

GUÍA DOCENTE LENGUAJE Y TÉCNICA FOTOGRÁFICA II

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 4

Horas de trabajo totales: 112

ECTS: 4

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En esta asignatura se profundiza en técnicas de iluminación aplicadas en el entorno de la publicidad, así como en técnicas de retoque de imagen con el fin de que éstas sugerentes, persuasivas y atractivas.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

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, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual, CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico, CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

→ **Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Preimpresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas de iluminación. Manipulación de imágenes: el fotomontaje. Referentes históricos de fotografía publicitaria. Tendencias actuales de fotografía aplicada al diseño gráfico.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 112 horas	Trabajo autónomo 40 horas
27	Los géneros fotográficos aplicados al diseño gráfico II: el bodegón publicitario y la moda. Técnicas de iluminación del bodegón publicitario. Técnicas de iluminación y retoque específicos para la fotografía de moda. Evolución histórica en dichos géneros. Autores más destacados.	18
25	Ajustes avanzados con programa de manipulación de imágenes: fotografismo (revelado cruzado, efecto granulado, etc), fotomontaje, corrección de lente, reparación de la imagen, HDR y ajustes de preimpresión (máscara de enfoque, virados, etc).	14
20	El fotomontaje y la fotoilustración editorial. Referentes históricos.	8

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial** **horas**

Asistencia a clases teóricas lectivas	18
Asistencia a clases prácticas lectivas	43
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	1
TOTAL	72

→ **Actividades de trabajo autónomo** **horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	22
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	8
Talleres de especialización	6 (taller de fotografía), 4 (taller de medios informáticos y

	tecnológicos)
TOTAL	40

6. METODOLOGÍA

La asignatura se desarrollará mediante una metodología teórico-práctica que combine la exposición de contenidos por parte del docente con la participación activa del alumnado. Las sesiones teóricas se dedicarán a la explicación de los conceptos fundamentales, apoyadas en material audiovisual y bibliografía específica.

Las sesiones prácticas estarán orientadas a la aplicación de dichos contenidos mediante la realización de proyectos individuales y en grupo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencia a clases teóricas. Clases prácticas (realización de proyectos y presentaciones orales). Tutorías en el aula. Realización de exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

Recopilación y análisis de documentación para trabajos. Realización autónoma de proyectos. Preparación de exámenes. Aula de especialización de fotografía.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación: Trabajos o proyectos , examen y presentaciones orales.

Técnicas de evaluación: Observación directa del trabajo realizado en el aula.Pruebas escritas y orales.

Análisis de trabajos y proyectos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico.Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.Conseguir el correcto dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios.Demostrar capacidad para investigar y experimentar con los soportes, materiales y procesos fotográficos y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico.Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas.Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.Ser creativo a través de la fotografía.Dominar el lenguaje fotográfico.Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen. Todos los trabajos, el examen y la prueba práctica (si procede) tendrán que tener una calificación mínima de 5,00 para poder hacer la media. La calificación final de los trabajos se obtendrá aplicando una media entre los aspectos técnicos y los aspectos conceptuales/creativos de cada una de las propuestas planteadas a lo largo del curso.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico.Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.Conseguir el correcto dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios.Demostrar capacidad para investigar y experimentar con los soportes, materiales y procesos fotográficos y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico.Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas.Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.Ser creativo a través de la fotografía.Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	45%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas.Dominar el lenguaje fotográfico.	35%

PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	20%
---	-----

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico. Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño. Conseguir el correcto dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios. Demostrar capacidad para investigar y experimentar con los soportes, materiales y procesos fotográficos y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Ser creativo a través de la fotografía. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas. Dominar el lenguaje fotográfico. Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico. Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.	60%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico. Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño. Conseguir el correcto dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios. Demostrar capacidad para investigar y experimentar con los soportes, materiales y procesos fotográficos y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Ser creativo a través de la fotografía. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas. Dominar el lenguaje fotográfico. Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico. Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.	60%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: Ordenador, cañón de proyección o pantalla digital.
Cámaras fotográficas réflex digitales de 35 mm y trípodes.
Equipos de iluminación: flashes de estudio, difusores, difusores, filtros, paraguas, reflectores, accesorios varios y fotómetro portátil.
Ordenadores y programas de manipulación de imágenes (Photoshop y Lightroom).

→ Recursos de la/el estudiante

Cámara digital y ordenador.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Angeletti, N., & Oliva, A. (2011). In Vogue. Sol 90 Media.
- Bright, S. (2019). Fotografía hoy: Una historia contemporánea. Blume.
- Eguizábal, R. (2001). Fotografía publicitaria. Cátedra.
- Fernández, J. A. (2014). Sin miedo al flash. FotoRuta.
- Mellado, J. M. (2018). Fotografía de alta calidad: Guía de campo. Anaya Multimedia.
- Montaner, J. (2005). Iluminación: Técnicas de iluminación en la fotografía de estudio. Casanova Foto.
- Ryan, K., & Marzorati, G. (2011). Fotografías: The New York Times Magazine. Blume.
- Sánchez Vigil, J. M. (2002). Diccionario Espasa fotografía. Espasa Calpe.