

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Dibujo II		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	3461
Periodo docente:	Tercer-Cuarto semestre		
Materia:	Expresión Artística		
Módulo:	Herramientas del Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Lidón Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es
Eduardo Zamarro Flores	e.zamarro@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 propia 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, (osteología) 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 básicas de la perspectiva y el espacio en el sistema cónico.

Enseñar al alumno las claves para realizar dibujo ágil de manera eficaz.

Transmitir los principios del croquis y los distintos métodos de representación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al grado.

CONTENIDOS

1 Formas fundamentales:

-Composición, prismas y cilindros

2 Perspectiva aplicada:

-El punto de vista, el horizonte, fugas.

3 Objetos Básicos:

- Exploración de las formas en el espacio

4 Materiales:

- Medios visuales de representación

5 La figura:

- Del objeto a la figura. El espacio en movimiento

6. El Espacio:

- El espacio en relación: Espacio habitado

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 las aulas los conocimientos teóricos planteados. Los alumnos plasman el desarrollo de sus habilidades de encaje, proporción, claroscuro y representación volumétrica para obtener las competencias necesarias. Tanto de su propio desarrollo técnico como de su proyecto.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

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 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 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 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 fisonomía o estructura.

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

CONVOCATORIA ORDINARIA:

El alumno irá demostrando con su trabajo en el aula, sus entregas parciales, sus ejercicios autónomos corregidos y actitud general hacia su aprendizaje si está capacitado en las competencias que de él se esperan desarrollar.

Su calificación, cuantitativa será en base numérica de 0 a 10.

Será obligatoria la asistencia a clase no inferior al 80%, si el estudiante pretende ser evaluado de forma continua, de lo contrario será un examen ordinario.

Para evaluación continua:

Entregas parciales 10%

Participación y pertinente en las clases expositivas 10%

Dossier 60%

Examen 20%

No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada, cada entrega se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión.

No podrá examinarse por evaluación continua el alumno que no entregase de forma injustificada cualquiera de los trabajos enunciados en el programa.

****Sin la entrega dossier y sin una nota superior al 4,99 en el examen no se supera la asignatura****

En convocatoria extraordinaria solo tendrán que presentar o realizar las tareas no entregadas o no realizadas en ordinaria. Dossier y Examen.

Asistencia: Es fundamental la asistencia a clase y la participación en las actividades presenciales.

El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar al profesor un justificante de este en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contara como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar todos los trabajos exigidos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en convocatoria ordinaria, en la fecha del examen de convocatoria extraordinaria. Se entregarán en Canvas y los originales.

Los criterios de evaluación para dichos proyectos son los mismos que para los aprobados por curso.

Los porcentajes de evaluación para la convocatoria extraordinaria serán los mismos, salvo para aquellos estudiantes que no superen el 80% de asistencia, en ese caso el examen pasará a valer un 30% y la participación y la actitud hacia la asignatura no se valorará.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en el sistema extraordinario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, Juan Bordes. El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX / Madrid :Cátedra,2001.

Betty Edwards. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: un curso que potencia la creatividad y la confianza creativa / Barcelona :Urano,2011.

Complementaria

Juan José Gómez Molina (coord.); Lino Cabezas...[et al.]. Estrategias del dibujo en arte contemporáneo Madrid :Cátedra,; 2006.