



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO Y DE INTERIORES

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 2º SEMESTRE  
**PINTURA DIGITAL**

ÍNDICE DE CONTENIDOS	
1.	IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
1.1.	Asignatura
1.2.	Profesores
2.	DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1.	Breve descripción
2.2.	Contextualización
3.	CONTENIDOS
4.	COMPETENCIAS
4.1.	Generales
4.2.	Transversales
4.3.	Específicas de la especialidad
5.	METODOLOGÍA
5.1.	Técnicas docentes
5.2.	Desarrollo
5.3.	Trabajo del alumno
5.4.	Actividades evaluables
5.5.	Bibliografía
6.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6.1.	Instrumentos para la evaluación
6.2.	Criterios para la evaluación
7.	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8.	CRONOGRAMA

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1. Asignatura

Denominación	Pintura Digital
Tipo	Optativa
Materia	Fundamentos del Diseño / Proyectos de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores
Especialidad	Diseño Gráfico y de Interiores
Curso y semestre	Cuarto Curso y 2º Semestre
Nº créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	3,5h Clase+1,5 h ADD
Horario de impartición	El que determine Jefatura de Estudios
Departamento	TÉCNICAS TECNOLOGÍAS APLICADAS AL DISEÑO

### 1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Fernando Romero Aparicio	fromero@esda.es	4º

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

La pintura digital es la técnica empleada para crear una ilustración de manera digital mediante el uso de software gráficos. Esta técnica adapta los medios tradicionales para crear una pintura (como lo son la pintura acrílica, la pintura de aceite, la tinta, la acuarela, etc.) que normalmente se aplican sobre soportes tradicionales (como lienzos de madera, tela, papel, poliéster, etc.) a un medio digital con la ayuda de softwares.

Se instruirá en el uso de tabletas gráficas y diferentes procesos de digitalización de los gráficos analógicos para generar una ilustración.

La pintura digital se caracteriza por la utilización de la computación gráfica para generar pinturas virtuales con la ayuda de herramientas digitales como pinceles o gamas de colores.

### 2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno con los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas propias de la actividad del diseño, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

Durante el desarrollo de la asignatura se analizarán las metodologías empleadas en los trabajos de otros profesionales del diseño gráfico, ilustración e infografía para evolucionar las técnicas propias de cada alumno y adaptarlas a sus proyectos personales.

## 3. CONTENIDOS

1. Introducción al dibujo y pintura digital. Métodos de codificación informática del dibujo y la pintura analógica.

2. Las tabletas gráficas: características y fundamentos. Instalación y configuración
3. Aplicaciones informáticas de pintura digital. Configuración espacio de trabajo y pinceles.
4. El color en la paleta digital: Técnicas básicas de aplicación de color, mezclas.
5. Procedimientos básicos de creación de volumen: A partir de una figura humana, retrato, bodegón o paisaje.
6. La representación de la luz virtual: Natural, artificial.
7. Cocept art. Matte painting. Generación de escenarios; la representación de la escena virtual para producciones audiovisuales: Escena interior, escena exterior, paisaje.
8. Herramientas y técnicas avanzadas en los programas de pintura digital. Configuración avanzada de pinceles. Creación personalizada de puntas de pincel. Técnicas digitales de pintura. Grisalla, esgrafiado, texturas, empastes, transparencias. Simulación de técnicas tradicionales: acuarela, xilografía, aguada, tinta y tramado, acrílico, pastel, oleo.
9. Incorporación de texturas. Texturas globales. El collage digital.
10. Ejercicio de estilo. Investigación de técnicas. Búsqueda de metodologías y procesos personales.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1. Generales

CG 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG 21 Dominar la metodología de investigación.

CG 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## 4.2. Transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT5 Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de equipo.

CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT 15 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### 4.3. Específicas de la especialidad

CEDI-1/ CEDG-1 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

CEDI-6/CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEDI-10/CEDG-10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CEDI-11/ CEDG-11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Técnicas docentes

#### **Clases teóricas**

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

#### **Clases prácticas**

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

#### **Trabajos individuales**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

#### **Trabajos en grupo**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará integrado los grupos formados al efecto tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

**Tutorías académicas individuales**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.

**Tutorías académicas de grupo**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a un determinado grupo de alumnos para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

## 5.2. Desarrollo

Se prevé dedicar el tiempo de tutorías individualizadas ADD a la investigación y trabajo autónomo del alumnado. Al principio de materia se impartirá clase normal en las ADDs, el porcentaje de las horas ADD que se suplanten al inicio serán agrupadas al final del curso.

Distribución de contenidos:

**Bloque 0-**

Presentación de la asignatura

**Bloque 1.-**

Introducción al dibujo y pintura digital. Métodos de codificación informática del dibujo y la pintura analógica.

**Bloque 2.-**

Las tabletas gráficas: características y fundamentos. Instalación y configuración.

**Bloque 3.-**

Aplicaciones de pintura digital: Espacio de trabajo, configuración y creación de pinceles.

**Bloque 4.-**

El color en la paleta digital, Técnicas básicas de aplicación de color, mezclas.

**Bloque 5.-**

Procedimientos básicos de creación de volumen. A partir de un bodegón, figura humana, retrato o paisaje.

**Bloque 6.-**

Cocept art. Matte painting. Generación de escenarios; la representación de la escena virtual para producciones audiovisuales: Escena interior, escena exterior, paisaje.

Generación de escenarios; la representación de la escena virtual para producciones audiovisuales: Escena interior, escena exterior, paisaje. Uso de la luz natural y artificial en la pintura digital.

