

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	INFORMÁTICA GRÁFICA Y PROGRAMACIÓN		
Identificador:	33504		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	FORMACIÓN BÁSICA		
Tipo:	MATERIA BASICA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Conocimiento de lenguajes de programación informática aplicada a gráficos e imágenes. Lenguajes de descripción de diseños, incluyendo HTML. Nociones básicas de la estructura y de los procesos internos de un computador y dispositivos especializados en gráficos. Sistemas internos de representación adecuados para la representación de imágenes 2D y 3D. Formatos digitales de representación gráfica. Algoritmos básicos de informática gráfica. Técnicas de manipulación y síntesis de imagen vectorial y rasterizada. Estándares de mercado: plugins, librerías y plataformas de desarrollo.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G06	Usar la lengua inglesa con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño digital y de las artes aplicadas.
Competencias Específicas de la titulación	E02	Dominar lenguajes informáticos de programación para ejecutar tareas de forma automatizada a través de la edición de los contenidos motores de las herramientas dedicadas al dibujo digital empleadas en el diseño.
	E09	Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia, a partir del empleo de medios informáticos especializados.
	E13	Prototipar un sistema interactivo a través de un diseño digital y saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, estática y animada, y de la informática gráfica, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer la estructura y el funcionamiento de los equipos hardware empleados en el campo del diseño digital.
	R02	Conocer los principios básicos de comunicación entre ordenadores y los lenguajes de programación más adecuados para cada caso en el ámbito de la imagen.
	R03	Conocer las especificidades de los equipos hardware orientados a la entrada y la salida de flujos de información gráfica.
	R04	Realizar programas específicos vinculados al diseño mediante un lenguaje de programación adecuado y coherente.
	R05	Aprender los principios de diseño de páginas web y el uso de las principales herramientas de comunicación gráfica en internet.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas: