Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Nuevas Tecnologías Arquitectónicas (Título Propio asociado a Arquitectura)
Rama de Conocimiento:	Ingeniería y Arquitectura
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior
Asignatura:	Ilustración Digital
Tipo:	Propia Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Curso:	2
Código:	37113
Periodo docente:	Cuarto semestre
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	75

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Jiménez Gil	pablo.jimenez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura "Ilustracion digital" esta dirigida hacia el desarrollo de una comunicacion correcta y eficaz de los procesos creativos.
Se reforzará la capacidad de síntesis, madurez en los discursos proyectuales y la capacidad investigadora sobre técnicas de representación.

La seleccion de una idea generadora clara junto con la correcta eleccion de un lenguaje grafico acorde al concepto a transmitir, seran las claves para una eficaz comunicacion.

El desarrollo de la asignatura se realizara en paralelo al proceso proyectual, desde la ilustracion de la idea, la infografia de diagramas de datos, la representacion de mapas y estrategias programaticas o de implantacion,

hasta la maquetacion de los mismos. Todo ello debe ser transmitido de manera clara y sugerente mediante tecnicas manuales o virtuales que se aprenderan y ejercitaran en el curso.

Para ello se estudiaran diversas tecnicas de dibujo y comunicacion, basandose principalmente en el manejo del programa de dibujo vectorial Adobe Illustrator y de maquetacion Adobe In Design, asi como su postproduccion mediante otras tecnicas de comunicacion, como el video o el GIF, con el objetivo de reforzar las herramientas y capacidades para transmitir y explicar los proyectos de los alumnos.

OBJETIVO

- Desarrollo de la capacidad de análisis, síntesis y crítica sobre los procesos creativos.
- Trabajo sobre identificación de las ideas generadoras de cada proyecto.
- Aprendizaje de técnicas de representación gráfica en todas las fases del proyecto; bocetos, croquis vectoriales, mapping, diagramas, planos, esquemas y maquetación.
- Manejo de los programas Adobe Illustrator y Adobe indesign.
- Reforzar la capacidad comunicativa de los dibujos de los alumnos.
- Identificación y elección de un lenguaje gráfico que refuerce la idea a transmitir.
- Mejora de la distribución y orden de los dibujos en los paneles para facilitar su lectura.
- Saber reconocer las jerarquías y la escala y posición de los dibujos.
- Ejercitación en el manejo de técnicas gráficas y generación expresiva de las ideas y espacios imaginados.
- Estimulación de la creación y experimentación de procesos expresivos propios.
- Desarrollo de posiciones básicas de crítica: El alumno debe ser capaz de evaluar las propuestas ajenas tanto como la propia, emitir criticas, y determinar una posición de partida.
- Establecer vías de investigación: Desarrollo de la capacidad de de investigación y documentación de referencias básicas del dibujo, e ilustración.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos deberán haber realizado al menos un proyecto arquitectónico.
Se requerirá el manejo de los programas, Autocad, Rhinoceros (o en su defecto Sketchup) y Photoshop.

CONTENIDOS

La asignatura se desarrollará en dos partes complementarias, teoría y práctica.
El temario teórico será presentado en cada una de las clases con presentaciones sobre imagen digital e impresión, estrategias de comunicación y análisis de gramática visual con el objetivo de reforzar la capacidad de análisis y crítica del lenguaje gráfico utilizado en cada uno de los ejemplos para la correcta aplicación en los proyectos a desarrollar durante la carrera.
En concreto se darán pautas de imagen digital, maquetación y comunicación, abarcando el uso de retículas, leyes de composición, uso del color, tipografías y equilibrio de paneles.
El temario práctico de los programas de Adobe Illustrator y Adobe InDesign será presentado con ejercicios y práctica de flujos de trabajo.
Se estudiaran los entornos de los programas y la aplicación de las diferentes herramientas y opciones que los programas nos ofrecen para la postproducción de ilustraciones, esquemas, diagramas, collages y maquetación.
También se estudiará el flujo de trabajo con otros programas de dibujo, como Autocad, Sketchup y Photoshop.
Para todo ello el curso se estructurará en los siguientes bloques.
E.1. CONCEPTO. GENERACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE ESQUEMAS. (14 horas)

