

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Fotografía Industrial y
de Moda y Tratamiento
Digital de la Imagen

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Fotografía Industrial y de Moda y Tratamiento Digital de la Imagen
Tipo de asignatura	Optativa
Materia	3º - Fotografía Industrial y de Moda y Tratamiento Digital de la Imagen
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos, Técnicas de expresión en Diseño, Sistemas de Representación, Representación vectorial, Construcción tridimensional y Fotografía digital y Medios Audiovisuales
Calendario	22/09/2025 - 22/06/2026
Horario de impartición	Miércoles 09.00-13.00 horas (Seminario 1.3)
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Alberto Rey Rubio
Correo electrónico	albertoreyrubio@hotmail.com

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Se trata de una asignatura optativa, de carácter anual, que pretende reforzar o complementar las competencias propias de las titulaciones de Diseño Gráfico y Diseño de Moda. Su carácter interdisciplinar y transversal permite su viabilidad para las dos especialidades, abriéndose de esta forma a los perfiles profesionales de los dos campos.

La fotografía es una disciplina que juega un papel fundamental en el campo del diseño gráfico. La asignatura de Fotografía Industrial y de Moda sigue el recorrido que el alumnado ya inició en primer curso con fotografía Digital y Medios Audiovisuales, aportando nuevos contenidos —haciendo especial hincapié en la práctica, en relación a retoque fotográfico, esquemas de luces, trabajo en el estudio de fotografía, y también de manera transversal en el diseño en general—, y buscando el aprendizaje enfocado en la generación, desarrollo y materialización de ideas, conceptos o imágenes, el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual basada en la fotografía industrial y de moda. Con todo esto, se busca que el alumnado sea capaz de afianzar el dominio más práctico y refuerce este aspecto, incentivando y promoviendo la capacidad de trabajar con archivos fotográficos.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura de Fotografía Industrial y de Moda forma parte de la materia Lenguajes y técnicas de representación y comunicación junto con Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos, Técnicas de expresión en Diseño, Sistemas de Representación, Representación vectorial, Construcción tridimensional y Fotografía digital y Medios Audiovisuales, que se imparten en 1.º y en 2.º, y que se inscriben dentro de las llamadas asignaturas designadas como de Formación Básica (FB). Esta asignatura es de carácter anual, y consta de 8 de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico | Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Introducción a la fotografía industrial y de moda. Iluminación en estudio y en exterior: técnicas, conceptos. Tratamiento digital de imágenes y retoque fotográfico. Procesos de postproducción y tratamiento digital de la imagen. Gestión de archivos y preparación de artefactos. Automatización de procesos. Creación de contenidos digitales: el portfolio y el lookbook. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda

1.1. Fotografía de producto

1.2. Fotografía de moda

Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw.

2.1. Imagen digital (PRÁCTICA)

2.2. Formatos y archivos (PRÁCTICA)

2.3. Luminosidad y ajustes básicos (PRÁCTICA)

2.4. Ajustes avanzados (PRÁCTICA)

2.5. Herramientas de pintura y retoque (PRÁCTICA)

2.6. Selecciones (PRÁCTICA)

2.7. Capas (PRÁCTICA)

Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado.

3.1. Creación de un flujo de trabajo no destructivo (PRÁCTICA)

3.2. Herramientas avanzadas (PRÁCTICA)

3.3. Aspectos esenciales para el retoque profesional (PRÁCTICA)

Tema 04. Edición digital: retrato

4.1. Piel (PRÁCTICA)

Tema 05. Iluminación en estudio

5.1.- Iluminación: La narrativa de la luz

5.2.- La luz como factor clave en la fotografía

5.3.- Luz en el estudio

5.4.- Esquemas de iluminación (PRÁCTICA).

Tema 06. Creación de contenidos

6.1. Selección de imágenes

6.2. Portfolio y lookbook (PRÁCTICA)

6.3. Diseño editorial

6.4. PROYECTO FINAL

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información
- CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
- CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	55	27,50%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	35	17,50%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	26	13,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	16	8,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		136	68%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	23	11,50%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	20	10,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	21	10,50%
	Total horas de trabajo autónomo	64	32%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

AULA

El equipamiento propio de un aula teórico-práctica: equipo informático con acceso a internet y programas de manipulación y retoque fotográfico, maqueta y de diseño vectorial, cañón de proyección o televisión, pizarra, otros materiales fungibles (cámaras de fotos y material fotográfico del tipo luces de flash, reflectores, etc). Acceso a material bibliográfico en la biblioteca.

