

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Dibujo II		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	1522
Periodo docente:	Tercer 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
María Lidon Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura propone, principalmente, el desarrollo de la percepción visual a través de las técnicas adquiridas anteriormente y el posterior desarrollo de las mismas. También se trabajará con más intensidad los aspectos propios del dibujo vinculados al Diseño, temas espaciales, anatómicos y de ergonomía. Todo ese trabajo se vinculará al desarrollo de proyectos concretos de la carrera.

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 a 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

Enseñar las bases del dibujo donde asentar la capacidad creativa y el desarrollo y plasmación de ideas de forma más consistente mediante las técnicas clásicas y las de última generación.

Los fines específicos de la asignatura son:

Afianzar en el alumno el nivel de perseverancia y esfuerzo en el dibujo de bocetos y apuntes.

Enseñar la técnica del claroscuro sobre papel, con carboncillo, grafito y tableta gráfica.

Enseñar las bases del dibujo anatómico, (osteopatía y miología) y sus proporciones.

Mostrar cómo se realiza una memoria-entrevista a un artista contemporáneo de un modo profesional.

Transmitir la importancia de trabajar con apuntes y bocetos en el dibujo al natural estático y en movimiento.

Enseñar las claves de la perspectiva y el espacio en el sistema cónico (un punto y dos puntos de fuga).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al grado

CONTENIDOS

Aula de Dibujo.

Tema A. La percepción visual.

Tema B. Anatomía.

Tema C. Espacio, volumen y perspectiva.

Tema D. Formas de expresión y representación.

Aula WacomLab.

Tema 1. Anatomía.

Tema 2. Cinética del movimiento.

Tema 3. La figura en el espacio.

Tema 4. Sombras arrojadas y sombras recibidas. El claroscuro.

Tema 5. La cabeza.

A- La percepción visual.

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

B-Anatomía.

Desarrollo práctico de los cánones y proporciones de la figura humana. El encaje y su planificación. Apuntes de modelo al natural.

C-Espacio, volumen y perspectiva.

Observar la forma en su contexto, estableciendo las categorías necesarias en cuanto a relaciones espaciales.

Luz, el movimiento y la dinámica. El valor del espacio en la obra de arte. Apuntes del movimiento.

D-Formas de expresión y representación.

La línea, la valoración tonal y el claroscuro como métodos de representación. El porqué del dibujo.

1. El esqueleto humano y sus partes. Proporción del cuerpo y cabeza. Partes del cuerpo, manos, pies, partes de la cabeza.
2. Volumen. Aprender a trabajar por bloques. Cubos y cilindros. Equilibrio, ergonomía y partes flexibles. El cuerpo en movimiento, líneas maestras.
3. Perspectiva cónica básica. Perspectiva cónica aplicada al ser humano. Ubicación de la figura dentro del espacio (falsificación de la perspectiva).
4. Edificios. Cuerpo humano. Cuerpo humano + edificios.
5. Cara.Ojos/boca.Nariz/orejas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

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 las aulas los conocimientos teóricos planteados. Los alumnos plasman el desarrollo de sus habilidades de encaje, proporción, clarooscuro y representación volumétrica para obtener las competencias necesarias. Tanto de su propio desarrollo técnico como de su proyecto. En el aula WacomLab se desarrollarán los bloques mediante las nuevas tecnologías utilizando dos software, Photoshop e Illustrator.

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, desarrollo de pautas de trabajo en sus cuadernos personales de bocetos y apuntes, donde el alumno deberá demostrar la adquisición de conocimientos teórico-prácticos en sus propias realizaciones. Una evaluación continua, determinada por la revisión periódica de los cuadernos y libretas, determinará la obtención de los mínimos de las competencias asociadas, conocimiento de materiales y su uso encada 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, caballete estable o tabletas, dependiendo del tamaño y técnica empleada. 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.

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 o más abierto, donde el alumno consultará documentos, recogerá y subirá información a la red. Tendrá la oportunidad de aplicar conocimientos informáticos, infográficos y fotográficos de su propio trabajo y donde el profesor podrá consultar su estado.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Horas de Aula Dibujo y Aula WacomLab 60 Horas Aula Dibujo 30 h Asistencia a clases teóricas Asistencia a tutoría general Realización ejercicios de clase Realización examen final Aula WacomLab 30 h Asistencia a clases teóricas Asistencia a tutoría general Realización de ejercicios de clase Realización examen final	Horas Aula Dibujo y Aula WacomLab 90 Aula de Dibujo 45 h Asistencia tutoría personal Asistencia seminarios y actividades Mesa redonda Visita a exposiciones y memorias individuales Estudio teórico Trabajo práctico personal Aula WacomLab 45 h Asistencia tutoría personal Asistencia seminarios y actividades Mesa redonda Visita a exposiciones y memorias individuales Estudio teórico Trabajo práctico personal

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.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de 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 soldadura 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.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Obtener apreciación estética.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno realiza los conceptos básicos inherentes a las técnicas artísticas propuestas, mediante el apunte y el boceto y experimentando con las diversas técnicas de dibujo.

