

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Dibujo I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	1513
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Herramientas Complementarias		
Módulo:	Herramientas del Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
José Ramón Lorenzo Rego	jr.lorenzo.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura propone, esencialmente, que el alumno domine el espacio visual de modo global, integrando en su expresión una estructura jerarquizada para una fácil lectura de su obra. Para ello, trata de proporcionar al estudiante la capacidad de transmitir el pensamiento plástico en un espacio bidimensional mediante el uso adecuado de los principales conceptos sobre la estructura de la forma así como de las técnicas fundamentales del Dibujo.

El dibujo es una asignatura que pertenece a los fundamentos de la expresión gráfica, y dentro del módulo de los procesos de la creación artística, y que incluye también el aprendizaje y manejo de técnicas y materiales propios y necesarios para todo desarrollo creativo.

Entendemos la formación técnica unida siempre al desarrollo de la creatividad y la imaginación, y que es precisamente esta formación básica la que posibilita un mejor y mayor desarrollo de estas características propias del ser humano.

El dibujo es uno de los ejes fundamentales donde pivota toda actividad artística o creadora y la perseverancia en el mismo, la asimilación de las reglas que lo componen y su comprensión práctica y mental, son fundamentales para el posterior trabajo del alumno.

Tratamos desde esta materia de que el alumno sea consciente también de la enorme transversalidad que tiene y va ha tener su trabajo a lo largo de su formación con todas las materias a las que se enfrenta, sea cual sea el módulo al que pertenezcan.

OBJETIVO

Mostrar y enseñar cómo se desarrolla la actividad de creación en el Diseño a través del dibujo. Promover todas las técnicas posibles dentro del campo del dibujo para alcanzar los fines de expresión. Fomentar el espíritu crítico y la valoración de obras de diseño. Fomentar la explicación y comprensión de la propia obra y la de los demás, tanto verbalmente como por escrito.

Los fines específicos de la asignatura son:

Enseñar la técnica del carboncillo y el grafito sobre papel y las proporciones de la figura humana.

Enseñar técnicas dibujísticas secas, húmedas y mixtas.

Enseñar adecuadamente las principales bases del dibujo en perspectiva.

Enseñar a desarrollar una historia mediante un "storyboard".

Enseñar a redactar una memoria o artículo de una visita o una exposición.

Implementar dentro de los hábitos del alumno la técnica del boceto y del apunte.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al grado

CONTENIDOS

Tema 1. La percepción visual.

Tema 2. Anatomía. Encaje y proporción.

Tema 3. Espacio volumen y perspectiva.

Tema 4. Formas de expresión y representación.

1-La percepción visual.

Aprender a ver. Las estructuras básicas. El apunte y el boceto.

2-Anatomía. Encaje y proporción.

Acercamiento a los cánones y proporciones de la figura humana. Desarrollo de la capacidad, mediante la perseverancia, atención y dedicación, el plasmar en el papel las formas y elementos diversos, teniendo en cuenta sus estructuras primarias y básicas mediante el uso del carboncillo y el grafito.

a-Ser capaz de encajar una imagen en su espacio o medida. b-Dar proporción adecuada y mínima a la misma. c-Lectura y representación esquemática de la figura humana.

3-Espacio, volumen y perspectiva.

Observar la forma en su contexto, estableciendo las categorías necesarias en cuanto a relaciones espaciales. La luz, el movimiento y la dinámica. El valor del espacio en la obra de arte.

Los principios básicos de la perspectiva cónica. Que tenga explicación espacial y saber situar el motivo o motivos en el plano y el espacio.

4-Formas de expresión y representación.

La línea, la valoración tonal y el claroscuro como métodos de representación. Acercamiento a la cinética del movimiento. El cuaderno de bitácora, el diario visual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases expositivas:

Exposición directa del profesor o mediante presentaciones en pantalla (PowerPoint, flash, etc.) de los distintos recursos o técnicas a utilizar en la resolución de las dificultades para conseguir los diferentes objetivos específicamente marcados.

Resolución de ejercicios:

Ejercitar y desarrollar en los talleres los conocimientos teóricos planteados. Los alumnos plasman el desarrollo de sus habilidades de encaje, proporción, clarooscuro y representación volumétrica para obtener las competencias necesarias.

