

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO					
Departamento de Dibujo y Grabado					
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA					
ASIGNATURA:	DIBUJO PARA EL DISEÑO				
Módulo	FUNDAMENTAL				
DATOS BÁSICOS:					
Curso:	PRIMERO				
Carácter:	OBLIGATORIA				
Carga Docente T/P:	6 ECTS / Horas semanales: 4 presenciales + 2 aula taller + 4 actividades autónomas				
CUATRIMESTRE:	2º		GRUPOS	1,2,3	
PROFESOR/ES :	VIRGINIA FRIEYRO CARMEN GONZALEZ	AULA:	S06 S05	TALLER	S06 S05
e-mail: vfrieyro@ucm.es cmgcastro@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA			
		CAMPUS VIRTUAL			

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
<ul style="list-style-type: none"> • Dotar al alumno de un conocimiento profundo de la forma. Cómo se origina, cómo se desarrolla y cuáles son sus cualidades significativas para que pueda hacer uso de ellas en sus propias propuestas personales. • Desarrollar la capacidad formativa, expresiva y creativa del dibujo. • Desarrollar la capacidad y habilidades instrumentales para representar los conceptos y la realidad de modo analítico, sintético y expresivo. • Iniciar al alumno en las técnicas, recursos y procedimientos utilizados en la práctica del dibujo para el diseño. • Conocer las características propias del dibujo en el mundo del diseño como medio de comunicación y expresión.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Fundamentos de la asignatura

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Soportes y herramientas para el dibujo.
- Procesos de proyectación y configuración.
- Funciones y características del apunte, boceto y croquis.
- Fundamentación y desarrollo de propuestas de diseño a través del dibujo.
- Configuración de objetos y espacios aplicando diferentes tipos de perspectiva.
- Técnicas gráficas para la representación de objetos.
- Técnicas de dibujo para el desarrollo y la comunicación de ideas en el diseño.

Programa:

Tema 0 Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura

Protocolos de empleo de infraestructuras, maquinaria y útiles de la asignatura.

Tema 1 Soportes y herramientas para el dibujo

1.1. Definición, características y clasificación de los materiales gráfico-plásticos. Diferentes tipos de papeles y cartones: papeles especiales, papel de croquis, papel en color, cartón, soportes transparentes y translúcidos, absorbentes,...

1.2. Definición y características de las herramientas y técnicas del dibujo para el diseño: de las técnicas secas a las líquidas.

1.3. Otras técnicas y procedimientos: collage, transferencias, tramas (software), proyecciones, máquinas de dibujar, plantillas, spray,...

Tema 2 Técnicas y procedimientos de dibujo para el desarrollo y la comunicación de ideas en el diseño

2.1. Medios visuales de presentación. Clasificación de los medios por sus características matéricas. Definición de los materiales: tacto y apariencia. Cualidades físicas y expresivas de los materiales. Las texturas visuales y táctiles. Valor expresivo de la textura. Desde el dibujo preliminar hasta el dibujo de producción final. Documentación visual y técnica del producto.

2.2. Escalas tonales. Los medios tonos. Funciones comunicativas y expresivas del claroscuro. La luz y la sombra como elementos constructivos y expresivos. Valores y aplicaciones.

2.3. La experiencia gestual. Gesto y expresión. El gesto físico en el proceso creativo: el trazo, la materia y la técnica. Clasificación de los gestos gráficos.

2.4. Principios compositivos generales: Relacionados con el formato del espacio de representación; Relacionados con la estructura del espacio de representación; Relacionados con la actividad y las relaciones que se establecen entre los elementos de representación.

Tema 3 Procesos de proyectación y configuración

3.1. Procesos del dibujo. El dibujo como herramienta de adquisición de conocimiento y pensamiento.

Desde los bocetos de conceptos iniciales hasta los dibujos de presentaciones dirigidos a procesos de producción.

3.2. Configuración de objetos y espacios aplicando diferentes tipos de perspectiva. Elección de los sistemas de representación adecuados. El punto de vista. Representación a mano alzada en los principales sistemas de representación: perspectivas, proyecciones métricas y proyecciones ortográficas, cortes, secciones y vistas parciales.

3.3. Funciones y características del apunte, boceto y croquis. Croquis a mano alzada. Objetos en sección. Despieces y desarrollos. Diseño de concepto, dibujo de ideas, esquema, boceto. Diseño expresivo. Diseño creativo.