El alumno asimila los contenidos teóricos en el desarrollo de los ejercicios prácticos del curso, el examen final y la memoria.

El alumno ilustra y construye adecuadamente los aspectos morfológicos básicos de las formas y modelos propuestos para adaptarlos a sus dibujos artísticos y de diseño.

Adquiere la capacidad de perseverancia suficiente mediante el esfuerzo para alcanzar los mínimos propuestos.

El alumno relaciona ideas y formas demostrando la adquisición de una sensibilidad estética.

El alumno asocia y relaciona la asignatura con el resto de conocimientos del ámbito del Diseño aprendidos o por aprender, enriqueciendo la obra, desarrollando sus habilidades personales y un sentido interdisciplinar.

El alumno descubre y demuestra mediante el ejercicio y la repetición la importancia y el valor del boceto en todo proceso creativo.

El alumno utiliza el dibujo como medio de expresión y experimentación creativa.

El alumno utiliza las últimas técnicas de dibujo para la adquisición de mayores habilidades.

El alumno relaciona con la práctica la importancia de la simultaneidad de las técnicas manuales con las infográficas.

El alumno adquiere conocimientos básicos de anatomía osteopática estructural y de movimiento y miológica artística y superficial mediante el trabajo del natural con esqueleto y modelo vivo.

El alumno adquiere dominio en el encaje y la proporción. Capacidad de plasmar en el papel, en tamaño preconcebido, cualquier forma tridimensional y darle la proporción debida de acuerdo a la fisionomía o estructura previa.

El alumno aprende la realidad profesional de su entorno con un acercamiento directo y personal a un diseñador en ejercicio, realizando posteriormente una memoria que refleja esa experiencia.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde docencia se realice 100% en remoto, el examen será presencial.

Los porcentajes de evaluación, dadas las características de la asignatura, seguirán manteniéndose. Solo en algunos apartados pueden variar y están reflejados en el mismo.

Aula de Dibujo y Aula WacomLab al 50%

Del porcentaje de Aula de Dibujo:

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: 70% de la calificación final.

2. Memoria. La resolución de los trabajos y memorias individuales con la debida proporcionalidad, presentación en tiempo, forma y equilibrio. La presentación de memorias y trabajos 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. La memoria se presentará impresa en la fecha indicada y a su vez se subirá en pdf al Aula Virtual.

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: 15% 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, ya sea presencial o en remoto. 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:

Examen de dibujo práctico para aquellos que no hayan asistido al menos a un 80% de las clases y cuyo porcentaje será del 30%. El otro 70% se conforma con el resto de entregas en la misma proporción, pero adaptadas a este porcentaje, que en la convocatoria ordinaria.

Para todos, la presentación de 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. Las especificaciones propias a cada alumno se fijarán en revisión y tutoría. 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.

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.

Del porcentaje del Aula WacomLab:

1. Resolución de ejercicios de corta o larga duración planteados en clase 40% + proyecto final 25%.

2. La resolución de los trabajos y memorias individuales con la debida proporcionalidad, presentación en tiempo, forma y equilibrio, así como la adecuada participación en el aula.

Presentación de memorias y trabajos realizados en clase (desarrollo adecuado de los temas propuestos para el crecimiento personal en los ámbitos cercanos al dibujo): 15% de la calificación final.- 15% en memorias o trabajos individuales.

Mediante la presentación de la memoria el alumno demuestra su capacidad de investigación, así como la relación entre los contenidos teóricos y su proyección práctica.

3. La asistencia, participación y actitud manifestada. En este bloque se requiere al menos un 80% de asistencia a clase para ser evaluado. La participación activa y la actitud hacia la asignatura (asistencia, participación en las tutorías, visitas y trabajos de grupo): 20% de la calificación final. El profesor verificará regularmente, tanto la participación como el interés del alumno por los contenidos tratados en la asignatura.*

*Asistencia a clase y actitud:10%(este porcentaje puede variar en el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto y por ello este 10% se contabilizaría dentro de del porcentaje de los Ejercicios prácticos individuales).

Ejercicios prácticos individuales: 40%

Ejercicio final: 50%

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.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

Bordes, J. (2012). Historia de las teorías de la figura humana. Editorial: Cátedra.

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

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

Lanwert, S. (1985). El dibujo, técnica y utilidad. Madrid. Editorial: Blume.

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

Simblet,S. Cuaderno de Dibujo. Ed: Blume.

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

Complementaria