

ESCUELA DE ARTE LEÓN ORTEGA, HUELVA

ASIGNATURA:

TECNICAS DE EXPRESION EN DISEÑO

MATERIA:

**LENGUAJE Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN
Y COMUNICACIÓN**

CURSO 2017-18

PROFESORA: **ISABEL M^a MARTÍN CALDERÓN**

Horas lectivas: 4 horas semanales, divididas en dos sesiones de 2 horas cada una.

Ratio: 10 alumnos por grupo.

Créditos ECTS: 5

Horas por crédito: 30

Calendario: De febrero a junio de 2018

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTO

Se trata de una asignatura de las denominadas de Formación básica, a impartir en el segundo semestre del primer curso del Grado, siendo precedida en el primer semestre por la asignatura *Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos*. A la misma materia pertenecen las asignaturas *Sistemas de representación, Fotografía digital y medios audiovisuales, Representación vectorial*, y la ya citada *Dibujo a mano alzada*.

Lenguaje y técnicas de representación y comunicación es una materia relacionada con las siguientes materias de formación básica:

Fundamentos del diseño

Historia de las artes y el diseño

Así como con las siguientes asignaturas de formación básica:

Lenguaje visual

Creatividad y metodología del proyecto

Sistemas de representación

Historia del arte y la estética

Historia del diseño

Por último, las materias de formación obligatoria de especialidad relacionadas son:

Historia del diseño de producto

Proyectos de envases y embalajes

PERFIL PROFESIONAL

El diseñador de producto es un profesional capaz de proyectar, analizar, investigar y determinar las propiedades y cualidades físicas, así como los valores simbólicos y comunicativos que han de caracterizar sus producciones, definiendo la forma, la configuración, la calidad, el funcionamiento, el valor y la significación estética, social y medioambiental de las mismas. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

Diseño de envases y embalajes.

Diseño de calzado.

Diseño de juguetes.

Diseño de electrodomésticos.

Diseño de mobiliario para el hábitat.

Diseño de mobiliario de oficina.

Diseño de elementos urbanos.

Diseño de Iluminación y luminarias.

Diseño en el ámbito de la automoción.

Diseño de herramientas y accesorios.

Diseño de producto cerámico.

Diseño de sanitarios y grifería.

Diseño para la artesanía.

Diseño para condiciones especiales.

Diseño textil.

Menaje.

Diseño de sistemas.
Gestión del diseño.
Desarrollo de producto.
Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos.
Investigación y docencia.

Esta asignatura contribuye al desarrollo de la capacidad para proyectar, así como a definir la forma y configuración de un diseño, incidiendo especialmente en la traducción gráfica del proceso creativo.

COMPETENCIAS ESTABLECIDAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

CONTENIDOS

UNIDADES TEMATICAS:

1. Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas.

Objetivos: Consolidar el dibujo como instrumento para el diseño.

Conceptos: El proceso creativo y de diseño: apunte, boceto y obra final. El dibujo expresivo. El dibujo aplicado: dibujo mimético, descriptivo, representativo, expresivo, comunicativo.

Instrumentos, materiales, técnicas y procedimientos de la expresión gráfica. Textura en el diseño. Apuntes, movimiento y retentiva. Las técnicas húmedas: la tinta aguada. Técnicas mixtas.

2. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas.

Objetivos: Aumentar el número de recursos plásticos para la visualización de un diseño.

Conceptos: Instrumentos, materiales, técnicas y procedimientos de dibujo. Experimentación con técnicas gráficas adecuadas al diseño de producto. Las técnicas húmedas: la acuarela. Técnicas mixtas.

3. Técnicas aditivas y experimentales.

Objetivos: Aumentar el número de recursos plásticos para la visualización de un diseño.

Conceptos: Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas adecuadas al diseño de producto: temple (acrílico, vinílico, colas), acuarela, tintas, rotuladores, técnicas mixtas, collage, copy-art, fotomontajes, etc). Soportes, pigmentos, aglutinantes, recetario y comercialización de materiales.

4. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.

Objetivos: Dominar la comunicación a través de las técnicas gráficas.

Conceptos: El lenguaje gráfico bidimensional. Los valores tonales en la imagen gráfica. Iluminación.

Sistemas de representación bidimensional del volumen y del espacio. El punto de vista, connotaciones expresivas.

Valor expresivo de la textura visual en la elaboración de imágenes. La pincelada como elemento constructor de la imagen. Valor expresivo del color. Armonías y contrastes. Utilización realista, informativa, expresiva y simbólica del color. La materia como elemento compositivo en la imagen gráfica. La composición y su valor expresivo.

METODOLOGÍA

Las unidades temáticas serán desarrolladas con el objetivo principal de adquirir las competencias propuestas, para ello los alumnos deberán realizar las actividades oportunas. Se plantearán los siguientes tipos de actividades:

Actividades realizadas en el aula:

Actividades prácticas individuales.

Actividades prácticas en grupo.

Trabajos teóricos individuales.

Actividades realizadas fuera del centro educativo:

Actividades prácticas individuales.

Trabajos teóricos individuales.

Actividades complementarias.

Los contenidos del curso se impartirán procurando establecer procesos de enseñanza-aprendizaje que favorezcan la asimilación de los conceptos y sus procedimientos.