Tema 4 Morfología. Funciones comunicativas y expresivas de la representación

4.1. El origen de las formas. Comprensión de la estructura geométrica de los objetos naturales y artificiales. Métodos y procedimientos para aprender a observar y comprender cómo se constituyen las formas. Clasificación de las formas según sus metodologías constructivas. Proporcionalidad y escalas gráficas. Ampliación y reducción.

4.2. Dibujos de objetos simples y complejos. Definición y conceptos relacionados.

4.3. Operaciones morfológicas entre sólidos. Construcción y deconstrucción.

Unión, diferencia, intersección y corte.

4.4. Proceso compositivo: elección de las proporciones del formato; estructura del soporte: partición y organización del plano; encuadre de la realidad a representar: elección del punto de vista, ángulo visual y perspectiva; proyecciones de las vistas de planta, alzado y perfil; elección y distribución de los elementos en la escena.

4.5. Ideas generatrices: Armonía y/o contraste; contrastes simultáneos; acciones compositivas expresivas; tipologías compositivas. Modos compositivos en estilos históricos, contemporáneos y emergentes.

PROPUESTA DE EJERCICIOS POR TEMAS

Todos los temas llevarán asociados ejercicios que sirvan para poner en práctica los conceptos y estrategias representativas expuestas y que sirvan a su vez para consolidar los puntos de vista tratados. En este sentido cada bloque temático llevará implícito un conjunto de conceptos transversales sobre los que, en esta signatura, habrá que incidir y profundizar:

Bloque 1: Técnicas gráficas para la representación de objetos.

Fundamentación y desarrollo de propuestas de diseño a través del dibujo

Bloque 2: Configuración de objetos y espacios aplicando diferentes tipos de perspectiva

Bloque 3: El objeto y la geometría

Bloque 4: Desarrollo y la comunicación de ideas en el diseño

1. Actividades en el aula-taller

El alumno podrá utilizar el aula-taller para la realización de los ejercicios propuestos en clase siguiendo las instrucciones establecidas previamente. En cada taller se practicará con una técnica gráfico-plástica determinada. Se seleccionará un número de ejercicios anunciados con anterioridad para su presentación y calificación.

Los materiales y útiles de uso propio que el alumno debe traer se publicarán con anterioridad en el Campus Virtual.

2. Actividades externas

Visitas a exposiciones, asistencia a acontecimientos culturales que incidan de manera significativa sobre los contenidos de la asignatura.

Durante el curso, podrán tomarse como punto de partida de los proyectos realizados, acontecimientos que ocurran simultáneamente a la docencia del curso.

El origen de estos eventos puede ser muy variado. Lo importante y significativo es que sean motivadores

para que alumno reflexione sobre su quehacer académico y artístico y pueda poner a prueba la madurez intelectual y personal que va adquiriendo con los conocimientos impartidos y, según la situación, practique en la defensa oral o escrita, de su discurso personal.

METODOLOGÍA

Descripción

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.

Actividades docentes

Trabajos prácticos de campo / Visitas de estudio a exposiciones y/o eventos de interés / Estudios en Biblioteca y lecturas obligatorias / Trabajos prácticos avanzados

Nota: (Los números de ejercicios y actividades se programaran en cada curso teniendo en cuenta las incidencias del calendario académico, pudiéndose verse reducidos o ampliados).

BIBLIOGRAFÍA

- CARELMAN, J. (ed.) (1990). *Catálogo de objetos imposibles*. Barcelona: C.E.C.I.S.A. – Aura Comunicación.
- CHING, F. (1999). *Dibujo y proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EDWARDS, Betty. (2008). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano
- KLANTEN, R. y FEIREISS, L. (2008). *Arne Quinze Works*. Berlín: Editorial Gestalten.
- LAMBERT, S. (ed.) (1985). *El dibujo, técnica y utilidad*. Madrid: Editorial Blume.
- LIDWELL, W., HOLDEN, K. Y BUTLER, J. (2005). *Principios universales de diseño*. Madrid: Editorial Blume.
- PIPES, A. (2008). *Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, presentaciones, diseño por ordenador*. Barcelona: Blume.
- POWELL, D. (1993). *Guía de dibujo y presentación de proyectos y diseños. Técnicas de presentación*. Madrid: hermann Blume.
- SMITH, R. (ed.) (1987). *El manual del artista*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- PIGNATI, Terisio, (1981). *El dibujo. De Altamira a Picasso*, ed. Cátedra.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
// JUNIO // JULIO <u>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</u>	Recuperación julio: <i>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 de recuperación para la convocatoria de julio.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • 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 final de 0 a 10. • El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (cerca del 10%). 	
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: <i>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.</i> • (*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura). • <i>Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.</i> • <i>Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.</i> • <i>Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.</i> 	