

# Guía de aprendizaje

## Creación y desarrollo visual

Curso: 3º

Código: 9946001817

Profesor coordinador: Carolina Hernández Reyes

Titulación: Grado en Comunicación Publicitaria

Escuela/ Facultad: Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Comunicación y Contenidos

Idiomas: Español

*La misión de la Universidad Europea de Canarias es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*

## Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	11
4.1. Convocatoria ordinaria .....	13
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	13
5. Bibliografía .....	13
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	13
7. Recomendaciones de estudio .....	14
Anexos con información detallada en el Campus Virtual .....	16

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Trimestre/Semestre</b>	Segundo Semestre

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

Conceptos fundamentales de la imagen digital.

Modelos de color y formatos de imagen. Visualización, ayudas y organización del área de trabajo. Trabajo con selecciones. Herramientas de retoque y ajustes de color. Ejercicios prácticos y trucos.

## 3. Competencias y resultados de aprendizaje

### Competencias básicas:

- **CB3:** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB4:** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB5:** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Competencias específicas:

- **CE2.** Capacidad para gestionar y proteger los activos intangibles de una empresa, añadiendo valor a sus productos a través del proceso de planificación estratégica. Podrá supervisar con criterio los recursos estéticos aplicados a un proyecto para que cumplan los objetivos estratégicos previstos para el mismo.
- **CE3.** Capacidad para gestionar proyectos multidisciplinares en el Área Creativa siendo capaz de dominar los aspectos creativos, profesionales, de mercado y presupuestarios propios de la profesión publicitaria. Será capaz de gestionar y

proteger los activos intangibles de una empresa, añadiendo valor a sus productos a través del proceso creativo.

- **CE4. Capacidad para aplicar con criterio los distintos recursos estéticos, audiovisuales, artísticos, gráficos, tipográficos, cromáticos, etc. para ponerlos al servicio de los objetivos estratégicos de un proyecto de comunicación publicitaria.**
- **CE5. Conocimientos para poder utilizar recursos informáticos y herramientas tecnológicas afines a la Publicidad que le sirvan como instrumento de trabajo para la correcta gestión de los clientes así como del correcto desarrollo de proyectos estratégicos y/o creativos de comunicación.**
- CE6. Conocimiento para manejar bases de datos, hojas de cálculo y en general aquel software de mayor uso y difusión, que permita mejorar el efecto de comunicación publicitaria marcado.
- CE7. Capacidad para asumir el liderazgo, la organización, coordinación y temporalización de las tareas en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficazmente y asumiendo principios de responsabilidad, para planificar la correcta ejecución de un proyecto de comunicación publicitaria.
- CE9. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas comunicativas en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia). Tendrá capacidad de anticipación al mercado y la habilidad para la creación de nuevos soportes que permitan la mejor ejecución de cualquier campaña publicitaria.
- **CE11. Capacidad para elaborar propuestas desarrolladas con pensamiento abstracto, crítico e innovador, basado en esquemas mentales que busquen soluciones a la propuesta comunicativa, y por lo tanto a la mayor eficacia publicitaria.**

#### Competencias transversales:

- **CT2: Autoconfianza: Que el estudiante sea capaz de actuar con seguridad y con la motivación suficiente para conseguir sus objetivos.**
- CT4: Habilidades comunicativas: Que el alumno sea capaz de expresar conceptos e ideas de forma efectiva, incluyendo la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad, así como hablar en público de manera eficaz.
- CT5: Comprensión interpersonal: Que el alumno sea capaz de realizar una escucha activa con el fin de llegar a acuerdos, utilizando un estilo de comunicación asertivo.
- CT6: Flexibilidad: Que el estudiante sea capaz de adaptarse y trabajar en distintas y variadas situaciones y con personas diversas. Supone valorar y entender posturas distintas adaptando su propio enfoque a medida que la situación lo requiera.

- **CT7: Trabajo en equipo:** Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.
- **CT8: Iniciativa:** Que el estudiante sea capaz de anticiparse proactivamente proponiendo soluciones o alternativas a las situaciones presentadas.
- **CT9: Planificación:** Que el estudiante sea capaz de determinar eficazmente sus metas y prioridades definiendo las acciones, plazos y recursos óptimos requeridos para alcanzar tales metas.
- **CT10: Innovación-Creatividad:** Que el estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