La enseñanza se realizará a través de la exposición oral y escrita de los conceptos y términos específicos por parte del profesor, utilizando la pizarra, recursos impresos, proyecciones, etc. Estos conceptos darán lugar a trabajos prácticos en los que el alumno demostrará la adquisición de estos conocimientos. Algunas de estas actividades serán completadas conceptualmente con una memoria justificativa. Las actividades con contenidos conceptuales extensos serán objeto de pruebas objetivas al final del semestre.

EVALUACION

La evaluación medirá el grado de aprendizaje alcanzado por el alumnado en relación con las capacidades establecidas en las competencias de la asignatura. Los criterios de evaluación establecidos, relacionados con la asignatura son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.

Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.

Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

Demostrar que domina los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CALIFICACION

Los resultados obtenidos por el alumnado en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se añadirá su correspondiente calificación cualitativa:

0 - 4,9: Suspenso (SS).

5,0 - 6,9: Aprobado (AP).

7,0 - 8,9: Notable (NT).

9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

Para esta asignatura se establece la convocatoria ordinaria de Febrero.

Instrumentos de evaluación	Porcentaje de calificación	RÚBRICA DE EVALUACIÓN
Ejercicios prácticos realizados en el aula en grupo.	40 %	Realización de trabajos en equipo. Coordinación.
Exposición o presentación de trabajos en grupo.	20%	Comprender y utilizar la terminología adecuada Analizar y sintetizar conceptos. Capacidad para elegir un portavoz y coordinador.
Ejercicios teóricos individuales.	40%	Realizar un trabajo conceptual adecuadamente. Comprender y utilizar los conceptos y la terminología específica.
Trabajo virtual : Memoria de actividad complementaria	20 %	Realizar trabajos de investigación. Extraer ideas básicas y justificarlas.
Ejercicios prácticos realizados fuera del centro educativo.	60%	Utilización de recursos grafico-plásticos adecuados. Desarrollo de alcance personal.
Ejercicios teóricos colectivos realizados fuera del centro educativo.	20%	Realizar trabajos de investigación compartiendo criterios. Extraer ideas básicas y justificarlas. Coordinación.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES EVALUABLES

FEBRERO:

Ejercicios prácticos individuales realizados en el aula.

Ejercicios prácticos individuales realizados fuera del centro educativo.

MARZO:

Ejercicios prácticos individuales realizados en el aula.

Ejercicios prácticos individuales realizados fuera del centro educativo.

ABRIL:

Ejercicios prácticos individuales realizados en el aula.

Ejercicios prácticos individuales realizados fuera del centro educativo.

MAYO:

Ejercicios prácticos individuales realizados en el aula.

Ejercicios prácticos individuales realizados fuera del aula.

Ejercicio teórico individual realizado fuera aula.

JUNIO:

Ejercicios prácticos individuales realizados en el aula.

Ejercicio práctico colectivo realizado fuera del aula

Ejercicio teórico colectivo realizado fuera del aula.

SEPTIEMBRE:

Pruebas extraordinarias de recuperación.

Esta asignatura tiene una temporalidad semestral y una asignación de 5 créditos ECTS, con 4 horas lectivas semanales. Dado que cada crédito ECTS equivale a 30 horas, supone que a esta asignatura le corresponde una carga de trabajo total de 150h. (incluyendo horas lectivas y no lectivas).

RECURSOS

Para el desarrollo de la asignatura se utilizarán recursos diversos como publicaciones específicas, imágenes impresas y digitales, recursos en la red, etc.

BIBLIOGRAFIA

P.K.Ching, Francis. Dibujo y Proyecto. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 2010

Sanz Adán, Félix. Diseño industrial. Desarrollo del producto. Ed. Thomson

WONG, Wucius Fundamentos del diseño Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1995

MORRIS, Richard Fundamentos del diseño de productos Ed. Parramón Arquitectura y Diseño

KANIZSA, Gaetano. Gramática de la visión. Percepción y pensamiento Ed. Paidós, Barcelona, 1986

MUNARI, Bruno Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002

NORMAN, Donald La psicología de los objetos cotidianos Ed. Nerea, Madrid, 1990

Torrent, Rosalía. Historia del diseño industrial. Ed. Catedra.

Hayes, C. *Guía completa de Pintura y Dibujo. Técnicas y materiales.* Ed. Blume.

Fuga, Antonella. *Técnicas y materiales del arte.* Ed. Mondadori. Milán 2004

Doerner, Max. *Los materiales de pintura y su empleo en el arte.* Ed. Reverté. Barcelona 1998.

Mawer, Mafred. *Procesos elementales de configuración y proyectación.* Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1992.

Claudi, C.: *Manual de perspectiva.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1980.

Wong, W. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional.* 7ª Ed. G. Gili. Barcelona, 1991.

Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen.* 14ª Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1976.

Bargueño, E., Sánchez, M. *Dibujo artístico.* Mc. Graw Hill. Madrid, 1998.

Marfil, Rafael. *Todo sobre la técnica de la acuarela.* Ed. Parramón. Barcelona 1998.

Parramón, J.M. *El gran libro del dibujo.* Ed. Parramón. Barcelona 1996..

VV.AA. *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el S.XX.* Ed. Cátedra. Madrid 2005.

MATERIALES APORTADOS POR EL ALUMNO

Lápices de grafito distintas durezas

Lápices de colores

Rotuladores calibrados

Rotuladores dibujo

Utiles de dibujo técnico

Tijeras, cortadora.

Cinta adhesiva

Papeles diversos DIN A3

Tinta color

Acuarelas

Gouache

Carpeta para dibujos

Otros materiales por especificar

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Visita a exposiciones temporales, en fecha por determinar.