

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Bellas Artes		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Sistemas de Análisis de la Forma y el Espacio		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	1618
Periodo docente:	Segundo semestre		
Materia:	Códigos de Representación Espacial		
Módulo:	Principios Básicos para la Configuración de la Obra Artística		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		
Equipo Docente	Correo Electrónico		
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El Dibujo Técnico, y los sistemas de análisis geométrico de la forma y la representación surgen en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos, cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico, o ambos a la vez. La función esencial de estos proyectos consiste en ayuda a formalizar o visualizar lo que se está diseñando o creando y contribuye a proporcionar, desde una primera concreción de posibles soluciones, hasta la última fase del desarrollo donde se presentan los resultados en dibujos definitivamente acabados.

El desarrollo de la asignatura se concibe en base a el aprendizaje de los diversos métodos de representación técnica bidimensional, siempre volcados en la obra plástica del alumno que deberá demostrar dichos conocimientos en un proceso de evaluación continua.

OBJETIVO

Ofrecer una primera aproximación al estudio del dibujo técnico y los sistemas de representación, para la realización de su trabajo personal como creador, así como para la correcta representación gráfica de las ideas en sus proyectos artísticos.

Los fines específicos de la asignatura son:

- 1-Explicar los trazados normalizados
- 2-Presentar los sistemas de representación
- 3-Fomentar la aplicación del dibujo técnico a los proyectos propios

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios

CONTENIDOS

El temario de la asignatura recorre los diferente sistemas de representacion desde los ejercicios mas sencillos, hasta las mas complicadas resoluciones de dibujos de pliezas en geometría. Los bloques principales son las representaciones en los sistemas axonométrico, Diédrico y Cónico.

Módulo I Geometría plana: métrica y proyectiva

1- Geometría métrica

- 1.1 Trazados fundamentales en el plano.
- 1.2 Polígonos.
- 1.3 Proporcionalidad y semejanza, escalas.
- 1.4 Figuras equivalentes.
- 1.5 Transformaciones geométricas.

2- Geometría proyectiva

- 2.1 Las formas geométricas
- 2.2 Homografía y homología
- 2.3 Definiciones y trazado de curvas planas

Módulo II. Geometría descriptiva
(sistemas de representación)

- 1- La proyección
- 2- Sistema diédrico ortogonal
- 3- Sistema axonométrico. Perspectiva caballera
- 4- Sistema cónico

Módulo III análisis de las formas bidimensionales naturales y geométricas

- 1- Elementos estructurales.
- 2- Composición en el plano y en el espacio

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o prácticos de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra, presentaciones en soporte informático, clases prácticas en laboratorios informáticos. Se propondrán seminarios con el objetivo de que los alumnos adquieran conocimientos específicos relacionados con la representación espacial. En el campus virtual, el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la preparación de la materia. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales. Además se propondrá la visita a exposiciones artísticas relacionadas con el módulo.

Los alumnos, mediante actividades tanto presenciales como no presenciales, adquieren los conocimientos teóricos necesarios para poder materializar de manera efectiva una representación espacial. Demuestran el desarrollo de sus habilidades con el dominio de los códigos y las técnicas de representación espacial, realizando ejercicios de diferente dificultad hasta llegar al nivel exigido.

El alumno conoce el testimonio de profesionales, mediante la asistencia a conferencias, charlas y mesas redondas, que se celebrarán, tanto en la Universidad como en instituciones culturales de reconocido prestigio. En ellos, el alumno podrá plantear sus dudas y problemas relacionados con la creatividad y su materialización, así como comprobar en el trabajo expuesto de artistas consagrados la importancia del dominio de los procedimientos, quedando todo esto reflejado en el correspondiente trabajo o estudio que cada alumno deberá realizar, formando parte de los elementos a evaluar por el docente.

Mediante las tutorías, el profesor lleva a cabo un seguimiento y afianzamiento de los conocimientos y estrategias relacionados con la representación artística, atendiendo al carácter propio de cada alumno, y a sus expectativas futuras en el ámbito laboral.

