



Universidad  
de Alcalá

# TALLER DE COMUNICACIÓN E IMAGEN DIGITAL

**Máster en Formación del Profesorado**

**Universidad de Alcalá**

**Curso Académico 2023/2024**

## GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	<b>Taller de Comunicación e Imagen Digital</b>
Código:	<b>201592</b>
Departamento:	<b>Arquitectura</b>
Área de Conocimiento:	<b>Expresión Gráfica Arquitectónica</b>
Carácter:	<b>Optativa de especialidad</b>
Créditos ECTS:	<b>4</b>
Cuatrimestre:	<b>2º</b>
Profesorado:	<b>Enrique Castaño Perea (responsable)</b> Gonzalo García-Rosales Glez-Fierro Patricia Domínguez Gómez Manuel de Miguel Sánchez
Correo electrónico:	<a href="mailto:enrique.castano@uah.es">enrique.castano@uah.es</a>
Idioma en el que se imparte:	<b>Español</b>

### 1. PRESENTACIÓN

Esta es una materia optativa con la que se pretende completar la formación de los estudiantes del Master en la especialidad de artes plásticas y visuales y que inicia al alumnado en el dominio de las imágenes digitales para su aplicación práctica docente en programas, aulas y centros. Los objetivos son que el estudiante aprenda a manejar imágenes digitales, a estudiar y comprender su significado y sepa elaborar prácticas docentes basadas en una o varias herramientas de software de dibujo e imagen digital que le permitan implementar temas afines al currículo de las asignaturas de la ESO, Bachillerato y FP en sus diferentes cursos. Completará la formación recibida en las asignaturas de la especialidad de Artes Plásticas y Visuales.

#### Prerrequisitos y Recomendaciones

Para cursar esta asignatura se requiere estar familiarizado con diferentes herramientas y programas de software relacionados en entornos visuales.

### 2. COMPETENCIAS

#### Competencias básicas:

1. CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

2. CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
3. CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### Competencias generales:

1. CG2 - 2. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro
2. CG3 - 3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.
3. CG8 - 8. Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
4. Adquirir un mayor conocimiento de los entornos de la imagen digital como herramienta docente y de comunicación
5. Conocer tareas docentes en el campo de la imagen digital y del video.
6. Desarrollar las capacidades de reflexión, crítica e investigación sobre procesos y principios educativos, vinculados con la imagen plástica en el entorno digital.
7. Conocer diferentes herramientas y programas de software para el manejo de imágenes digitales de aplicación práctica en el aula.
8. Introducirse en herramientas de fabricación digital y su utilidad en el mundo práctica docente.
9. Saber utilizar las imágenes digitales, en el entorno del lenguaje plástico.

#### Competencias específicas:

1. CE77 Ampliar y profundizar en conocimientos sobre las materias, asignaturas o módulos curriculares que correspondan a la atribución docente de la especialidad
2. CE78 Ampliar conocimientos que le permitan profundizar en la adquisición de las competencias establecidas para el Módulo Genérico

3. CE80 Mejorar la competencia comunicativa del estudiante como docente
4. Conocer la imagen digital como elemento creativo.
5. Aportar conocimientos teóricos básicos sobre el lenguaje de la imagen digital.
6. Ofrecer a los docentes recursos teóricos y prácticos para la creación de materiales didácticos basados en imágenes digitales y video.
7. Adquirir la capacidad de elaborar y seleccionar materiales didácticos en función de los objetivos y habilidades a desarrollar.
8. Conocer herramientas de fabricación digital como práctica docente.
9. Conocer y practicar técnicas de investigación y acción educativas.

### 3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Total de créditos
<b>BLOQUE I: LA IMAGEN. ANÁLISIS Y DISEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición y estudio de las imágenes</li> <li>• Análisis de las imágenes</li> <li>• Criterios generales de diseño</li> <li>• Introducción a aplicación de imagen vectorial</li> <li>• Colores y significados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0,5 crédito</li> </ul>
<b>BLOQUE II: COMPOSICIÓN DEL PANEL I; IMAGEN, ESQUEMA Y DIAGRAMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relación figura-fondo</li> <li>• Equilibrio e interacción</li> <li>• Contraste y continuidad</li> <li>• Trabajar con capas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 crédito</li> </ul>
<b>BLOQUE III: LA FABRICACIÓN DIGITAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Máquinas 3D</li> <li>• Máquinas de corte laser</li> <li>• Software apropiado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 crédito</li> </ul>
<b>BLOQUE IV: VIDEO e STOP MOTION</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición de imágenes</li> <li>• Color como refuerzo del mensaje</li> <li>• El texto. Tipografía y composición</li> <li>• Impresión de imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 créditos</li> </ul>
<b>BLOQUE V: La presentación en público ICONO Y TEXTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición de imágenes</li> <li>• Color como refuerzo del mensaje</li> <li>• El texto. Tipografía y composición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0,5 crédito</li> </ul>

## 4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. ACTIVIDADES FORMATIVAS

### 4.1. Distribución de créditos en horas

Número de horas presenciales:	25 horas: destinadas tanto a las clases teóricas como a las prácticas, que se combinan en cada sesión.
Número de horas del trabajo propio del estudiante:	75 horas: destinadas a la realización (individual o en grupo) de actividades y trabajos
Total horas:	100

### 4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Se combinarán las clases presenciales de carácter teórico-prácticas con el desarrollo del trabajo autónomo por parte del alumno. Habrá también tutorías en pequeños grupos para que los alumnos puedan reforzar los contenidos del curso.

