

Taller d'il·lustració amb tauleta digitalitzadora

Taller de ilustración con tableta digitalizadora

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Interiores, Diseño de Moda, Diseño Gráfico, Diseño de Producto				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencia Aplicada y Tecnología				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	2º,3º,4º	Semestre <i>Semestre</i>	1/2
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Optativa				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

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

La asignatura Taller de ilustración con tableta digitalizadora proporciona competencias y conocimientos específicos tecnológicos fácilmente aplicables a todos los Estudios Superiores que se imparten en las escuelas de arte, puesto que representa la aplicación tecnológica directa del grafismo y la expresión artística al ámbito de la tecnología.

La tableta digitalizadora se ha convertido en una herramienta indispensable en los entornos laborales vinculados a las enseñanzas artísticas: Desde el diseño gráfico a la expresión artística plástica más tradicional, la ilustración, la pintura, el retoque digital o el sector de la animación y los videojuegos.

La asignatura se imparte en un semestre del curso y consolida las bases para el uso de las TIC como herramienta para el desarrollo artístico del alumno y la aplicación de las tecnologías. Se plantea como asignatura eminentemente práctica y aborda el conocimiento desde la práctica y la propia experimentación.

El objetivo de la asignatura es dotar al alumno de las herramientas, conocimientos y actitudes que permitan al alumno encontrar soluciones plásticas eficaces a las necesidades personales y a los requisitos del entorno laboral.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

La asignatura no requiere conocimientos previos específicos, aunque es recomendable que el alumnado esté familiarizado con el manejo de los equipos informáticos y los términos y principales programas de diseño a nivel usuario. Es imprescindible que cada estudiante disponga de su propia tableta digitalizadora y ordenador portátil.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5	Actuar como mediadores entre tecnología y arte, las ideas y los fines.
CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE9	Dominar los recursos gráfico plásticos de la representación bi y tridimensional.
CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT13	Buscar la calidad en la actividad profesional.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
RA1 - Desplegar el lado creativo a través de las herramientas digitales.	CT1, CT3, CG2, CG3, CG5, CE1, CE6, CT14
RA2 - Desarrollar la capacidad de exploración de técnicas, resultados y estilos gráficos experimentales diferentes.	CT1, CT3, CT13, CT14, CE9
RA3 - Saber generar ideas y tomar decisiones a través del dibujo, la pintura y las posibilidades que ofrece el medio digital.	CT1, CT13, CT14, CG2, CG4, CG5, CG8, CE2, CE9
RA4 - Adquirir conocimientos esenciales sobre dibujo y pintura: Iluminación, elementos gráficos, gamas, recursos visuales.	CG2, CG3, CG4, CG8

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
RA5 - Controlar las técnicas gráfico-plásticas estudiadas y saber adaptarlas a los requisitos específicos del entorno laboral.	CT3, CT13, CG8, CE1, CE2, CE6, CE9

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Clases teòriques <i>Clases teóricas</i>	<i>Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula.</i> <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	16 h
Clases pràctiques <i>Clases prácticas</i>	<i>Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.</i> <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30 h
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicació de coneixements interdisciplinaris.</i> <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		

Tutoria <i>Tutoría</i>	<i>Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, talleres, lectures, realització de treballs, projectes, etc.</i> <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	12 h
Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne.</i> <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5 h
SUBTOTAL			63 h

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.</i> <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	63 h
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	<i>Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.</i> <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	63 h
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.</i> <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	15 h
SUBTOTAL			87 h
TOTAL			150 h

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

UD1 Tabletás gráficas

Modelos, características, herramientas y formatos habituales.

UD2 Programas vectoriales

Vectores, curvas Bézier, puntos de ancla. Personalización del tipo de trazo. Dibujar movimiento.

UD3 Programas vectoriales II

Crear profundidad en ilustraciones. Texturas. Herramienta pincel.

UD4 Programas de mapa de Bits (I)

Nociones de Photoshop básicas: Resolución, modos de color, principales paneles, capas.

Herramienta pincel, lápiz y goma. Características: Tamaño, dureza, opacidad, espaciado.

Creación de gamas cromáticas.

Nociones básicas de dibujo. Línea, mancha, claroscuro.

UD5 Programas de mapa de Bits (II): Pinceles

Variaciones según el uso del lápiz óptico: Opacidad, tamaño, inclinación/giro, opción de aerógrafo.

Dinámica de forma y color, dispersión, textura.

Tipos de pinceles. Trabajar con pinceles.

UD6 Programas de mapa de Bits (III)

Pinceles que simulan efectos pictóricos y artísticos: pincel histórico y pincel mezclador.

Texturas. Fusión de color y texturas.

Introducción al Matte painting.

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	50%
Trabajos finales de los bloques principales	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	40%
Valores actitudinales	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10%

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales y finales de los bloques principales	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	40%
Ejercicio/Prueba final	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	60%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Queda a criteri del o de la docent considerar l'existència d'avaluació contínua en aquesta convocatòria /
Queda a criterio del o la docente considerar la existencia de evaluación continua en esta convocatoria
(eliminar este texto informativo y especifica aquí el sistema de recuperación).

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografía

9 _Bibliografía

Varios autores (2021). *Guía para principiantes digital painting en Photoshop (Grandes Obras)*. Parramón.

3DTotalPublishing (2022). *Anatomía artística: Guía visual del cuerpo humano*. Anaya Multimedia.

Matthew, B. (2021). *Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla*. Promopress.

David, B. M. (2011). *The Digital Matte Painting Handbook*. John Wiley & Sons Ltd.

Centro de Ayuda de Adobe. (s. f.). <https://helpx.adobe.com/es/support.html>

Quick Poses (2021). <http://www.quickposes.com/gestures/timed>

Pixel Lovely (2021). <https://line-of-action.com/>

10_ Control de modificaciones

10 _Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de CIENCIA APLICADA Y TECNOLOGÍA (CAT)