



MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Módulo:

LENGUAJE GRÁFICO

Materia:

LENGUAJES GRÁFICOS CONTEMPORÁNEOS APLICADOS

Asignatura:

609945 EL DIBUJO EN LAS INDUSTRIAS CULTURALES

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster en Dibujo y Gráfica Contemporánea
Carácter:	Obligatoria
Periodo de impartición:	2º semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS

Departamento responsable	DIBUJO Y GRABADO
Coordinador/a	Concha García González
Correo/e:	mariac50@ucm.es
Tlfno. Dep. :	91 3943655

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Esta asignatura trata de un acercamiento a los procesos propios del dibujo dentro de las industrias culturales, el contexto de difusión de la producción artística y su relación con el espectador, posibilitando al estudiante el acceso a una formación que le permita explorar ámbitos como la ilustración, animación o los videojuegos ampliando de este modo su mercado laboral.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Uso profesional y aplicado de los procesos artísticos en general y del dibujo y la gráfica en particular.
- Conocimiento intensivo de los usos visuales en los diferentes medios y formas de comunicación.

- Utilización de técnicas variadas, implicando en muchos casos nuevas tecnologías y procedimientos diversos.
- Analizar los principales conceptos utilizados por las industrias culturales y creativas, y su relación con el desarrollo humano.
- Dotar al estudiante de herramientas que le permitan desarrollar las capacidades necesarias para un aprendizaje autónomo.
- Permitir a los/as estudiantes disponer de una mayor variedad de recursos y posibilidades creativas en el planteamiento y desarrollo de sus proyectos para su inserción en el mundo laboral.

Objetivos específicos

- Demostrar una formación avanzada y especializada que le permita llevar a cabo una actividad profesional en el ámbito de las industrias culturales utilizando el dibujo contemporáneo y sus procedimientos.
- Proponer nuevos ámbitos de desarrollo profesional aplicables a las industrias culturales.
- Investigar y crear nuevas relaciones entre las industrias culturales y creativas y los ámbitos más invisibilizados.
- Generar nuevas líneas de trabajo interdisciplinares que puedan inscribirse en ámbitos creativos y culturales.
- Planificar, diseñar, elaborar y gestionar proyectos en equipos multidisciplinares, rentabilizando el uso de los recursos y la difusión de sus resultados en el ámbito de las industrias culturales.
- Desarrollar un sentido crítico sobre el papel de las industrias culturales en la sociedad y su relación con los temas de mayor interés social.
- Investigar el papel de las industrias culturales en el entorno europeo y su relación con otros contextos.
- Profesionalizar los productos artísticos para poder ser incluidos en el ámbito de las industrias culturales y creativas

COMPETENCIAS

Competencias Básicas y Generales

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CG1. Conocer y utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG3. Comprender y ser capaz de aplicar las herramientas básicas de investigación en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG4. Comprender, analizar y evaluar teorías, resultados y desarrollos en el idioma de referencia, además de en la lengua materna en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG5. Poseer conocimientos racionales y críticos en el estudio del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG6. Conocer los métodos, técnicas e instrumentos de análisis para el estudio del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG7. Capacidad para encontrar soluciones alternativas en el planteamiento de un problema aplicando estrategias novedosas y originales en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

CG8. Conocer los fundamentos y las implicaciones económicas en los procesos de creación y producción gráfica.

CG9. Resolver casos prácticos, lo que implica la elaboración previa del material, la identificación de cuestiones problemáticas, la selección, interpretación y exposición argumentada en el ámbito de la creación y producción gráfica.

Competencias Transversales

CT1. Conocer y desarrollar el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, de los Derechos Fundamentales, de la cultura de paz y la conciencia democrática, de los mecanismos básicos para la participación ciudadana y de una actitud para la sostenibilidad ambiental y el consumo responsable.

CT2. Conocer y aplicar las políticas y prácticas de atención a colectivos sociales especialmente desfavorecidos e incorporar los principios de igualdad entre hombres y mujeres y de accesibilidad universal y diseño adaptado para todos a su ámbito de estudio.