Presentación de memorias:

Individuales o de grupo, con la opción de elección del medio de expresión personal. El alumno demuestra sus conocimientos de búsqueda, selección, organización, desarrollo y exposición del tema o temas propuestos. Desarrolla su sensibilidad hacia el patrimonio cultural y toma conciencia del lugar que ocupa.

Evaluación:

Realización de pruebas a lo largo del curso donde el alumno deberá demostrar la adquisición de conocimientos teórico-prácticos en sus propias realizaciones. Una evaluación continua de sus trabajos, tanto presenciales como no presenciales, determinará la obtención de los mínimos de las competencias asociadas, conocimiento de materiales y su uso en cada técnica artística y su aplicación particular.

Trabajo en grupo:

El alumno aprende a reflexionar y producir en equipo, enriqueciéndose con opiniones y juicios diversos así como aportando la parte de él que el grupo necesita. Es necesario una buena organización de tiempos y distribución de encomiendas para presentar en tiempo y forma estos trabajos.

Estudio teórico:

Reflexión de los contenidos de carácter teórico del programa y la preparación de lecturas propuestas, profundizando en los conocimientos relativos al uso y dominio de los procedimientos.

Estudio práctico:

Desarrollo de todos los planteamientos teórico-prácticos planteados en el aula con el fin de adquirir las destrezas necesarias. El trabajo se desarrollará sobre cuadernos de apuntes o caballete estable, dependiendo del tamaño y técnica empleada. Principalmente con modelo inanimado. Se trabajará tanto en el aula como fuera de ella.

Mesa redonda:

Espacio donde el alumno conoce el testimonio de artistas profesionales, a los que puede plantear sus dudas y problemas relacionados con su creatividad y materialización artística y así obtener y aportar ideas que ayudan al desarrollo del propio lenguaje.

Tutoría personalizada:

Atención individual del alumno con el objetivo de revisar lo propuesto e iniciado en clase y resolver las dudas que se hayan creado, seguimiento y afianzamiento de las habilidades adquiridas en el ámbito del estudio-taller y frente a los ejercicios y así obtener información directa del momento en el que se encuentra. Taller de Dibujo para potenciar puntos débiles.

Actividades complementarias:

Visita a exposiciones y realización de memorias individuales, donde el alumno experimenta ámbitos distintos al

académico enriqueciéndose con el contacto del plano cultural y desarrollando su sensibilidad estética.

Trabajo virtual en red:

Espacio virtual diseñado por el profesor y de acceso restringido, donde el alumno consultará documentos, trabajará simultáneamente con otros compañeros, recogerá información, enlaces y participará en los foros que se le presenten con el fin de intercambiar datos y opiniones, tanto con compañeros como con el profesor en tiempo real.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Asistencia a clases teóricas horas 10h Asistencia a tutoría general horas 10h Realización ejercicios de clase horas 35h Realización examen final horas 5h	Asistencia tutoría personal hora 1h Asistencia seminarios y actividades horas 10h Mesa redonda horas 5h Visita a exposiciones y memorias individuales horas 15h Estudio teórico horas 4h Trabajo práctico personal horas 50h Trabajo virtual en red horas 5h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al

campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Adquirir técnicas de ilustración.

Adquirir soltura en el dibujo a mano alzada.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Obtener apreciación estética.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno asimila los contenidos teóricos en el desarrollo de los ejercicios prácticos mediante bocetos, apuntes e ilustraciones.

El alumno construye adecuadamente los aspectos morfológicos básicos de las formas y modelos propuestos trabajando la anatomía básica y el claroscuro.

El alumno demuestra la capacidad de perseverancia desarrollando un número mínimo de trabajos diarios.

El alumno desarrolla habilidades interpersonales y una conciencia de las capacidades y recursos propios para el diseño asistiendo a clase y trabajando en equipo.

El alumno realiza dibujos y diseños comparándolos con los de sus compañeros y otros autores, de esa forma contribuye a adquirir una sensibilidad estética.

El alumno examina y describe adecuadamente su entorno artístico y creativo visitando exposiciones, asistiendo a mesas redondas y conferencias y captando el espacio de representación.