**Resultados de aprendizaje:**

**RA1: Compresión de las bases teórico-prácticas de la creatividad.**

**RA2: Conocimiento de las herramientas tecnológicas aplicadas a la creatividad.**

**RA3: Será capaz de dominar los aspectos creativos, profesionales y de mercado propios de la profesión publicitaria.**

**RA4: Será capaz de aplicar con criterio los distintos recursos estéticos, audiovisuales, artísticos, gráficos, tipográficos, cromáticos, etc. para ponerlos al servicio de los objetivos estratégicos de un proyecto publicitario.**

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CE3, CE4 Y CE5	RA1
CT10	RA2
	RA3
	RA4

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Trabajo autónomo no presencial, grupal e individual	50 h
Asistencia y participación activa en el aula	31 h
Trabajo grupal en el aula: Resolución de ejercicios y casos prácticos	31.5 h
Trabajo guiado	25 h
Otras actividades	12.5 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad formativa	Contenidos
RA1, RA2, RA3 Y RA4		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo.</li> <li>· Tutorías.</li> <li>· Seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	Tema 1. INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING PROCESO DEL DISEÑO
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo.</li> <li>· – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	Tema 2. COMO DEFINIR EL PROBLEMA + lluvia de ideas +mapas mentales +entrevistas +grupos de discusión +Investigación y documentación visual

			<ul style="list-style-type: none"> <li>+Matrices de posicionamiento de marca</li> <li>+Libros de marca</li> <li>+Investigación de campo,</li> <li>+Briefing creativo</li> </ul>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo. – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Tema 3</b></p> <p>Introducción al Photoshop: abriendo un archivo nuevo, área de trabajo, caja de herramientas, los paneles, paneles principales, modos de pantalla y personalización del entorno</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo. – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Tema 4</b></p> <p>La caja de herramientas de Photoshop: caja de herramientas I, caja de herramientas II</p>



RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo.</li> <li>– Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 5</p> <p>Herramientas de selección y corte: herramientas de selección y área de trabajo, herramientas marco rectangular y marco elíptico, herramienta lazo, varita mágica, selección rápida y recorte.</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo.</li> <li>– Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 6</p> <p>Herramienta de retoque: pincel corrector puntual, parche, retoque automático, tampón de clonar, borrador, borrador de fondos, desenfocar, enfocar y dedo, sobreexponer subexponer.</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo.</li> <li>– Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 7.</p> <p>Herramienta de pintura: Herramienta de pincel, personalizar pincel, de sustitución de color, pincel mezclador.</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo</li> </ul>	<p>Tema 8</p> <p>Herramientas tipográficas: creación de texto, barra de texto, panel carácter, panel párrafo, deformación del texto, rasterizar texto.</p>

RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo. – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 9 Aplicación del diseño: Del diseño a la producción.</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo. – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 10 Trabajo fin de semestre</p>
RA1, RA2, RA3 Y RA4	Actividad 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sesiones magistrales.</li> <li>· Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>· Exposición de los trabajos.</li> <li>· Trabajo autónomo. – Visitas externas</li> <li>· Tutorías, seguimiento académico y evaluación.</li> </ul>	<p>Tema 11 ABP - diseño</p>

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

## 4. Seguimiento y evaluación

Con carácter general el sistema de evaluación que se establece en la Universidad es la evaluación continua, de acuerdo con lo previsto en el Reglamento de Evaluación para las titulaciones oficiales de Grado de la Universidad Europea de Canarias:

<http://canarias.universidadeuropea.es/soy-alumno-uec/informacion-academica/normativa>

La evaluación tendrá en cuenta los objetivos de aprendizaje, contenidos y competencias de la asignatura y se llevará cabo a partir de la definición de cada uno de ellos, estableciendo las evidencias de aprendizaje propias de cada nivel competencial en cada asignatura.

### 4.1 EVALUACIÓN CONTINUA

La evaluación tendrá un carácter continuo y formativo y podrá realizarse tanto a nivel individual como grupal, coherentemente con la naturaleza de las actividades formativas planteadas. Las actividades formativas evaluables se incluyen dentro de las siguientes **categorías de sistemas de evaluación detalladas en el módulo publicidad al que pertenece la asignatura**

Aplicando para esta asignatura los siguientes con sus pesos correspondientes:

Prácticas individuales: 25%

Prácticas grupales: 20%

Caso ABP: 25%

Trabajo Fin de Semestre: 30%

Los trabajos se e evaluarán en base a los siguientes pesos:

- Nivel de ejecución del trabajo marcado. (1)
- Calidad técnica demostrada. (1)
- Calidad artística. (1.5)
- Capacidad de investigación. (2.0)
- Búsqueda de soluciones creativas. (2.0)
- Frecuencia del trabajo (1.5)
- Nivel de correspondencia con el trabajo propuesto. (1)

SUMATORIO: 10 PUNTOS

La nota final de la asignatura se calcula teniendo en cuenta los pesos en porcentaje de cada una de las categorías de la asignatura. **Para superar la asignatura el estudiante debe obtener la calificación de 5 o superior en cada una de las categorías de los**

**sistemas de evaluación previstos en la ficha de la asignatura**, por lo que, si una de las categorías (actividades formativas evaluables) no ha sido superada, la asignatura será evaluada con un 4 como máximo pudiendo ser menor si la media de la calificación de la asignatura así lo es.

