guide

Identifying Data					2016/17
Subject (*)	Técnicas da expresión Artística Aplicada		Code	771G01042	
Study programme	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	1st four-month period	Second	FB	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Métodos Matemáticos e de Representación				
Coordinador	Cardenal Carro, Jesus	E-mail	jesus.cardenal@udc.es		
Lecturers	Cardenal Carro, Jesus Díaz Díaz, Ana María Fernández Galdo, Pablo	E-mail	jesus.cardenal@udc.es ana.ddiaz@udc.es pablo.galdo@udc.es		
Web					
General description	TECNICAS GRÁFICAS Y RECURSOS DE REPRESENTACION EL ANALISIS DE LA FORMA A TRAVES DE LA TEXTURA Y EL COLOR LA EXPOSICIÓN DE LA IDEA SOBRE EL SOPORTE FOTOGRAFÍA E IMAGEN: CONCEPTOS GENERALES Y ASPECTOS HISTÓRICOS LA IMAGEN ANALÓGICA, LUZ Y FOTOGRAFÍA LA IMAGEN DIGITAL: CAPTACIÓN Y MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL COMPOSICIÓN. DISEÑO FOTOGRÁFICO TÉCNICAS MIXTAS, TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y DIBUJOS ANALÓGICOS POR MEDIOS DIGITALES				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	Aplicar o coñecemento das diferentes áreas involucradas no Plano Formativo.
A4	Traballar de forma efectiva como individuo e como membro de equipos diversos e multidisciplinares.
A6	Formación amplia que posibilite a comprensión do impacto das solucións de enxeñaría nos contextos económico, medioambiental, social e global.
A7	Capacidade para deseño, redacción e dirección de proxectos, en todas as súas diversidades e fases.
A8	Capacidade de usar as técnicas, habilidades e ferramentas modernas para a práctica da enxeñaría.
B4	Traballar de forma colaborativa. Coñecer as dinámicas de grupo e o traballo en equipo.
B5	Resolver problemas de forma efectiva.
B6	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B9	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B10	Capacidade de organización e planificación.
B11	Capacidade de análise e síntese.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results



Adquirir conocimientos teóricos y prácticos para para expresar las cualidades de un diseño a través de las técnicas de Expresión Artística	A4	B4	C6
	A7	B6	C7
	A8	B9 B10	
	A6	B5 B11	C3
	A1 A7		

Contents	
Topic	Sub-topic
TECNICAS GRÁFICAS Y RECURSOS DE REPRESENTACION	Dibujo vectorial y en mapa de bits Técnicas de impresión
EL ANALISIS DE LA FORMA A TRAVES DE LA TEXTURA Y EL COLOR	Visión, composición y fotografía Planteamiento conceptual: La naturaleza de la fotografía La fotografía en el diseño industrial
FOTOGRAFÍA E IMAGEN: CONCEPTOS GENERALES Y ASPECTOS HISTÓRICOS	El nacimiento de la fotografía La influencia de la fotografía en otras técnicas de representación El momento actual: Fotografía e infografía De la cámara oscura a la fotografía digital Tipos de cámaras
LA IMAGEN ANALÓGICA, LUZ Y FOTOGRAFÍA	La exposición y su control. Manejo del fotómetro El obturador. Control de la luz y el movimiento El diafragma. Control de la luz y la nitidez Los objetivos. La distancia focal La luz y sus propiedades Luz natural y luz artificial Luz continua y luz de descarga Filtros
LA IMAGEN DIGITAL: CAPTACIÓN Y MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL	La cámara digital El escáner Programas de manipulación de imágenes Imagen y texto La presentación del producto
COMPOSICIÓN. DISEÑO FOTOGRÁFICO	La composición de la imagen fotográfica Preparación y planificación del trabajo fotográfico Proyectos fotográficos
TÉCNICAS MIXTAS, TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y DIBUJOS ANALÓGICOS POR MEDIOS DIGITALES	Programas para tratamiento de imagen Imagen y texto La presentación de Producto
LA EXPOSICIÓN DE LA IDEA SOBRE EL SOPORTE	Soportes expositivos Composición de láminas Modos de presentación

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A6 A7 A8 C6 C7	20	40	60
Supervised projects	A1 A4 A7 B5 B9 B10 B11 C3	2	6	8



Workshop	B4 B5 B6 C3 C6	20	50	70
Objective test	A1 A6 A7 B5 B6	1	10	11
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Lecciones de teoría a cargo do profesor ou dun grupo de alumnos que expoñen un determinado tema.
Supervised projects	Se entrega un traballo al final de la asignatura. En la clase presentación, el primer día, se anuncia en qué consistirá el trabajo de ese curso, así como la metodología (individual o por grupos) y se aclararán los criterios de evaluación.
Workshop	En la sesións de docencia interactiva e tutorías de grupo reducido, poñeranse en práctica técnicas de traballo en grupo para tratar de chegar a conclusións sobre os temas que se estén a traballar. Asimismo nestas sesións mostraranse determinadas técnicas relacionadas coa expresión artística que requiren o manexo de equipos.
Objective test	Examen final da materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects Workshop	El profesor-tutor supervisará el desarrollo de los trabajos.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A6 A7 A8 C6 C7	Computa a asistencia ás clases, tanto de teoría como prácticas. Ademais computará tamén o traballo desenvolvido na preparación dos temas que se encomienden a cada grupo.	10
Supervised projects	A1 A4 A7 B5 B9 B10 B11 C3	Habrà que realizar un traballo "final" de la asignatura. Se levarà a cabo de forma individual. Se le asigna un 30% de la nota final. Criterios de valoración del Trabajo Final 1. Presentación de la idea y diseño documentado de la escena: descripción del número y ubicación de personajes, objetos principales y accesorios, vestuario, tipos y número de luces, colores o tonos principales y de fondo, efectos (reflejos, transparencias, movimiento, ...), etc (25 puntos), 2. Composición de la escena y sesión fotográfica (reportaje del cómo se hizo): materialización del diseño de la escena y sesión de fotos, elección de las mejores, ... (20 puntos), 3. Revelado de los ficheros RAW de cámara: exponer claramente lo que se pretende conseguir en cada una de las pruebas que se revela; principales ajustes o efectos en el revelado, tanto en el tratamiento de los RAW como en el fichero RGB posterior. Adecuación del resultado a la "idea" (15 puntos), 4. Resultado y presentación: criterios para la elección final, impresión de la Foto Final y "entregable" (dossier, bocetos, animaciones, etc) (40 puntos). En el "entregable" debe haber dos partes: una "en papel" (presentación, dossier o el formato que tenga) y otra en CD (o DVD) con los ficheros RAW, los ficheros sidecar del revelado (en PS son los xmp's), los ficheros RGB del tratamiento posterior (PSD's ó TIFF's) y el JPG final.	30

