



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Lenguajes y Técnicas Digitales

2023-24

Especialidad: Joyería y objeto

Curso 2023/2024

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Joyería		
Departamento	Ciencias Aplicadas y Tecnología		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Lenguajes y Técnicas Digitales		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Miércoles de 8 a 11 h. y viernes de 11 a 14 h.		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Ana Latre Andrés
-------------------------	------------------



Correo electrónico	alatre@easdvalencia.com
Horario tutorías	Determinar con la docente, alatre@easdvalencia.com
Lugar de tutorías	Determinar con la docente, alatre@easdvalencia.com

→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector.
Adquirir los conocimientos necesarios empleados en el diseño por ordenador.
Utilizar las nuevas tecnologías en el proceso creativo y productivo.
Utilizar las nuevas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Esta asignatura se coordinará con la asignatura de diseño básico y dibujo, técnicas Gráficas y fotografía y medios audiovisuales, intercambiando conocimientos para poder desarrollarlos digitalmente.

También constituye una base muy importante para posteriores asignaturas como proyectos y taller de presentación y comunicación del proyecto, herramientas cad aplicadas al diseño de joyería y herramientas cam aplicadas al diseño de joyería.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Lenguajes y Técnicas Digitales**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.



COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE10	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
CE11	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Dibuja digitalmente una forma compleja y la prepara correctamente para su posterior producción.	CG2.- CE10.- CE11
R2 - Aplica los recursos gráficos para diseñar la comunicación analógica y digital del proyecto y lo prepara para su correcta impresión o visualización.	CT4.- CG10.- CG2.- CG20
R3 - Diseña y compone publicaciones digitales y analógicas para una comunicación específica y lo prepara para su correcta impresión o presentación	CT2.-CG10.- CG2.- CG20
R4 - Genera volúmenes digitalmente y lo prepara para su correcta impresión.	CG10.- CE10.- CE11



→ 6. Contenidos

Unidad 1. La Síntesis formal. Composición bidimensional

- La Representación digital bidimensional; síntesis y generación de forma vectorial mediante la línea, la forma, el color, la textura y el espacio.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color digital según finalidad.
- Los Recursos digitales para la comunicación; efectos y filtros.
- La Representación de la información; gráfica de datos, síntesis de información, comunicación mediante dibujo, imagen y texto.
- Los Formatos e intercambio de archivos.

Unidad 2. Imagen expresiva. Collage y Texturas

- Concepto de imagen digital; resolución, profundidad de bits, remuestreo, formatos e intercambio de archivos.
- La representación visual; montaje de escenas con imágenes bitmap. Selecciones, Fotomontaje y collage. Modos de fusión.
- Herramientas básicas para comunicar diferentes lenguajes; uso del color, ajustes, estilos, texturas, efectos y filtros.
- La imagen como producto, el retoque fotográfico, alteración de la imagen bitmap.
- El cromatismo; crear, aplicar, igualar y ajustar el color en la imagen bitmap.
- Automatización de tareas, acciones y lotes.
- Obtención de imágenes bitmap, búsqueda de imágenes y material gráfico. Escaneo y archivos fotográficos (Raw).

Unidad 3. Diagramación de espacios para trabajos analógicos y digitales

- Organización de la información y el espacio; composición de imágenes, texto e ilustraciones. Retículas y páginas maestras.
- Estilos de carácter y párrafo. Creación y aplicación.
- Preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión. Empaquetado.
- Interactividad.PDF interactivos.
- Formatos e intercambio de archivos.

Unidad 4. Creación de volúmenes

- La Representación digital tridimensional; generación de volúmenes con aplicaciones específicas.
- La comunicación a través del volumen.
- La Integración del volumen en contextos gráficos.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color, materiales, texturas e iluminación.
- Formatos e intercambio de archivos.



Unidad 5. Búsqueda de información/Internet

- El uso adecuado de Internet en la búsqueda de información relevante y útil para la especialidad.
- Aplicaciones de apoyo, comunicación y soporte (Drive, Behance, Isuu, Brigde, Mockups, webs de descargas...)
- Bibliografía específica.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,R2,R3,R4,R5	45 horas
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1,R2,R3,R4,R5	25 horas
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1,R2,R3,R4,R5	15 horas
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1,R2,R3,R4,R5	5 horas
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo



<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3,R4,R5	45
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3,R4,R5	10
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1,R2,R3,R4,R5	5
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Ordenadores, Cañón de proyección, Biblioteca, Recursos TIC, Materiales elaborados por el docente.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--------------------------------------------------------------------	-------------------------------------



<p>Evaluación oral: evaluación inicial por sondeo oral que no ponderará en la nota inicial.</p> <p>Evaluación formativa: constará de una serie de trabajo prácticos donde el alumnado debe de obtener un cinco en cada una de las partes.</p> <p>Trabajos prácticos</p> <p>Los trabajos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Sistemas de recuperación. Los trabajos que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</p>	<p>R1,R2,R3,R4,R5</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Examen. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los trabajos realizados</p>	<p>Trabajos: R1,R2,R3,R4,R5</p> <p>Examen: R2,R3,R4</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria



9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación formativa: constará de una serie de trabajo prácticos donde el alumnado debe de obtener un cinco en cada una de las partes.</p> <p>Trabajos prácticos</p> <p>Los trabajos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p>	<p>R1,R2,R3,R4,R5</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Examen. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los trabajos realizados</p>	<p>Trabajos: R1,R2,R3,R4,R5</p> <p>Examen: R2,R3,R4</p>

→ 10. Bibliografía

Adobe. (2018). Página oficial de adobe. Adobe tutoriales.
<https://helpx.adobe.com/support.html>



Rhinoceros. (2018). Página oficial de rhinoceros. Rhinoceros formación.

<https://www.rhino3d.com/tutorials>.

Bibliografía complementaria:

Dabbs, Alistair y Campbell, Alistair (2004), *Biblia del diseñador digital*. Madrid: Evergreen.

Heller, Elena. (2010), *Psicología del color*. México: GG.

Johanson, Kaj, Lundberg, Peter y Ryberg, Robert. (2004). *Manual de producción gráfica recetas*. Barcelona: GG.

Kane, John. (2012), *Manual de tipografía*. México: GG.

Ward, Aly y Smith, Colins, (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.

Mediactive (2009), *Aprender illustrator con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: S.A. Marcombo.

Gómez, Francisco José. (2018), *In Design, Guía práctica*. Madrid: Anaya.

Delgado, Jose María. (2018), *Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.

Mazier David. (2018), *Illustrator CC /para PC y Mac*. Madrid: Factory.

Apolonio, Lorenzo. (2018), *Illustrator (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.

Caballero, Nicolas. (2009), *Photoshop (guía práctica)*. Madrid: Anaya multimedia.

Gómez, Francisco José. (2018), *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya Multimedia.

Rhinoceros (2015). *Modelado NURBS para Windows. Manual de formación, Nivel 1 y 2, Versión 5.0*.