**Bloque 7.-**

Herramientas y técnicas avanzadas en los programas de pintura digital. Configuración avanzada de pinceles. Creación personalizada de puntas de pincel. Técnicas digitales de pintura. Grisalla, esgrafiado, texturas, empastes, transparencias. Simulación de técnicas tradicionales: acuarela, xilografía, aguada, tinta y tramado, acrílico, pastel, óleo.

**Bloque 8.-**

Incorporación de texturas. Texturas globales. El collage digital.

**Bloque 9.-**

Proyecto final. Ejercicio de estilo. Investigación de técnicas. Búsqueda de metodologías y procesos personales.

**5.3. Trabajo del alumno**

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	<b>58,5</b>



Clases teóricas	24
Clases prácticas	30
Presentación de trabajos y proyectos	2
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	<b>90</b>
Estudio	20
Preparación y realización de trabajos	65
Asistencia a exposiciones o conferencias	5
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>150</b>

#### 5.4. Actividades evaluables

**Ejercicios prácticos** englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando.

Realización de una serie de ejercicios en el que se practique la representación del volumen y el color digital.

Creación de una escena virtual mediante el uso de la pintura digital.

Creación de distintas iluminaciones en la misma escena pintada.

Creación de una serie de pinturas digitales en las que se use con criterios profesionales y estilísticos los recursos plásticos digitales.

**Proyectos personales** englobados en la actividad de las tutorías individuales: son el conjunto de propuestas personales en los que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.

-Ejercicio, creación de una aplicación de tema libre. Uso de todos los elementos requeridos en el primer ejercicio, y programación a partir de las librerías de programación del programa. Temas sugeridos: visita interactiva, libro “encuentra tu propio final”, un juego, presentación de un producto.

**Examen final:** prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y tutorías individuales.

## 5.5. Referencias Bibliográficas

VV. AA. *Digital painting. Guía para principiantes*, Parramón, 2020.

VV. A. *Principios de ilustración: como generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Gustavo Gili, 2017.

David B. Mattingly. John Wiley & Sons Ltd, *The Digital Matte Painting. Handbook*. 2012.

Kratter, T., *The Color Of Pixar*, Chronicle Books, 2017.

VV. AA. *Pintura digital expresiva en Procreate: Aprende a dibujar y pintar ilustraciones, asombrosamente hermosas y expresivas en un iPad*, Shirish Deshpande, Hues And Tones Media and Publishing (17 diciembre 2021).

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Ejercicios prácticos** englobados en la actividad de las clases prácticas. Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta organización de los documentos realizados.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

**Proyectos personales** englobados en la actividad de las tutorías individuales. Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta organización de los documentos realizados.

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

**Examen final:** Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:

### **Convocatoria ordinaria:**

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los *ejercicios prácticos* como los *proyectos personales*), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media de ejercicios prácticos) \times 0,5] + [(media de proyectos personales) \times 0,5]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un *examen final* (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota \text{ del examen final}) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

**Convocatoria extraordinaria:**

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota \text{ del examen}) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

## 8. CRONOGRAMA

### PINTURA DIGITAL

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
--	----	----	----	----	----	----	----	----

Clases teóricas	1	2	3	4	5	6	7	8
Trabajos clase		A	A	A	A	A, B	B	B
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 EST. y EXTRA. SEM1. 29-2 Jun.	S16 EXAM. ORD. SEM2 5-9 Jun.
Clases teóricas	5	6	6	7	7			
Trabajos clase	B	B						
Trabajos ADD		1	1	1	1	1		

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>Unidad 1: Presentación de la Asignatura.</p> <p>Unidad 2: Introducción a la pintura digital</p> <p>Unidad 3: Configuración y uso de tabletas gráficas.</p> <p>Unidad 4: Aplicaciones de pintura.</p> <p>Unidad 5: Uso de color y la paleta digital.</p> <p>Unidad 6: La construcción de la escena e iluminación.</p> <p>Unidad 7: Análisis y adaptación de las diferentes técnicas pictóricas tradicionales al lenguaje</p>	<p>A. Ejercicios de iniciación. Representación del volumen, color. Temáticas: Bodegón, retrato, figura, paisaje.</p> <p>B. Generación de escenas virtuales. Uso de la luz artificial y natural.</p>	<p>1. Realización de una serie de pinturas digitales vinculadas con un proyecto personal, bien de diseño gráfico o de diseño de interiores.</p>

digital.  Unidad 8: Textura y collage en la pintura virtual.		
--	--	--

#### COMENTARIOS:

La Semana 15, corresponde a la semana de exámenes extraordinarios del Semestre 1, y de estudio. La semana 16 corresponde a los exámenes ordinarios del Semestre 2.

La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

En caso de confinamiento debido al COVID, se aplicarán las medidas excepcionales previstas e incluidas en las guías docentes del curso 2020-2021.

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades de manera obligatoria. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo del semestre se plantean las siguientes opciones:

Se prevé presentaciones públicas, visita a exposiciones, lectura de textos y el visionado de vídeos que resulten de interés para la asignatura.

### 10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.

## 11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

En Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc ).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.

**En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7**

6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

### **Libros:**

- Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)
- Año de publicación (entre paréntesis)
- Título del libro en cursiva
- Lugar de publicación: Editorial

### **Publicaciones periódicas y seriadas:**

- Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)
- Fecha de publicación
- Título del artículo entrecomillado
- Título de la revista en cursiva
- Volumen
- Número si es una revista de paginación separada
- Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página. Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.
- Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

### **Documentos electrónicos:**

- Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)
- Título del documento
- Fecha de publicación
- Fecha de consulta

## 12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro del sistema de garantía de calidad.