

GUÍA DOCENTE FOTOGRAFÍA DE PRODUCTO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º

Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa

Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El alumnado adquiere tanto los conocimientos técnicos como los fundamentos teóricos para obtener buenos resultados fotográficos, con el fin de aplicarlos al diseño de producto.

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, 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., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

→ Competencias específicas

→ 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

Historia de la fotografía de bodegón. Autores más destacados. Técnicas de iluminación artificial y natural aplicada a la fotografía de bodegón. Promoción del diseño de producto a través de la fotografía. Edición digital aplicada a la fotografía de producto.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
10	Historia de la fotografía de bodegón. Autores más destacados. La iluminación artificial aplicada a la fotografía de producto, tanto en estudio como en exteriores.	8
18	Promoción del diseño de producto a través de la fotografía.	24
8	Edición digital aplicada a la fotografía de producto	16

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	10
Asistencia a clases prácticas lectivas	22
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	43
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	5
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Se incluye por defecto en la guía referencias a la atención a la diversidad, por tanto, no debéis indicar nada al respecto en el apartado "metodología".

Se pueden hacer varios párrafos. (NO HACER LISTA CON GUIONES). Si copias y pegas, por favor comprueba que los saltos de línea son correctos, es decir, que no existen espacios y todo el texto va corrido. Comprueba que no hay espacios en blanco ni al comienzo ni al final

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/los 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

Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

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 (si procede) 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 Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.	30%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.	60%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	60%

Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.

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

- Babister, S. (2001). Técnicas de iluminación: Bodegones. Ediciones Omega.
- Eguizabal, R. (2001). Fotografía publicitaria. Cátedra (Signo e Imagen).
- Gil, P. (2022). Fotografía de producto y publicitaria. Anaya Multimedia.
- Merino Arias, M. (2017). Fotografía de producto y publicidad. JdeJ Editores.
- Sans, M. (2019). Aprende a fotografiar productos como un profesional. Editorial GG.