



Guía de Asignatura

Tratamiento de imágenes

Título: *Grado en Traducción e Interpretación*

Materia: *Formación optativa*

Créditos: 6 ECTS

Código: 33GTRA

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Introducción a la asignatura.....	3
1.3.	Resultados del proceso de formación y aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	6
3.	Metodología	8
4.	Actividades formativas	9
5.	Evaluación	12
5.1.	Sistema de evaluación.....	12
5.2.	Sistema de calificación	12
6.	Bibliografía.....	14
6.1.	Bibliografía de referencia.....	14
6.2.	Bibliografía complementaria.....	14

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	<i>Grado en Traducción e Interpretación</i>
ASIGNATURA	<i>Tratamiento de Imágenes</i>
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	<i>33GTRA_Tratamiento de Imágenes</i>
Carácter	Optativo
Semestre	Octavo
Curso	Cuarto
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas
Profesora responsable	Carmen Pascual Soler
Horario de tutorías	A convenir

1.2. Introducción a la asignatura

La asignatura **Tratamiento de Imágenes** introduce al alumnado en el uso de herramientas de edición digital aplicadas al ámbito de la Traducción e Interpretación. El objetivo principal es que el estudiante comprenda cómo funcionan las imágenes, cómo se preparan para su edición y cómo pueden adaptarse cuando forman parte de un producto traducido o localizado.

Durante el curso se trabajará con materiales visuales habituales en contextos profesionales, como carteles publicitarios, piezas gráficas, páginas de cómic o imágenes editoriales. Se prestará atención a aspectos básicos de la imagen digital —resolución, formato, color, composición, capas y texto—, siempre desde una perspectiva práctica.

La asignatura también incorpora una aproximación actual al uso de herramientas de inteligencia artificial en la edición de imágenes. No se plantea como sustitución del criterio profesional, sino como un recurso más que puede ayudar en tareas concretas, como la limpieza de fondos, la reconstrucción de zonas de imagen o la ampliación de lienzos. En todos los casos, se insistirá en la revisión del resultado, la coherencia visual y el uso responsable de estas herramientas.

A través de las actividades propuestas, el alumnado aprenderá a intervenir sobre imágenes de manera técnica y cuidadosa, justificando sus decisiones y atendiendo a la relación entre texto, imagen y público destinatario.

1.3. Resultados del proceso de formación y aprendizaje

COMPETENCIAS

- C.04.- Utilizar recursos documentales para la traducción tales como diccionarios, glosarios, bases de datos, corpus lingüísticos, textos paralelos y similares.
- C.07.- Utilizar las herramientas tecnológicas afines a la Traducción.
- C.09.- Revisar con rigor para controlar, evaluar y garantizar la calidad de los textos producidos.
- C.10.- Gestionar proyectos multidisciplinares.
- C.16.- Aplicar competencias traductológicas e interpretativas en contextos institucionales y sociales, garantizando el respeto a los valores democráticos, tales como la igualdad, la justicia, la participación ciudadana y los derechos humanos, mediante una comunicación ética, imparcial e inclusiva.

HABILIDADES O DESTREZAS

- H.01.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos para formular juicios a partir de una información en sus lenguas de trabajo (A, B y C) y campo de especialidad (traducción científico-técnica, audiovisual, económica o jurídica), incluyendo reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas en el ámbito de la Traducción y la Interpretación.
- H.02.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos a contextos multidisciplinares relacionados con los estudios de Traducción e Interpretación
- H.03.- Que los estudiantes sean capaces de comunicar, de un modo claro y sin ambigüedades, sus conclusiones, los conocimientos y razones últimas que las sustentan en el marco de los estudios de Traducción e Interpretación.
- H.04.- Que los estudiantes sean capaces de traducir textos en otra lengua al nivel requerido teniendo en cuenta su contexto social y su finalidad, no solo en el ámbito académico sino también en el marco profesional de la Traducción y la Interpretación.
- H.05.- Que los estudiantes sean capaces de abordar las diferentes materias de estudio en el ámbito de la Traducción y la Interpretación de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- H.06.- Que los estudiantes sean capaces de aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión del traductor o intérprete.
- H.12.- Habilidad para actuar como mediador interlingüístico e intercultural en entornos multilingües y multiculturales, respetando los principios éticos de la profesión y los derechos fundamentales de todas las personas.

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS

CC.7.- Reproducir textos en otra lengua al nivel requerido teniendo en cuenta su contexto social y su finalidad.

2. Contenidos/temario

TEMA 1. Traducción, imagen y comunicación visual

- Presentación de la asignatura y de las actividades principales.
- Relación entre texto e imagen en productos traducidos.
- La imagen como parte del mensaje: composición, jerarquía visual y contexto.
- Introducción a la localización de imágenes y gráficos.
- Conceptos básicos de imagen digital: píxel, resolución, tamaño, formatos y color.
- Criterios básicos de revisión: legibilidad, coherencia y adecuación al destinatario.

