

PROGRAMA DE ASIGNATURA **CURSO ACADÉMICO 2009/10**

Fecha de Edición: 10/09/2009

Área de Titulación: BELLAS ARTES

Asignatura: DISEÑO E INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES – GRUPO A

Curso: 2009/2010

Duración: Anual

Carácter: Optativa

Créditos: 12

1.- Objetivos del programa

El objetivo de la asignatura es introducir al alumno en la informática y capacitarle para el manejo de los ordenadores y el software para su utilización en el ámbito plástico. El alumno debe adquirir una base teórica que permita comprender los condicionamientos de la tecnología digital, le capacite para la comprensión del material bibliográfico y le permita aplicar los conocimientos adquiridos a sus necesidades expresivas y comunicativas.

Objetivos específicos

Que el alumno adquiera un conocimiento suficiente de la estructura del ordenador

Que sea capaz de organizar la información

Que conozca las aplicaciones más habituales y sea capaz de alcanzar un uso personalizado de las mismas

Que el alumno desarrolle en los ejercicios un nivel suficiente de creatividad

2.- Metodología

La metodología a seguir pretende alcanzar un proceso de adquisición de conocimientos mediante la combinación de clases teórico-prácticas

- Teóricas: transmitir la información propia de cada bloque temático, con sus demostraciones prácticas
- Prácticas: desarrollar y afianzar los conocimientos mediante la realización

de diversos tipos de ejercicios:

- Ejercicios específicos para cada aplicación, consistente en la utilización de las diversas herramientas del programa que permitan alcanzar un dominio técnico de la aplicación correspondiente
- Ejercicios libres cuya intención es aplicar las posibilidades de la aplicación ené. Desarrollo de una labor creativa y personal
- Ejercicios más complejos al final del curso para entender el soporte digital como un vehículo de comunicación y expresión en el que pueda conferir el uso de varias aplicaciones

3.- Temario

Los contenidos no son fijos, sino que pueden ser modificados por distintos motivos, entre los que se encuentran:

decisiones del profesor

sugerencias del alumno

adaptación a los distintos ritmos del alumno

Relación de contenidos base:

EL ORDENADOR El ordenador personal y sus componentes

SOFTWARE Programas de presentación Programas de auto edición

Programas de dibujo vectorial Programas de retoque de imagen 2D

Desarrollo de la asignatura:

La idea principal sobre la que se asienta esta asignatura es que el alumno es el constructor de su propio conocimiento, participando activamente en el desarrollo de la misma.

La estructura de la asignatura será la siguiente:

Parte A: Teoría

Presentación del tema

Exposición oral y visual

Parte B: Práctica

Realización práctica de los ejercicios propuestos por el profesor.

4.- Evaluación

La asignatura tendrá el carácter de **evaluación continua exclusivamente para aquellos alumnos que, a lo largo del curso, entreguen los ejercicios requeridos por el profesor en las fechas indicadas**, para el resto de alumnos **habrá un examen final**

para comprobar el grado de conocimiento de la asignatura, tanto en la convocatoria de enero y junio, como en la de septiembre (en el caso de no haber superado las anteriores); los días de las convocatorias de dichos exámenes serán los siguientes:

Convocatoria de enero: 28 de enero de 12:00 a 14:00

Convocatoria de junio: 3 de junio de 12:00 a 14:00

Convocatoria de septiembre: 2 de septiembre de 14:00 a 16:00

(Como evaluación continua entendemos como calificación final, la media de las calificaciones parciales de todas las entregas; en el caso de dejar de entregar un solo ejercicio, se entenderá que el alumno debe presentarse a examen en las convocatorias indicadas)

Para aquellos alumnos que obtengan la calificación de sobresaliente, podrán presentar en fecha especificada por el profesor, un cuaderno para obtener la Matrícula de Honor, en soporte elegido por el alumno (no superior a Din A4 o CD), donde se recogerán imágenes artísticas relacionadas con los temas tratados (Capítulos: 1, 2, 4, 5 y 7), y donde se harán anotaciones escritas de análisis acerca de los sistemas empleados, elementos gráficos, etc. Este diario deberá tener como mínimo 6 imágenes relacionadas con cada tema. (3 obras artísticas personales y 3 de imágenes de artistas)

Aquellos alumnos que no hagan ninguna entrega y que no se presenten a examen, figurarán como **NO PRESENTADOS**.

Para todos los alumnos que no hayan aprobado en la convocatoria de febrero, deberán presentarse a examen en la convocatoria de septiembre.

Bibliografía

Rodríguez Vega, J. Introducción a la informática, Anaya multimedia: Madrid 2001
Fields, C. Introducción a los computadores, Alianza Universidad: Madrid 1982
Fernández, C. Diseño, comunicación y nuevas tecnologías. On diseño: Barcelona 1987
Pérez Campanero. Sistemas operativos. Anaya multimedia: Madrid 1994
White, R. Así funciona un ordenador por dentro. Anaya multimedia: Madrid 1994
Domingo Ajenjo, A. Tratamiento digital de imágenes. Anaya multimedia: Madrid 1994
Tatuarte García, R. Imágenes por ordenador. Anaya multimedia: Madrid 1996
VVAA Quark XPress 4. IDG Books: Chicago 1998
Mc Clelland, D. Photoshop 6 Anaya multimedia: Madrid 2001
VVAA Illustrator IDG Books: Chicago 1998