


[Volver al MENU](#)
[CENTRO](#)
[TITULACION](#)
[<< Buscar TITULACION](#)
[<< Buscar ASIGNATURA](#)

Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Industrial, Zaragoza 203 - Ingeniero Técnico en Diseño Industrial

22524 - Composición y edición de imágenes

Departamentos:

Informática e Ingeniería de Sistemas

Áreas:

Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 3

Duración: Anual

Carácter: Optativa

Tipo: Teórica Práctica

Idioma: Español

Horas teóricas: 60

Horas prácticas: 60

Créditos UZ: 12

Créditos ECTS: 9,2

[objetivos y programa](#)
[profesores - bibliogr.](#)
[Horario - Observ.](#)

Objetivos

Proporcionar al alumno una visión general del mundo del tratamiento digital de imagen, comenzando con los conceptos básicos de representación visual de la información y siguiendo con el estudio de las diferentes técnicas de tratamiento, composición e integración de imágenes digitales tanto estáticas como dinámicas. Se dedica también especial atención al estudio de las técnicas básicas de generación de animaciones por computador y a la creación de personajes virtuales para su inclusión en las producciones digitales. La parte final de la asignatura se dedica al estudio de nuevos paradigmas como la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). La asignatura tiene un perfil eminentemente práctico, por lo que la adquisición de los conceptos teóricos se combina con el aprendizaje del manejo de las correspondientes herramientas informáticas así como con la adquisición de la metodología básica relacionada con el desarrollo de producciones digitales.

Programa

- 1.- Introducción.
- 2.- Representación digital de la información visual.
- 3.- El laboratorio digital.
- 4.- Imagen digital estática. Tratamiento.
- 5.- Imagen digital dinámica. Tratamiento.
- 6.- Generación de animaciones por computador. Creación de personajes virtuales.
- 7.- Técnicas de integración de imágenes.
- 8.- Desarrollo de una producción digital.
- 9.- Nuevos paradigmas: realidad aumentada y realidad virtual.

PRÁCTICAS

La parte práctica debe permitir a los alumnos afianzar y aclarar las técnicas vistas en las clases de teoría así como familiarizarlos con el manejo del software específico para el tratamiento, composición y edición de imágenes digitales y para la generación de animaciones por computador. Las prácticas están organizadas en 20 sesiones de laboratorio de 3 horas de duración cada una. El 80% de las sesiones (aprox.) se dedican al aprendizaje de las herramientas y a la realización de los ejercicios propuestos y el resto (20%) se utilizan para desarrollar el trabajo final obligatorio de la asignatura.

Evaluación

El 50% de la nota final provendrá de la evaluación de los contenidos teóricos y el otro 50% de la evaluación de los contenidos prácticos de la asignatura.

El contenido teórico será evaluado mediante pruebas escritas individuales: se realizarán dos exámenes parciales además de los exámenes finales correspondientes a las tres convocatorias. Los parciales aprobados serán eliminatorios únicamente de cara a la primera convocatoria. Los exámenes de la segunda y tercera convocatoria serán globales de toda la asignatura.

En cuanto a la evaluación de la parte práctica, se valorará la asistencia continuada y el aprovechamiento de las sesiones de prácticas de la asignatura (no son obligatorias), así como la calidad del trabajo final (obligatorio). Dicho trabajo se llevará a cabo de forma individual o en grupos muy reducidos (según nivel de matrícula). Será necesario presentar un guión del trabajo antes de comenzar la realización del mismo. Para su evaluación, el trabajo será defendido públicamente.

Para aprobar la asignatura será necesario aprobar por separado cada una de las partes, teórica y práctica, de la asignatura (es decir, obtener al menos el 50% de la puntuación total de esa parte). Las partes aprobadas sólo se guardarán en las convocatorias correspondientes a un mismo curso, no de un curso para otro.