



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO					
Departamento de Diseño e Imagen					
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA					
<b>ASIGNATURA:</b>	Introducción al Volumen				
<b>Módulo</b>	Arte				
<b>DATOS BÁSICOS:</b>	Cuatrimestral				
<b>Curso:</b>	Primero				
<b>Carácter:</b>	Obligatoria				
<b>Carga Docente T/P:</b>	Dedicación parcial				
<b>CUATRIMESTRE:</b>	Primero y Segundo		<b>GRUPO/S</b>	1, 2 y 3	
<b>PROFESOR/ES:</b>	Sonia Cabello García David Llorente Avila	<b>AULA:</b>	E 13	<b>TALLER</b>	E 13
<b>e-mail:</b> sonia.cabello@art.ucm.es/ d.llorente@ucm.es			<b>DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA</b>		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p><b>1º EJERCICIO – La talla como técnica de ficticio aplicada al diseño de vestuario. La forma psicológica: el personaje.</b></p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p> <p>I. Encuentro conceptual con el traje, tocado y complementos como recurso del artista diseñador en el ámbito escénico, del performance y la acción.</p> <p>II. Desarrollar en el alumno la capacidad de traducir a través del diseño de vestuario las cualidades simbólicas de la personalidad individual integrada en la colectiva.</p> <p>III. Aproximación a la construcción psicológica de personajes a través del volumen tridimensional, mediante técnicas sustractivas.</p> <p>IV. Aprendizaje de la técnica del llamado “ficticio” en publicidad y escenografía: talla en porexpán e integración de otros materiales, herramientas, estudio de volumen, recubrimiento de superficie, acabados, policromía, etc.</p>	<p><b>2º EJERCICIO - La maqueta como herramienta escultóricas y de diseño escenográfico. El paisaje interior: la habitación del personaje.</b></p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p> <p>I. Encuentro conceptual con el espacio escenográfico como recurso del artista diseñador.</p> <p>II. Desarrollar en el alumno la capacidad de traducir a través del diseño escenográfico las cualidades simbólicas de la personalidad individual integrada en la colectiva.</p> <p>III. Introducir al alumno en las técnicas de maquetación aplicadas al lenguaje espacial escenográfico.</p> <p>IV. Potenciar en el alumno la capacidad de dar coherencia y unidad estética a su producción artística.</p>

## EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

## OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

**3º. EJERCICIO – La construcción como proceso escultórico y de diseño industrial. Creación de una escultura con luz.**Objetivos específicos:

- I. Conseguir que el alumno aprehenda el proceso por el cual se materializan las ideas en un objeto.
- II. Enseñar a ver, a observar, a sintetizar y a concretar los diferentes planos que conforman la tridimensión y su valor como gradientes de luz.
- III. Conocer los materiales y herramientas y dominar la técnica constructiva.
- IV. Enseñar a valorar la factura técnica como el acabado profesional deseado de cualquier obra como producto.

**4º. EJERCICIO – El modelado y las técnicas de vaciado en el diseño objetual. El volumen como contenedor de una esencia.**Objetivos específicos:

- I. Conseguir que el alumno aprehenda el proceso por el cual se materializan las ideas en un objeto.
- II. Aproximación al volumen tridimensional mediante la técnica del modelado.
- III. Aprendizaje de la confección y uso de los palillos de escultor, así como otras herramientas y materiales para el modelado.
- IV. Iniciación en el aprendizaje de la técnica del vaciado a través de la confección de moldes en escayola y silicona. Positivado de los mismos en escayola y diferentes resinas.
- V. Utilización de acabados metálicos, transparentes y del color en el ámbito de la escultura.

## CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**FEBRERO // JUNIO // JULIO**  
**ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:**

**Recuperación julio:** Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional o se valorará una posible mejora de los ejercicios presentados.

1º Ejer.-31-10- 2019 (1 Cuatri.). 4 y 5- 03- 2020 (2 Cuatri.)

Criterios de Evaluación: Se valorará la originalidad, la plasticidad, el nivel alcanzado en la ejecución, la correlación entre las cualidades psicológicas del personaje y la imagen tridimensional.

2º Ejer. -31-10- 2019 (1 Cuatri.). 4 y 5- 03- 2020 (2 Cuatri.)

Criterios de Evaluación: Se valorará la originalidad, la plasticidad, la calidad en la ejecución, la capacidad de evocación y coherencia tanto estética como psicológica con el personaje elegido.

3º Ejer.-8 y 9 -01- 2019 (1 Cuatri.). 13 y 14- 05 -2020 (2 Cuatri.)

Criterios de Evaluación: Se valorará la originalidad, la plasticidad, el nivel alcanzado en la ejecución y la correlación entre los valores asociados al producto y la forma tridimensional

4º Ejer.-8 y 9- 01- 2019 (1Cuatri.). 13 y 14- 05 -2020 (2 Cuatri)

Criterios de Evaluación: Se valorará la originalidad, la plasticidad, el nivel alcanzado en la ejecución, la correlación entre los valores asociados al producto y la forma tridimensional, la adecuación entre el diseño y el público al que va dirigido.

- **NOTA IMPORTANTE:** Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.
- Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.
- La nota final se calculará en función a los siguientes porcentajes: 1º Ejer 20%, 2º Ejer 20%, 3º Ejer 20% , 4º Ejer 20% y compromiso con el espacio de trabajo y con los compañeros 20%.