Objetivos generales:
Reconocimiento de las ideas a transmitir con cada dibujo y elección de estilos gráficos que refuercen su comunicación.
Consolidar el uso del dibujo como lenguaje fundamental.
Discernir las diferentes partes del proceso proyectual (Análisis, conclusiones, objetivos, estrategias) para poder expresarlas gráficamente.
Generar un banco de recursos gráficos creado por cada alumno, basado en la interpretación de las referencias seleccionadas.
E.1.a. INTRO (2 horas)
Introducción a la imagen digital y maquetación.
Presentación de los programas de curso.
-E.1.a. ESQUEMAS DE ANÁLISIS Y ESTRATEGIA (6 horas)
Objetivo generales:
Reforzar el reconocimiento de ideas expresadas en el discurso de un proyecto.
Discernir las ideas principales de un proyecto.
Ejercitar diferentes maneras de mirar y expresar.
Comunicar gráficamente el análisis, conclusiones, objetivos y estrategias de un proyecto.
Desde nuestra responsabilidad como arquitectos ¿Qué reclama el lugar o la situación? ¿Qué podemos aportar? Posición ante el contexto.
Objetivo específicos:
-Trabajo sobre identificación de las ideas generadoras de cada proyecto y potenciales del mismo.
-Identificación de una estrategia que defina la intervención.
-Adecuación de la escala y grafísmo utilizados para la comunicación de cada concepto.
-Herramientas utilizadas en Adobe illustrator: Entorno del programa Adobe Illustrator, inserción y edición un plano pdf, creación de mesas de trabajo, herramientas de dibujo y edición, herramientas de selección, herramienta pluma, creación de pinceles y símbolos y uso del panel creador de formas.
-E.1.b. GENERACIÓN DE RECURSOS GRÁFICOS (4 horas)
Objetivos generales:
Investigación y selección de referencias gráficas aplicables al trabajo de los alumnos.
Elaboración de un lenguaje gráfico y elección de herramientas para expresarlo.
Consciencia de las habilidades y herramientas que disponemos.
Objetivos específicos:
-Identificar los objetivos del proyecto y buscar el lenguaje que permita reforzar la comunicación de las planimetrías y dibujos.
-Flujo de trabajo entre Autocad - Illustrator - Photoshop - In Design.
-Herramientas utilizadas en Adobe illustrator: Creación de muestras, uso del bote de pintura, selección de pintura interactiva, uso de capas, panel de apariencia, calco de imagen, máscaras de recorte y aplicación de efectos.
-E.1.c. IMAGEN-COLLAGE (2 horas)
Objetivos generales:
-Transmitir la materialidad del espacio mediante el uso del Collage digital.
-Identificación de la materialidad y relaciones de nuestros espacios.
-Herramientas utilizadas en Adobe illustrator: Uso de la herramienta perspectiva, máscaras de recorte, modos de fusión y texto.
E.2. CONTEXTO. MAQUETACIÓN
Objetivos generales:
-Reforzar la capacidad síntesis, organización y gestión de la información que de forma más precisa exprese el concepto del proyecto.
-Selección de un estilo gráfico acorde al contexto e intención del proyecto.
-Reconocimiento del discurso y representación del mismo con orden lógico.
-Aumentar la capacidad de orden y agrupación de elementos en un panel.