CT3. Conocer y aplicar las herramientas para la búsqueda activa de empleo y el desarrollo de proyectos de emprendimiento, aplicando sus conocimientos al ejercicio profesional.

CT4. Desarrollar las aptitudes para el trabajo cooperativo y la participación en equipos, las habilidades de negociación e incorporar los valores de cooperación, esfuerzo, respeto y compromiso con la búsqueda de la calidad como signo de identidad.

CT5. Utilizar un lenguaje inclusivo que resalte las diversidades propias y características de las personas, y adquirir estrategias comunicativas orales y/o escritas eficaces para favorecer la transmisión del conocimiento.

CT6. Analizar, razonar críticamente, pensar con creatividad y evaluar el propio proceso de aprendizaje discutiendo asertiva y estructuradamente las ideas propias y ajena, ejerciendo auténtico espíritu de liderazgo.

Competencias Específicas

CE1. Distinguir los procesos y técnicas artísticas vinculadas a la creación plástica, en el ámbito de la producción del dibujo y la gráfica contemporáneas.

CE2. Seleccionar los procedimientos adecuados a la práctica artística del dibujo y la obra gráfica seriada en el marco de las industrias culturales.

CE3. Aplicar las herramientas, materiales y tecnologías innovadoras más adecuadas relacionadas con el dibujo y la gráfica contemporáneas para obras originales de calidad.

CE4. Aplicar los conocimientos acerca de las técnicas de creación para emitir juicios relativos a las obras artísticas de dibujo y gráfica contemporáneas.

CE6. Interpretar las claves dibujísticas en el entorno del cuerpo, la tecnología, la performance y la instalación.

CE7. Valorar críticamente el dibujo y la gráfica contemporánea como disciplinas con capacidad para interpretar y representar procesos sociales y culturales a través de la creación artística.

CE8. Planificar de forma autónoma la conceptualización y producción de proyectos artísticos personales en el dibujo y la gráfica contemporáneas.

CE9. Establecer vínculos entre la gráfica y la industria para potenciar las posibilidades creativas.

CE10. Planificar exposiciones artísticas para la exhibición de obras gráficas y dibujísticas en distintos espacios y contextos para lograr el máximo impacto entre los visitantes.

CONTENIDOS

La asignatura propone un acercamiento crítico al concepto de industria cultural. Utilizando un enfoque transdisciplinar, propone un marco teórico para la expansión del tradicional ámbito de aplicación del dibujo y la gráfica en la ilustración, animación, y videojuegos y establece, mediante ejemplos, aplicaciones prácticas y la realización de proyectos, un contexto nuevo y ampliado, en estrecho contacto con necesidades sociales contemporáneas. Esto se concretará en los ámbitos siguientes:

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Dibujo y gráfica en el ámbito de la imagen en movimiento (cine, videojuegos)
- Dibujo y animación
- Dibujo y mundo editorial.
- Dibujo y ámbitos de desarrollo de otras capacidades.

METODOLOGÍA

Como procedimiento general, se seguirá una dinámica de aprendizaje basado en problemas, dirigido a la realización de proyectos, que se estructurará como sigue:

- Introducción al tema mediante lección magistral, con recursos y bibliografía variada, reforzando los contenidos por medio de talleres o seminarios.
- Propuesta del proyecto a realizar en base a la lección magistral, constando de una parte de trabajo autónomo y otra parte de trabajo tutorizado en el taller.
- Resolución de problemas (*design thinking*).
- Presentación y defensa pública del trabajo realizado. Obligación de participar de forma crítica y constructiva en las presentaciones de los compañeros.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y transversales	ECTS
Clases Teóricas. Exposición de contenidos conceptuales, relacionados con el marco teórico del paradigma contemporáneo, en relación con el dibujo contemporáneo (procesos y materiales, producción artística, difusión y transferencia de resultados a la sociedad y estructuras de gestión en el dibujo contemporáneo).	CG1; CT1; CT2; CT5;	6
Clases Teórico-Prácticas. Presentación por parte del docente sobre el estado de la cuestión en el ámbito del dibujo actual y las principales funcionalidades y herramientas utilizadas en los proyectos creativos personales, tanto desde un punto de vista general como en su aplicación, profundizando sobre procedimientos de trabajo, materiales de nueva generación en relación a materiales tradicionales, experimentación artística en dichos medios y modelos de trabajo (estudio, taller, galería, editorial).	CG1; CG6; CT2; CT3; CT5;	
Clases Prácticas. Resolución de proyectos de creación artística mediante la práctica en talleres y laboratorios específicos de los diferentes lenguajes artísticos. Tienen por objetivo desarrollar el análisis de carácter aplicado, así como metodologías específicas potenciando el dominio de técnicas, procedimientos y materiales, así como el lenguaje artístico propio del estudiante en todo el espectro de posibilidades plásticas que ofrece el dibujo y la gráfica.	CG7; CG9; CT5; CT6	
Exposición y presentación de creaciones artísticas para potenciar el discurso crítico, la contextualización de la obra y el aprendizaje en grupo.	CT5; CT6;	
Seminarios impartidos por profesionales y docentes de reconocido prestigio como complemento profesionalizante para los estudiantes.	CG1; CT4;	
Salidas de trabajos de campo y estudio , dirigidas o bien a trabajos de creación artística en espacios naturales, o bien a visitas de exposiciones, museos, etc. como parte esencial de la contextualización del dibujo y la gráfica en la sociedad actual, y su empleo como herramienta de reflexión y producción artística.	CG1; CT5; CG6; CG7;	
Tutorías dirigidas y personalizadas a los procesos y proyectos de los estudiantes.	CG7; CT6;	
Trabajo personal no dirigido.	CG10; CT1; CT2; CT4; CG9;	

Actividad del estudiante

- Investigación y expansión de los conceptos e ideas planteados con ideas propias.
- Realización de proyectos utilizando las clases presenciales y el tiempo de trabajo autónomo.
- Difusión de los resultados del trabajo y aprendizaje: compartir y explicar el conocimiento y resultados.

CRONOGRAMA

	Enero	Febrero	marzo	Abril	Mayo
Presentación de la asignatura y programa. Tema 0.	X				
Planteamiento de problemas a resolver en la asignatura	X	X	X		
Presentación del proyecto final		X			

Realización proyecto final			X	X	
Presentación pública proyecto final					X

EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Valoración de proyectos artísticos presentados por parte de los estudiantes.	40.0	55.0
Valoración de las actividades prácticas programadas, seminarios y presentaciones de los estudiantes, (incluidas pruebas escritas) teniendo en cuenta la evolución del alumno a lo largo de dichas actividades, su participación activa en las mismas y sus aportaciones al grupo.	20.0	50.0
Asistencia continuada y participación en las clases.	5	15

La evaluación será continua, basada en:

- Realización y presentación de proyectos artísticos por parte de los estudiantes.
- Asistencia continuada y participación en las clases.
- Realización y valoración de las actividades prácticas programadas, seminarios y presentaciones del alumnado, teniendo en cuenta la evolución del estudiante a lo largo de dichas actividades, su participación en las mismas y sus aportaciones al grupo.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Petherbridge, D.,(2014). *The primacy of drawing histories and theories of practice*. Yale University Press, London.
- AA.VV. (2012). *Hiperdrawing. Beyond the lines of Contemporary Art*. L.B.Tauris, London.
- Ingold, T. (2015). *La vida de las líneas*. Gedisa, Barcelona.
- AA.VV. (2019). *Utopias. Whitechapel Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery and the The MIT Press, NY.
- Wells, P., (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón, Barcelona.
- Wells, P and Hardstaff, J (2008) *Re-imagining Animation: Contemporary Moving Image Cultures*, AVA,
- Papapetros, S., (2012). *On the animation of the inorganic. Art, Architecture and the Extension of Life*. University of Chicago Press, Chicago.
- <https://animateprojects.org/>
- <https://drawingcenter.org/>
- <https://animateddocs.wordpress.com/>