



GRADO EN DISEÑO

Módulo **FORMACIÓN BÁSICA**
Materia **ARTE**
Asignatura **CÓDIGO 804084**

NOMBRE INTRODUCCIÓN AL VOLUMEN

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso: Primero
Carácter: Obligatoria
Período de impartición: 1er semestre o 2º semestre
Carga Docente: 6 ECTS
 Teórica 2 ECTS
 Práctica 4 ECTS

Coordinador: Sonia Cabello García
Correo-e: sonia.cabello@ucm.es
Teléfono: 91-3943650

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Con el desarrollo de la asignatura Introducción al volumen, se pretende dotar al alumno de los conocimientos y conceptos básicos relativos al proceso creativo en el ámbito escultórico dentro del diseño, así como las técnicas, los materiales y las herramientas utilizados en las técnicas constructivas, aditivas, sustractivas y de reproducción. Para ello, trata de desarrollar actitudes que enriquezcan su percepción de la forma tridimensional, así como aquellas habilidades y recursos técnicos que conduzcan a resultados adecuados.

Requisitos:

No existen requisitos previos.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- O.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- O.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.



- O.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

Objetivos específicos

- Desarrollar la capacidad perceptiva en la representación de la forma tridimensional. Buscar, analizar y sintetizar correctamente la información recibida, potenciando el espíritu de investigación.
- Adquirir conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes al diseño escultórico. Conocer el lenguaje creativo específico, en este caso, del proceso de construcción, del modelado y de la talla.
- Familiarizarse con los recursos propios de dichos lenguajes: posibilidades y limitaciones técnico-expresivas.
- Manejar con soltura y sentido estético los elementos básicos del lenguaje plástico escultórico consiguiendo resultados de calidad, dotados de unidad estilística, estética y técnica, acorde con el nivel que en este primer curso de carrera el estudiante deberá de obtener.
- Facilitar el contacto práctico y directo con los medios escultóricos. Desarrollo de destrezas manuales en el dominio de materiales, procedimientos y herramientas.
- Potenciar actitudes creativas en las distintas fases de los procesos intelectuales y/o emocionales: creativa, metodológica y de realización.
- Crear buenos hábitos de trabajo y actitudes receptivas para el desarrollo personal e integrado del alumno.
- Desarrollar hábitos de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico, estimulando el pensamiento divergente para favorecer una actitud reflexiva, flexible y abierta en la búsqueda y solución de respuestas.
- Fomentar el espíritu cooperativo entre los alumnos.
- Conocer la normativa relativa a Seguridad e Higiene en esta área y sensibilizarlo para su aplicación práctica en el aula.
- Sensibilizar al alumno con respecto al reciclaje y al medioambiente.

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG1 - Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.

Competencias Específicas

CE3 – Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.

CE6 – Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.

CONTENIDOS

- Seguridad e higiene y buenas prácticas en la asignatura.



- Herramientas, materiales y utillaje especializado en los procesos escultóricos dirigidos al ámbito del diseño.
- Procedimientos básicos:
 - La construcción como proceso en el diseño industrial y escenográfico.
 - El modelado y técnicas de vaciado en el diseño objetual.
 - La talla como técnica de ficticio aplicada al diseño de vestuario.
- Asociación de conceptos estéticos a la forma tridimensional.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CE3.CE6.	1
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE3.CE6.	60-70% de los 5 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1.	40-30% de los 5 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

los contenidos de la asignatura.

- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase.



Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10.
- El rendimiento académico del estudiante se computará de forma proporcional atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios tutelados por el profesor (un 20-30%), el trabajo autónomo en el taller (un 50-70%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles (cerca del 10%).

Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final, tanto en la convocatoria de junio como en la de septiembre, será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 80% de las actividades presenciales.

BIBLIOGRAFÍA

- BEJLÓN J.J. La gramática del arte. Ed. Celeste.
- BRAVO, ISIDRE. Escenografía operística. Maquetas y figurines. Oviedo : Fundación de Cultura, Ayuntamiento de Oviedo : CAMCO, 1997.
- BONSIEPE, GUI. Diseño industrial: artefacto y proyecto. Madrid. Ed. Alberto Corazón, D.L. 1975.
- BREYER, GASTÓN. La escena presente: teoría y metodología del diseño escenográfico. Buenos Aires. Ed. Infinito. 2008.
- DONDIS, D.A. (1972). La sintaxis de la imagen. Barcelona. Gustavo Gili.
- FLÜGEL, J.C. Psicología del vestido. Ed. Paidós, 1964.
- HESKETT JOHN. Breve historia del diseño industrial. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1985.
- MUNARI, Bruno (1981). ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona. Gustavo Gili.
- NAVARRO LIZANDA, José Luis (2002). Maquetas, modelos y moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas. Castelló de la Plana. Universitat Jaume I.