El alumno asocia e interpreta la asignatura con el resto de conocimientos del ámbito de Diseño dibujando los suyos propios y analizando los de sus compañeros.

El alumno demuestra mediante el ejercicio y la repetición la importancia y el valor del boceto en todo proceso creativo y comunicativo de diseño, desde la realización de bocetos preliminares y apuntes para la comunicación final de una idea.

El alumno aplica los conceptos básicos inherentes a las técnicas artísticas propuestas, experimentando en las técnicas de ilustración.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación será continua y su calificación final será el resultado de ponderar numéricamente las calificaciones de carácter individual y las que hubiera de grupo:

1. Resolución de ejercicios de corta o larga duración, cuadernos de apuntes y bocetos, actividades propuestas, presenciales o no presenciales, entregadas en tiempo y forma. Ejercicios, apuntes, bocetos y pruebas de dibujo (demostración práctica de la asimilación de los contenidos). Mediante la realización de los ejercicios propuestos durante el curso y al final de este, el alumno demuestra la asimilación de los aspectos teóricos vinculados a técnicas y procedimientos artísticos. Todos los ejercicios se irán subiendo en la fecha indicada al Aula Virtual en pdf y se conservarán además físicamente para cualquier comprobación hasta haber superado la asignatura. Porcentaje: 75% de la calificación final.

2. Cuaderno de Campo y Memoria. La plasmación de apuntes, bocetos y memorias individuales con la debida proporcionalidad, presentación en tiempo, forma y equilibrio. La presentación de este cuaderno será el resultado de la labor de búsqueda, desarrollo y plasmación adecuada de los temas propuestos para el crecimiento personal en los ámbitos cercanos al dibujo. El cuaderno se presentará físicamente en la fecha indicada y se recomienda fotografiarlo. Mediante la presentación o exposición de las memorias o trabajos el alumno demuestra su capacidad de investigación, así como la relación entre los contenidos teóricos y su proyección práctica. Porcentaje: 10% de la calificación final.

3. La asistencia, participación y actitud manifestada. En este bloque se requiere al menos un 80% de asistencia a clase para ser evaluado en este apartado. La participación activa y la actitud hacia la asignatura (asistencia, participación en las tutorías, visitas y trabajos de grupo). El profesor verificará regularmente, tanto la participación como el interés del alumno por los contenidos tratados en la asignatura. Porcentaje: 15% de la calificación final.

4. Las evaluaciones de la convocatoria extraordinaria para todos los alumnos que tengan que presentarse consistirá en un examen de dibujo práctico y la presentación de todos los trabajos y actividades inexistentes o incompletas que se hayan desarrollado para la convocatoria ordinaria. Los aspectos imposibles de cumplir, como el trabajo diario, la asistencia continua, las visitas o trabajos en grupo, etcétera, tendrán que ser suplidas con una cantidad y calidad extra por el alumno, además de imaginativa, para alcanzar un promedio adecuado. Cada alumno suspenso dispondrá de una tutoría individual o de grupo a tal efecto que le será comunicada a través del aula virtual de la asignatura y será de asistencia obligatoria. En algunos casos, por una insuficiente asistencia a clases o seminarios, el alumno deberá asistir a horas complementarias en el período que va desde la finalización de los exámenes de la convocatoria ordinaria a la convocatoria extraordinaria.

Es requisito indispensable para todo alumno matriculado en cualquier convocatoria matricularse también en el Aula Virtual de la asignatura. Es ahí donde se notifican los avisos, calificaciones, tutorías, etcétera.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

-Arnheim, R. (1971)El pensamiento visual. Ed: Universitaria.

-Bordes,J. (2003).Historia de las teorías de la figura humana. Ed: Cátedra.

-Gómez Molina, J.J. (1995) Las lecciones del dibujo.. Madrid. Ed: Cátedra.

-Gómez Molina, J.J.(1999) Estrategias del dibujo.. Madrid. Ed: Cátedra.

-Munari, B. Como nacen los objetos. Editorial: G. Gili (España).

-Pipes, A.(2008). Dibujo para diseñadores. Ed: Blume.

Zamarro Flores, E. (2016). Dibujo lo que veo. Mente-mano-mirada. Madrid. Ed. UFV

Complementaria