- **Clases presenciales.** Explicaciones teóricas-prácticas acompañadas siempre de supuestos prácticos. Dado el carácter de taller que tiene la asignatura, la parte práctica tiene una enorme importancia. Resolución de dudas y sesiones de debates sobre las actividades prácticas y ejercicios que hacen los alumnos semanalmente.
- **Trabajo autónomo.** Realizado en grupo e individualmente, basado en la búsqueda de fuentes y recursos bibliográficos o electrónicos supondrá actividades e investigación por parte del estudiante, de carácter práctico basados en los contenidos desarrollados en los bloques temáticos.

Además, se desarrollarán tutorías individualizadas para el seguimiento y orientación del estudiante en su trabajo, tanto personalmente como con la utilización de entornos virtuales.

*Durante el desarrollo de las pruebas de evaluación han de seguirse las pautas marcadas en el Reglamento por el que se establecen las Normas de Convivencia de la Universidad de Alcalá, así como las posibles implicaciones de las irregularidades cometidas durante dichas pruebas, incluyendo las consecuencias por cometer fraude académico según el Reglamento de Régimen Disciplinario del Estudiantado de la Universidad de Alcalá.*

## 5. EVALUACIÓN

### Evaluación continua. Convocatoria ordinaria:

Para la evaluación continua, se exigirá un porcentaje de asistencia de al menos el 75% de las clases presenciales, a fin de realizar un correcto seguimiento de los alumnos.

### Criterios de evaluación y calificación:

- Participación colaborativa, activa y comprometida de los estudiantes en las sesiones teóricas y prácticas: 30%.
- Uso de recursos bibliográficos y electrónicos, elaboración de documentos y organización de propuestas prácticas de forma individual o en grupo: 30% (habrá co-evaluación y autoevaluación)
- Elaboración de ejercicios y propuestas, de manera individual,: 40 %

En caso de que el alumnado no haya superado un mínimo del 50% al final de curso, deberá realizar una prueba escrita sobre los contenidos analizados durante el curso.

### Evaluación final. Convocatoria ordinaria:

Las características de esta asignatura hacen que todo su proceso de evaluación esté inspirado en la evaluación continua del estudiante, por lo que no existe la posibilidad de acogerse a la opción de Evaluación Final para la Convocatoria Ordinaria. Ello ha sido aprobado por la Comisión Académica del Máster en su sesión ordinaria del 17 de Febrero de 2020.

### Evaluación final. Convocatoria extraordinaria:

En caso de que el alumno no haya superado un mínimo del 50% al final de curso, además de entregar todas las prácticas obligatorias, deberá realizar una prueba escrita sobre los contenidos analizados durante el curso.

- Criterios de evaluación y calificación:
- Prácticas obligatorias 30%
- Trabajo de investigación individual: 40%
- Prueba escrita 30%

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- ARNHEIM, R. (1969): *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.  
AUMONT, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.  
CAIRO, A. (2013). *The functional art: An Introduction to information graphics and visualization*. Berkely CA: New Riders.

- CARD, S.K., J.D. MACKINLAY y B. SCHNEIDERMAN (1999): *Information Visualization: Using Vision to Think*. San Francisco: Elsevier.
- CÓRDOBA MORENO, E., GONZÁLEZ ÁLVAREZ, C., & CÓRDOBA GONZÁLEZ, C. 2008, *Photoshop CS3: curso completo*, Ra-Ma, Paracuellos de Jarama, Madrid.
- FABRIS, S., y GERMANI, R. (1973). *El color*. Barcelona: Editorial Don Bosco.
- FREEMAN, J. (2004). *Fotografía: Un manual actual y completo de técnica fotográfica*. Barcelona: Omega.
- GHYKA, M. (1983): *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*. Barcelona: Poseidón.
- Hall, E. T. (1959). *The silent language*. Greenwich - Conn: Fawcett Publications.
- GOMBRICH, E.H. (1959): *Arte e ilusión*. Barcelona: G.Gili.
- LANGFORD, M. (2008). *Fotografía Básica*. Barcelona: Omega.
- LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER, J., 2005, *Principios universales de diseño*, Blume, Barcelona.
- LISTER, M. & SANZ AIZA, E. 1997, *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Paidós Ibérica, Barcelona.
- MELLADO J. M. (2007). *Fotografía digital de alta calidad*. Barcelona: Actual. (2010). *Fotografía de alta calidad*. Barcelona: Actual.
- RAMALHO, J.C. (2005). *Fotografía Digital*. Madrid: Anaya.
- RODRÍGUEZ, H. 2005, *Imagen digital: conceptos básicos*, Marcombo, Barcelona.
- WARE, C. (2004): *Information Visualization: Perception for Design*. San Francisco: Elsevier.