Si en la categoría **Pruebas de conocimiento** se incluyen dos o más pruebas, **solo se realizará la media entre ellas a partir de una calificación de 5** en cada una de las pruebas de conocimiento.

Se establece un **porcentaje de asistencia mínimo para la evaluación continua del 50%**. La incorporación a la clase con más de 10 minutos de retraso se considera falta de asistencia. El incumplimiento de este porcentaje de asistencia, conllevará el suspenso de la asignatura en convocatoria ordinaria, salvo casos excepcionales que serán debidamente valorados por el profesor. En caso de anulación extraordinaria de la impartición de la asignatura en formato presencial por fuerza mayor (causas meteorológicas, caída de la red eléctrica, etc.) adversas se podrá sustituir esta por una actividad de aprendizaje a realizar en el Campus Virtual de la asignatura.

Todos los estudiantes tienen derecho a dos convocatorias por curso académico en cada una de las asignaturas (ordinaria y extraordinaria).

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### **Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

### **Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

El estudiante deberá entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

Adicionalmente se realizará una prueba de conocimiento teórica y/o práctica.

## Otros aspectos a tener en cuenta en la evaluación

El estudiante deberá poder demostrar la originalidad y autoría, quedando terminantemente prohibido utilizar, reproducir o copiar prácticas, trabajos, archivos o dibujos de manera total o parcial, de otros alumnos del mismo curso o de cualquier otra fuente relacionada sin realizar la cita correspondiente y sin que estas citas supongan más del 40 % del trabajo presentado.

Tal como se especifica en el Reglamento Disciplinario de la UEC, el plagio o copia tanto de los exámenes como de las prácticas es considerado una falta muy grave según el artículo 5.f.

En el Capítulo III: Sanciones disciplinarias, Art.8. se especifica las sanciones correspondientes a faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar pruebas de evaluación: tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo en el expediente académico.

Están prohibidas las grabaciones digitales, totales o parciales, de lo expuesto en las sesiones en el aula salvo expresa petición del profesor de la asignatura para labores de evaluación, registro de la actividad docente o como actividad de aprendizaje. El incumplimiento de lo anterior puede dar lugar a la apertura de expediente disciplinario, de acuerdo con lo previsto en el Reglamento Disciplinario de la Universidad Europea de Canarias.

Está permitido el uso de recursos y herramientas informáticas durante las horas de trabajo en el aula, siempre y cuando se utilicen las aplicaciones imprescindibles para el desarrollo de los trabajos

Las actividades formativas entregadas con retraso se considerarán No Presentadas salvo causa mayor debidamente justificada por parte del estudiante.

## 5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- MELLADO, José María: *Fotografía digital de alta calidad*, Artual, Barcelona 2006.

- Adobe Press: *Photoshop CC*, Anaya Multimedia, Colección Diseño y Creatividad, 2013. JACOBSON, Ralphe.: *Manual de fotografía*. Omega, Barcelona 1996.
- TAYLOR-HAW, Calvey: *La iluminación en el estudio fotográfico*, Omega, Barcelona, 2009.
- RODRÍGUEZ, Hugo: *La imagen Digital. Conceptos básicos*. Marcombo, Barcelona, 2009.
- SERROY, Jean; LIPOVETSKY, Gilles: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Anagrama, Barcelona, 2015.
- PRÄKEL, David: *Principios de fotografía creativa aplicada*, Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- DUARTE, Nancy: *Resonancia (resonate)*, Gestión 2000, Grupo Planeta, Barcelona, 2012.
- Kanitzsa, Gaetano: *Gramática de la visión: percepción y pensamiento*. Ediciones Paidós, Paidós Comunicación. Barcelona, 1986.
- LUPTON, Ellen (ed.): *Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking*, Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- ABELLAN, Miquel: *Shockvertising Publicidad*, Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2013.
- Brea, José Luis: *cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, GEDISA Editorial, Barcelona, 2007.

## Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## 6. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

## **Anexos con información detallada en el Campus Virtual**