



## MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Módulo:	<b>LENGUAJE GRÁFICO</b>
Materia:	<b>LENGUAJES GRÁFICOS CONTEMPORÁNEOS APLICADOS</b>
Asignatura:	<b>609945 EL DIBUJO EN LAS INDUSTRIAS CULTURALES</b>

### 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:	<a href="mailto:mariac50@ucm.es">mariac50@ucm.es</a>
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 respete 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 ajenas, 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
<b>Clases Teóricas.</b> 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
<b>Clases Teórico-Prácticas.</b> 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;	
<b>Clases Prácticas.</b> 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	
<b>Exposición y presentación</b> de creaciones artísticas para potenciar el discurso crítico, la contextualización de la obra y el aprendizaje en grupo.	CT5; CT6;	
<b>Seminarios</b> impartidos por profesionales y docentes de reconocido prestigio como complemento profesionalizante para los estudiantes.	CG1; CT4;	
<b>Salidas de trabajos de campo y estudio,</b> 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;	
<b>Tutorías</b> dirigidas y personalizadas a los procesos y proyectos de los estudiantes.	CG7; CT6;	
<b>Trabajo personal no dirigido.</b>	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/>