ALUMNADO

Material para tomar apuntes, ordenador personal (opcional), cámara de fotos digital propia (opcional). Como material de apoyo el alumno/a tendrá que manejar textos e imágenes de diversa procedencia que se irán especificando por el docente.

PROFESORADO

Apuntes propios y otros de índole bibliográfica. Presentaciones de los contenidos teóricos.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- AMBROSE, Gavin, Paul HARRIS, 2008. Diccionario visual de la moda. Barcelona: Gustavo Gili.
- ATKINSON, Mark, 2012. Cómo crear una colección final de moda. Barcelona: Blume.
- BERGER, John, 2015. Para entender la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- BUCKLEY, Clare, McASSEY, Jacqueline, 2011. Estilismo de moda. Barcelona: Gustavo Gili.
- CABIEDES, Consuelo. (2022) La composición fotográfica. Ojo, mente y geometría. Madrid: Anaya Multimedia.
- CADWELL, Cath; Yolanda ZAPPATERRA, 2016. Diseño Editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili.
- CALEFATO, Patrizia, 2003. Moda y cine. Valencia: Engloba, 2003.
- DALY, Tim, 2014. Los fundamentos de la fotografía digital. Barcelona: Editorial Blume.
- DOMINGUEZ RIEZU, Marta, 2009. Coolhunting: marcando tendencias en la moda. Barcelona: Parramón.

- DOMINGUEZ RIEZU, Marta, 2021. La moda justa. Una invitación a vestir con ética. Barcelona: Editorial Anagrama.
- EGUIZÁBAL, Raúl, 2006. Fotografía publicitaria. Madrid: Ediciones Cátedra.
- FAERM, Steve, 2010. Moda: curso de diseño. Barcelona: Parramón.
- GARCI, Antonio, 2020. El retrato. Técnicas de iluminación. Dirección de poses y calidad de luz. Madrid: Anaya Multimedia.
- GIBSON, Harris, 2021. Manual de fotografía de calle. Barcelona: Blume.
- HUNTER, Fil; Steven BIVER; Paul FUQUA, 2012. La iluminación en la fotografía. Ciencia y magia. Madrid: Anaya Multimedia.
- JEFFREY, Ian, 2011. Cómo leer la fotografía: Entender y disfrutar los grandes fotógrafos, de Stieglitz a Doisneau. Barcelona: Electa Arte.
- JENKYN JONES, Sue, 2005. Diseño de moda. Barcelona: Blume.
- LEMOINE- LUCCIONI, Eugenie, 2003. El vestido, ensayo psicoanalítico del vestir. Valencia: Inst. de Estudios de Moda y Comunicación.
- LÓPEZ LÓPEZ, Anna María, 2011. Coolhunting digital: A la caza de las últimas tendencias. Madrid: Anaya Multimedia.
- LURIE, Alison, 1994. El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas de vestir. Barcelona: Ediciones Paidós.
- SALTZMAN, Andrea, 2005. El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- SCHEWE, Jeff, 2018. El negativo digital. Procesamiento de imágenes RAW en Lightroom, Camera Raw y Photoshop. Madrid: Anaya Multimedia.
- SORGER, Richard, Jenny UDALE, 2006. Principios básicos del diseño de moda. Barcelona: Gustavo Gili.
- TOUSSAINT-SAMAT, Miguelonne
1994. Historia técnica y moral del vestido (3: Complementos y estrategias). Madrid: Alianza Editorial.
- VV.AA. 2006. Iconos de la fotografía: El siglo XX. Barcelona: Electa Arte.
- WATSON, Linda, 2004. Siglo XX: Moda. Madrid: Edilupa Ediciones.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	PROYECTO FINAL Se basa en la realización y entrega de un proyecto, de carácter teórico-práctico, donde el alumno demuestre la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos y prácticos de la asignatura. EXAMEN FINAL Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. Este examen final constará de dos partes: a) Apartado teórico con una serie de preguntas cortas sobre conceptos, términos estudiados o diagramas, que el alumnado deberá responder para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos en la materia. También pueden incluirse comentarios de textos vistos en clase. b) Análisis narrativo de fotografías, donde el alumnado tendrá que desarrollar y comentar distintas fotografías pertenecientes al trabajo de diversos fotógrafos vistos durante el curso. Para la superación de la asignatura, es necesario que la nota numérica sea igual o superior a 5 puntos sobre 10.	50 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	No se contemplan.	0%
Actividades Prácticas	ACTIVIDADES DE AULA PRÁCTICAS Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en el aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. La participación activa del alumno en el aula, su grado de implicación, sus muestras de iniciativa y en general la calidad de su actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asignatura.	30%