-E.2.a. ANÁLISIS DE UN PANEL Y PRE-MAQUETACIÓN (6 horas)
Objetivos generales:
Desarrollo de posiciones basicas de critica: El alumno deberá ser capaz de evaluar las propuestas y paneles ajenos tanto como los propios, valorar su capacidad comunicativa y la gestión del espacio de panel con la información aportada.
Objetivos específicos:
1. Reconocimiento del discurso del proyecto.
2. Identificacion de una estructura de paneles con la ayuda de guias y masas.
3.Reconocimiento de pesos de los dibujos, masas y espacio negativo que compone la lamina.
4. Valoración de la dimensión de los dibujos y la información que aportan.
5. Valoración de la situacion de los diferentes dibujos y textos en la estructura base y su equilibrio.
6. Agrupacion de elementos comunes. (uso de encabezados, leyendas, textos...)
7. Uso de ayudas graficas para agrupar (recuadros, circulos, encabezados, colores o leyendas)
8. Eleccion de tipografias y paletas de color.
9. Revision de ordenes de lectura y y comprension del discurso.
10. Puesta en crisis de los paneles.
-Herramientas utilizadas en Adobe InDesign: Entorno del programa Adobe Indesign, modos de visualización, introducción a las páginas, capas, colocación de vínculos, encajes, herramientas de dibujo y edición, uso de los paneles alinear y buscatrazos.
E.2.b. MAQUETACIÓN DE UN PROYECTO (10 horas)
Objetivos generales:
Puesta en práctica de todo lo estudiado en la fase de análisis de paneles así como de las herramientas utilizadas durante el curso, con la selección de un estilo gráfico definido en el cual basar los dibujos.
Objetivos específicos:
-Herramientas utilizadas en Adobe InDesign: Flujo de trabajo desde illustrator y pdf, generación de estilos de objeto, estilos de párrafo y de carácter, uso de efectos, modos de fusión, caracteres especiales, herramientas para pdf interactivo, exportación y empaquetado de archivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

-Clases expositivas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes en el debate y resolución de dudas sobre los temas propuestos en clase.
-Realización de ejercicios: Resolver, de forma individual, los ejercicios propuestos en clase, aplicando los conocimientos fundamentales recibidos.
-Talleres: Corrección en grupos de diverso tamaño de los proyectos que los alumnos desarrollan y matizan a la luz de los ejercicios de sus compañeros y las instrucciones del profesor.
-Evaluación: Realización de controles de asimilación de conocimientos a lo largo del curso y con la mayor continuidad posible.
-Tutoría personalizada: Atención individual al alumno con el objetivo de acompañarlo en el seguimiento al curso y aclarar las dudas que el alumno no alcance a comprender en su estudio personal.
-Tutoría grupal: Atención a un grupo reducido de alumnos que precisan aclaraciones adicionales para el seguimiento de la asignatura.
-Trabajo en grupo: Diseño y desarrollo grupal de trabajos.
-Generación de un banco de ideas y referencias en una plataforma digital.

-Revisión por pares. Evaluación del trabajo de otros alumnos de forma anónima.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

COMPETENCIAS

El alumno reconocerá en los discursos proyectuales los puntos; Análisis, Conclusiones, Objetivos y Estrategias.

El alumno sabrá ordenar sus ideas y sus paneles, otorgando a cada dibujo la escala necesaria para su comprensión en cada una de las láminas de presentación.

El alumno será capaz de editar sus dibujos de forma expresiva acorde a la idea generadora de sus proyectos.

El alumno sabrá expresar coherentemente análisis y estrategias de los ejercicios de proyectos en esquemas expresivos de fácil lectura.

El alumno conocerá como funciona el flujo de trabajo entre los programas, Autocad, Sketchup, Photoshop, Illustrator e In Design.

El alumno ampliará su campo de referencias en cuanto a planimetría, maquetación y estrategias visuales.

El alumno reconocerá un proyecto bien expresado de uno que no lo esté. Tendrá los conocimientos suficientes de percepción visual y base crítica para posicionarse ante un discurso arquitectónico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Generación de diagramas/esquemas comprensibles y expresivos de las ideas del proyecto.

Collage expresivo del espacio más representativo del proyecto

Postproducción de planimetrías con lenguaje gráfico adaptado al proyecto.

Composición y maquetación de paneles de arquitectura en los formatos establecidos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

A. EVALUACIÓN EN CONVOCATORIA ORDINARIA

Esta asignatura se fundamenta en la evaluación continua. Periódicamente se realizará un ejercicio en relación con los contenidos del curso. Para aprobar la asignatura por curso será obligatorio entregar puntualmente todos los ejercicios. Los ejercicios se calificarán de 0 a 10 y se realizarán correcciones generales de forma regular. Además se deberá tener en cuenta lo siguiente:

A.1. CRITERIOS PARA APROBAR

El alumno aprobará por curso si:

- Asiste al menos a un 80% de las clases.