El alumno deberá demostrar la adquisición de conocimientos teóricos, así como de habilidades técnicas, que le capaciten en la labor de originar con éxito un ámbito espacial, tanto mediante pruebas teórico-prácticas, como mediante la evaluación continua de sus propuestas.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas h 45h Visita a exposiciones y otros eventos h 2h Debates h 4h Presentación de trabajos h 6h Tutorías individuales h 2h Evaluación final 1h 0h	Estudio teórico h 40h Elaboración recensión crítica: h 10h Elaboración trabajo investigación h 20h Actividades complementarias h 14h Aula virtual 6h 0h

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

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de ampliar y profundizar en los conocimientos del campo artístico a partir del aprendizaje del desarrollo de procesos formativos, didácticos, teóricos y experimentales.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de identificar y entender los problemas del arte.

Adquirir la capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.

Adquirir la capacidad de Producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

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

Conocer el vocabulario, los códigos y los conceptos inherentes al ámbito artístico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno realiza dibujos técnicos para representar perspectivas espaciales.

El alumno domina la realización de trazados geométricos.

El alumno conoce el lenguaje de los sistemas de representación y lo utiliza en el ámbito artístico.

El alumno implementa el conocimiento de los dibujos normalizados para afrontar sus proyectos artísticos.

El alumno realiza imágenes en las que se representan perspectivas espaciales correctas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación será continua y la calificación final, será el resultado de ponderar numéricamente una serie de calificaciones de carácter individual con otras obtenidas a través del trabajo en grupo:

oLa prueba escrita en la que el alumno deberá responder a cuestiones de tipo teórico-práctico sobre la materia. El alumno ha de aprobar esta prueba para acceder a la evaluación continua del resto de las entregas

oLas actividades diarias propuestas para afianzar los contenidos desarrollados a lo largo del semestre y profundizar en ellos.

oLos trabajos grupales propuestos, en los que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlos, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada. oLa asistencia, participación y actitud manifestada.

1.Prueba de respuesta cerrada y/o corta (dominio teórico de los contenidos teóricos): 40% de la calificación final.

2.Resolución de ejercicios (realizados en talleres estudios y laboratorios): 40% de la calificación final, de los cuales:

25% trabajos individuales

10% trabajos en grupo

3.Memorias: 10% de la calificación final, de los cuales: memorias individuales sobre las mesas redondas y seminarios

4.Técnica de observación (Asistencia y participación activa a clases, tutorías de grupo e individuales): 10% de la calificación final.

*CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:70% Examen (prueba de dibujo técnico) 30% (porfolio proyectos)

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

11.1 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Álvarez, Casado, Gómez, Dibujo Técnico. S/M, 2003

Bermejo, M. Geometría Descriptiva Aplicada, Sevilla, 1978

Brugada, Calduch, Díaz, Prats, Dibujo Técnico. Edebe, 2000

Ghyka, M. Estética de las Proporciones en la naturaleza y en las Artes. Poseidón, 1977

Gómez Molina, J. (coord) "Maquinas y herramientas de dibujo", Cátedra, 2002

Gómez Molina, J. Cabezas, L. Bordes, J. "El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX", Cátedra, 2001

Izquierdo Asensi, F. Ejercicios de Geometría Descriptiva. 4 vols. Dossat,1988

Leoz, R. Redes y ritmos espaciales. Blume, 1988

Navarro de Zuillaga, Fundamentos de Perspectiva. Parramón.1986

Navarro de Zuillaga, El juego de las representaciones .Dpto. Publ. Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Madrid, 1988

Navarro de Zuillaga, Forma y Representación, Akal, 2008

Pedoe, D. La Geometría en el Arte, Gustavo Gili. 1979

Ruiz Aizpiri, J.M, Geometría Descriptiva, De Latina, 1980

Senabre, J. Dibujo Técnico. Luis Vives, 2000

VV.AA. Espacio Representado, Univ. Complutense, 1988

VV.AA., Dibujo Técnico, Ed. Edebé, 2000

Complementaria

Arnheim, R. Arte y percepción Visual, Alianza, 1979

Ernst, B. Un mundo de figuras imposibles. Taschen 1998

G.H. Baker, Le Corbusier, Análisis de la Forma, GG, 2000

Gombrich, E. La imagen y el ojo. Alianza, 1987

Gombrich, E. Arte e Ilusión. Gustavo Gili, 1979

Kandinsky, W. Punto y línea sobre el plano. Ed. Labor, 1993

Kandinsky, W. Cursos de la Bauhaus. Alianza Forma, 1987

Panofsky, E. La Perspectiva como forma simbólica, Tusquets. 1983