

PROGRAMA DE ASIGNATURA CURSO ACADÉMICO 2008/09

Fecha de Edición: 2008

<u>Área de Titulación:</u>	Bellas Artes
<u>Asignatura:</u>	Diseño e Introducción a las Tecnologías Digitales – Grupo B
<u>Curso:</u>	Primer Ciclo
<u>Duración (Anual/Cuatrimstral):</u>	Anual
<u>Grupo:</u>	B
<u>Carácter:</u>	Optativa
<u>Créditos:</u>	12
<u>Profesor:</u>	Daniel Zapatero Guillén

1. OBJETIVOS GENERALES DEL PROGRAMA

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- *Introducir al alumno en el mundo de las nuevas tecnologías.*
- *Entender que el mundo de las tecnologías digitales es un aspecto importantísimo en el arte actual.*
- *Aprender a manejar softwares que nos faciliten nuestra labor a la hora de realizar nuestras obras artísticas.*
- *Entender el uso que se hace hoy en día de las tecnologías digitales en el mundo artístico en particular y en otros campos en general.*
- *Aprender a usar las nuevas tecnologías como recurso para nuestros intereses.*
- *Adquirir los conocimientos sobre la implicación que la adaptación de las nuevas tecnologías está teniendo en el mundo laboral hoy en día.*
- *Aprender a movernos en un mundo laboral cada vez más despiadado con los no preparados.*

2. TEMARIO:

El temario se dividirá en cinco partes que posteriormente expondré. El orden podrá ser modificado atendiendo a diversas razones. Ya sea por:

- Decisión del docente
- Peticiones o sugerencias del alumno
- Adecuación al ritmo de la clase y alumnos.

Presentación de la asignatura y test de diagnóstico inicial.

Photoshop

Flash

Zbrush

El trabajo básico se realizará atendiendo a estos cuatro programas, sin menoscabo de que los alumnos sugieran sus propios y se estudie la posibilidad de incluirlos. Además, habrá un recorrido por algunos softwares importantes en la actualidad como puedan ser aquellos de 3d, de realidad virtual, de páginas web, etc. Incluso ahondaremos en aquellos periféricos más actuales.

3. DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

La asignatura se desarrollará de una manera ágil y fluida. Siempre atendiendo a las necesidades del alumno. La asignatura transcurrirá a caballo entre la teoría y la práctica, dando mayor importancia a la segunda. Para conseguir nuestros objetivos y como recurso usaremos las nuevas tecnologías que están a nuestro alcance. Tecnologías que como se podrá comprobar, mediante un buen uso, facilitan enormemente nuestra labor además de proporcionarnos una enorme calidad.
Requisitos: conocimientos básicos de informática.

4. FORMA DE EVALUACIÓN

En cuanto a la forma de evaluación se tendrán en cuenta varias cuestiones:

- Asistencia a clase
- Interés en el aprendizaje y trabajo
- Adquisición de conocimientos
- Realización de varios trabajos:

Por cada software se pedirá un trabajo. La realización de los trabajos será obligatoria. La no realización de alguno de ellos llevará consigo no aprobar la asignatura e ir a examen final.

Tanto en los trabajos como en los ejercicios se deberá reflejar lo explicado en clase, siempre dejando el margen de libertad correspondiente que como artistas debemos poseer.

Para las personas que hayan entregado todos los trabajos y estén aptos se tendrán en cuenta los otros aspectos anteriormente mencionados para subir nota.

Los ejercicios propuestos en clase se realizarán casi de manera diaria por lo cual la asistencia a clase es esencial si se quiere aprobar la asignatura.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura deberán realizar un examen final.

5. BIBLIOGRAFÍA

BOULLOSA GUERRERO, N. (2004). *Proyectos multimedia: imagen, sonido y vídeo*. Madrid, ed. Anaya Multimedia.

BUCKI, L. (2003). *Macromedia Flash MX 2004, Fast & Easy Web Development*. Ed Course PTR

RHODES, G. (2004) *Macromedia Flash MX 2004 Game Development*. Ed. Charles River Media

AA.VV (2006). *Zbrush: Pintura, modelado y texturizado 2D y 3D. Guía práctica en español*. Gijón, BOP New Media SL.

CÓRDOBA, E.- GONZÁLEZ, C.- CÓRDOBA, C. (2006). *Photoshop para fotógrafos y artistas (y todo tipo de usuarios, versiones cs2 y cs)*. Editorial Ra-ma

WILLMORE, B. (2004). *Photoshop cs avanzado versión dual*. ANAYA MULTIMEDIA.

ADOBE PRESS. (2004). *Indesign cs versión dual*. ANAYA MULTIMEDIA.

PASCUAL GONZÁLEZ, F. (2002). *Guía de campo de macromedia Flash Mx*. Editorial Ra-ma