	La organización del trabajo digital o analógico será tomada en cuenta. Los archivos digitales presentados habrán de presentar la nomenclatura, las extensiones y la estructura de directorio que se especifique en los correspondientes guiones de trabajo. Como ya se ha explicado, son prácticas y pequeños ejercicios que se resolverán en clase, por lo cual si el alumno no asiste, salvo en caso de justificación con parte médico o similar, en ningún caso podrá repetir estos ejercicios. La no realización de uno o algunos de ellos, o aquellos que estén suspensos, serán entregados en un plazo determinado por el docente antes de la primera convocatoria ordinaria, y en ese caso, serán evaluados como APTOS (5) o NO APTOS.	
Trabajos Individuales o en Grupos	En caso de no realizarse, el porcentaje de los mismos pasará a formar parte del porcentaje de las actividades de aula prácticas. PROYECTOS INDIVIDUALES PRÁCTICOS/INVESTIGACIÓN (10%) Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el docente y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc. En caso de no realizarse, el porcentaje de evaluación de los mismos formará parte del porcentaje de «Proyectos en grupo prácticos/investigación».	10%
Actividades Virtuales	No se contemplan este tipo de actividades en principio, salvo que las circunstancias académicas así lo especifiquen. En caso de que se precisen actividades virtuales, la ponderación en porcentaje de la nota será el mismo que si las actividades fuesen prác	0%
Trabajos de investigación	En caso de no realizarse, el porcentaje de los mismos pasará a formar parte del porcentaje de las actividades de aula prácticas. PROYECTOS EN GRUPO PRÁCTICOS/INVESTIGACIÓN (10%) Los trabajos en grupo tendrán un máximo de 3 componentes. En caso de no realizarse, el porcentaje de evaluación de los mismos formará parte del porcentaje de «Proyectos individuales prácticos/investigación».	10%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación no incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura. En el caso de que se programasen alguna de estas actividades, el porcentaje de	0%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a

10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.

Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.

Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	(19/09/25)				PRESENTACIÓN GENERAL CURSO
2ª	(24/09/25)	X	X		PRESENTACIÓN ASIGNATURA CUESTIONARIO
3ª	(01/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
4ª	(08/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
5ª	(15/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
6ª	(22/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
7ª	(29/11/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
8ª	(05/11/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
9ª	(12/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw.
10ª	(19/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw.
11ª	(26/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
12ª	(03/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
13ª	(10/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica

14ª	(17/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
15ª	(24/12/25)				Vacaciones
16ª	(31/12/25)				Vacaciones
17ª	(06/01/26)				Vacaciones
	(07/01/26)	X	X		Fiesta Local (No Lectivo Provincial)
18ª	(14/01/26)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
19º	(21/01/26)				Exámenes
20º	(28/01/26)				Exámenes
21º	(04/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
22º	(11/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
23º	(18/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
24º	(25/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
25º	(04/03/25)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
26º	(11/03/26)	X	X		Tema 04. Edición digital: retrato. Práctica
27º	(18/03/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio.
28º	(25/03/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio.
29º	(01/04/26)	X	X		Vacaciones Semana Santa
30º	(08/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica

31°	(15/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica
32°	(22/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica
33°	(29/04/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
34°	(06/05/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
35°	(13/05/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
36°	(20/05/26)	X	X		Proyecto Final
37°	(27/05/26)	X	X		Proyecto Final
38°	(03/06/26)	X	X		Proyecto Final
39°	(10/06/26)				Proyecto Final
40°	(16/06/26)				Exámenes
	(23/06/26)				Exámenes