- Entrega los ejercicios del curso en la fecha y hora indicadas. En caso de faltar algún ejercicio computará como 0 y hará media con el resto de prácticas. Un trabajo se considera entregado cuando responde a todos los requerimientos de formato (papel y digital) que indica el enunciado. Todos los ejercicios se entregarán en la tarea correspondiente del CANVAS. Las prácticas suspensas se pueden compensar con otras que estén aprobadas, ya que prevalece la media.

- Obtiene una calificación media de dichos trabajos de 5 a 10. Los trabajos entregados fuera de plazo se calificarán sobre 5 puntos. La distribución de calificaciones será la siguiente:

-- E0 "Banco de referencias gráficas" > 5%

-- E1 "Revisión crítica de paneles: Remaquetación de un proyecto anterior" > 20%

-- E2 "Esquemas: Diagramas de análisis y estrategia" > 20%

-- ET "Ejercicio transversal" > 55%

A.2. CRITERIOS DE CALIFICACIONES Y MEJORAS DE TRABAJOS

NO se podrá mejorar ningún trabajo después de la fecha de entrega. Cualquier mejora se podrá realizar ENSEÑANDO, CORRIGIENDO Y ASISTIENDO A OTRAS CORRECCIONES durante el transcurso de la práctica mediante las clases y tutorías. Cualquier apunte que se realice en clase sobre el trabajo de un alumno afectará al resto; por lo tanto no será necesario ir repitiendo a cada alumno lo que debe mejorar si dichas mejoras se exponen de forma reiterada en el contexto de una corrección pública. Si un alumno quisiese entregar una mejora de una calificación de práctica suspensa se valorará como entregada fuera de fecha, y puntuará como máximo 5,0. Los alumnos con las prácticas aprobadas NO podrán entregar mejoras. Se aconseja que las correcciones se realicen sobre papel. La calificación de las prácticas estará sujeta a criterios de valoración, que el alumno conocerá con antelación en los enunciados. Las correcciones de los trabajos antes de la entrega darán respuesta a los pasos que debe ir dando el alumno, que pueden ir variando en función del punto en que se encuentre su trabajo.

B. EVALUACIÓN EN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no superen el curso o no lo realicen podrán optar a un examen en la convocatoria extraordinaria. Para la realización de dicho examen será necesario entregar TODOS los ejercicios del curso, que se evaluarán sobre los mismos criterios explicitados en los enunciados y tendrán los mismos porcentajes de evaluación que en la convocatoria ordinaria. El 15% restante de la calificación resultará de un examen de 2h en el que se preguntará por los procedimientos más relevantes del curso.

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

de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Vasily Kandisky De lo espiritual en el arte Paidos, Barcelona 199
Capítulos recomendados: Los efectos del color y El lenguaje de las formas y los colores.

KOOLHAAS, R. / MAU, B S,M,L,XL Pahidon, 1998

Alberto Campo Baeza Pensar con las manos Nobuko, 2010

John Berger Modos de ver Gustavo Gili, Barcelona, 2014

John Berger Sobre el dibujo Gustavo Gili, Barcelona, 2016

Gunther Kress Reading Images. The grammar of Visual Design Routledge, Londres, 1996

Donis A. Dondis La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual Gustavo Gili, Barcelona, 1976

Christian Leborg Gramática visual Gustavo Gili, Barcelona, 2013

Peter Cook Drawing, The Motive Force of Architecture John Wiley & Sons, Ltd, 2014

Elam Kimberly Grid Systems Principles of Organizing Type Pincenton Architectural Press 1951

Josef Albers Interaction of Color Yale University, 2006

Maria Fullaondo / Ciro Marquez The Drawing Bazaar Editorial Rueda S.L. 2015

James Stirling Inspiration and Process in Architecture Moleskine Spa, 2015

Iñaki Ábalos Campos de batalla Col-legi d'Arquitectes de Catalunya, 2005

Bruno Munari Diseño y comunicación visual, Contribución a una metodología didáctica Gustavo Gili, Barcelona, 1985

Junya Ishigami Small images INAX Barcelona, 2009

Complementaria

Vasily Kandisky Punto y linea sobre el plano Paidos Barcelona 1996
Capítulos recomendados; El punto, La línea