TEMA 2. Edición de imágenes con Adobe Photoshop

- Entorno de trabajo de Adobe Photoshop.
- Creación, apertura, guardado y organización de archivos.
- Trabajo con capas, grupos, máscaras y objetos inteligentes.
- Herramientas de selección, recorte, transformación, clonación y borrado.
- Ajustes básicos de luz, contraste, tono y color.
- Inserción y tratamiento del texto en imágenes.
- Exportación de archivos para entrega académica y uso profesional.

TEMA 3. Imagen publicitaria y localización

- Características de la imagen publicitaria.
- Relación entre texto, marca, imagen y público objetivo.
- Adaptación lingüística y visual de carteles y anuncios.
- Sustitución de textos integrados en la imagen.
- Reconstrucción gráfica de fondos y zonas intervenidas.
- Criterios de calidad en la localización de una pieza publicitaria.
- Actividad práctica: localización de un cartel publicitario.

TEMA 4. Texto e imagen en cómic y novela gráfica

- Características del cómic y la novela gráfica.
- Viñetas, bocadillos, cartelas, onomatopeyas y ritmo de lectura.
- Traducción de textos breves en espacios limitados.
- Integración del texto traducido en la imagen.
- Tratamiento de tipografía, tamaño, alineación y legibilidad.
- Limpieza y reconstrucción de zonas con texto original.
- Actividad práctica: traducción e integración gráfica de una página de cómic o novela gráfica.

TEMA 5. Retoque básico e inteligencia artificial aplicada

- Retoque básico de imagen desde una perspectiva natural.
- Corrección de pequeñas imperfecciones, tono, color y contraste.
- Uso de capas y máscaras para una edición no destructiva.
- Introducción al relleno generativo y a otras herramientas asistidas por IA.
- Aplicaciones posibles: limpieza, ampliación de fondo y reconstrucción sencilla.
- Límites del uso de IA: coherencia visual, derechos de imagen y revisión del resultado.
- Actividad práctica: retoque básico de una imagen o retrato con memoria breve.

Cuadro resumen del temario

Tema	Contenido principal	Trabajo práctico
Tema 1	Imagen, traducción y comunicación visual	Análisis de una imagen con texto
Tema 2	Photoshop y edición básica	Preparación y edición de archivos
Tema 3	Imagen publicitaria	Localización de un cartel
Tema 4	Cómic y novela gráfica	Traducción e integración de texto
Tema 5	Retoque e IA aplicada	Retoque básico y reconstrucción sencilla

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo -diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

2. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

3. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

4. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

5. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	60 %
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40 %

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

- Adobe. (2026). *Photoshop Help*. Adobe Help Center. <https://helpx.adobe.com/photoshop/>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2020). *Design thinking for visual communication* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Chavez, C., & Faulkner, A. (2021). *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2021 Release)*. Adobe Press.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.
- Lupton, E. (2024). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, and students* (Revised and expanded). Chronicle Books.
- Samara, T. (2023). *Design elements: Understanding the rules and knowing when to break them* (3rd ed.). Rockport Publishers.
- Smith, J. (2013). *Photoshop CC digital classroom*. John Wiley & Sons.
- Yuste Frías, J. (2011). Traducir para la imagen: de la traducción subordinada a la traducción paratextual. En J. J. Martínez Sierra (Ed.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual* (pp. 257–287). Universitat de València.

6.2. Bibliografía de referencia

- Adobe. (2026). *Edit images with Generative Fill in Photoshop*. Adobe Help Center.
- Adobe. (2026). *Learn Photoshop*. Adobe. <https://www.adobe.com/learn/photoshop>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *The fundamentals of graphic design* (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Baer, K. (2021). *Information design workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies*. Rockport Publishers.
- Bringhurst, R. (2019). *The elements of typographic style* (4th ed.). Hartley & Marks.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2025). Human-centered AI and the future of translation technologies: What professionals think about control and autonomy in the AI era. *Information*, 16(5), 387.
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. MIT Press.
- Martínez de Sousa, J. (2014). *Diccionario de edición, tipografía y artes gráficas*. Trea.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins.
- Rosell, M., & Zaragoza, M. (2026). *Manual de escritura y habilidades narrativas de la Universidad Internacional de Valencia*. Universidad Internacional de Valencia. <https://gestoreditorial.universidadviu.com/index.php/home/catalog/book/45>
- Sánchez, P. M. (2006). Electronic tools for translators in the 21st century. *Translation Journal*, 10(4), 1.
- Williams, R. (2011). *The non-designer's InDesign book*. Peachpit Press.