

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	IMAGEN DIGITAL			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:	MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	3/3			
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	1,2,3,4
PROFESOR/ES:	Ricardo Espinosa	AULA:	S-10	TALLER Diseño
e-mail: ricaresp@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		Moodle		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OG.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. • OG.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. • OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo. • OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el trabajo en grupo. • Aplicar los fundamentos y conceptos básicos del diseño que intervienen en un proceso proyectual. • Plantear un proceso a través del cual encontrar propuestas coherentes y creativas en el diseño de un objeto. • Investigar a través de modelos tridimensionales la configuración de un objeto. • Verificar los requisitos que debe cumplir un objeto mediante simuladores o modelos funcionales. • Usar las nuevas tecnologías en la elaboración de modelos y maquetas en presentaciones virtuales. • Manejar las técnicas de expresión tradicionales y las de que propician los nuevos medios para la expresión y comunicación de ideas. • Conocer materiales y recursos técnicos y constructivos para su aplicación en la construcción de modelos y maq <p>Competencias generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG.1. 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. • CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad. • CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño. <p>Competencias Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE.3. 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. • CE.6. 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.

<p>TEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura. • Aplicaciones metodológicas y procesos creativos • El Modelo tridimensional como exploración del objeto. • La forma como una cuestión espacial. • Forma, función y construcción. • Evaluación del objeto mediante modelos funcionales. • Forma, color y textura en el diseño de un objeto. • La comunicación gráfico-técnica en un proyecto. 	<p>EJERCICIO 2: Diseño de entornos STOPMOTION (incluye objetos en tres dimensiones y dioramas) Tres posibilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de Personajes • Diseño de Criaturas • Diseño de entornos <p>Diseño de Personajes: <u>Figuras articuladas: dirigidas a obtener movimiento en técnicas AV, o mediante alguna adición tecnológica: autómata.</u></p> <p><u>Figuras no articuladas: dirigidas a establecer formas muy definidas y potencialmente reconocibles a posteriori, es decir, a conceptualizar personajes (Character Desing) para obras visuales como películas, series, videojuegos, etc.</u></p> <p>Diseño de Criaturas: <u>Criterio científico: seres naturales, existentes o extinguidos, que se construyen materialmente (en su totalidad o en fragmentos) con la intención de conocerlos y estudiarlos.</u></p> <p><u>Criterio fantasía: crear seres imaginarios, fantásticos y/o mitológicos con fines recreativos (Creatures Desing).</u></p> <p>Diseño de entornos: <u>creación de entornos realísticos o fantasiosos donde, habitualmente, se combinarán técnicas 3D y 2D (dioramas) y podrán ser cerrados (habitaciones, salones, etc) o abiertos (paisajes).</u></p>
<p>EJERCICIOS PRESENTACIÓN ASIGNATURA Seguridad, higiene y buenas prácticas en el Taller de Diseño y en la vida profesional. Dar información práctica de cómo manejar las máquina-herramienta, y herramientas en general, además de mentalizar al alumnado de la necesidad de tomar medidas adecuadas en el entorno de trabajo que prevengan el riesgo de lesiones y accidentes Tomar contacto práctico, y de un modo adecuado, con las herramientas y máquina-herramienta, con el EJERCICIO 1: Ensamblajes</p>	<p>EJERCICIO 3: STAND o ESCAPARATE: La manera de materializarlos es libre, aunque se dan orientaciones, tanto personales como en el Moodle. En el caso del ESCAPARATE, conceptual y formalmente está conectado con algún aspecto del DIORAMA del Ejercicio 2.</p>
<p>EJERCICIO 1: Ensamblajes Empleando dos listones de madera de samba, realizar unas uniones por encaje, es decir, sin añadir otros cuerpos o materiales (como clavos, escuadras, etc) siguiendo unas tipologías que se proporcionan en figuras subidas al Moodle. Esta técnica de ensamblajes con madera es extrapolable a otros materiales, por ejemplo: espumas sintéticas de diferentes densidades, PE, PS, Pórex, etc.</p>	<p>EJERCICIO 4: MUEBLE (se propone la idea de asiento) Silla, sofá, butaca... cualquier tipología es admitida (también, con propuesta motivada del alumno, se pueden aprobar otros tipos de mobiliario) Se les pide que expliquen la construcción final del proyecto, a partir de la maqueta, y su posible método de fabricación</p>

<p style="text-align: center;">CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:</p>	
<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p>	
<p style="text-align: center;">FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</p>	<p>Recuperación septiembre: <i>Los alumnos que no superen la asignatura de febrero o junio, deberán entregar los trabajos descritos para dichas convocatorias presencialmente en la fecha que figure en los horarios publicados en la web de la titulación para dicha asignatura.</i></p>
<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 de 0 a 10 según la legislación vigente. • El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total. - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total. - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total. 	<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución técnica (uso de los procedimientos técnicos adecuados en cada caso y corrección en su aplicación). • Ejecución plástica (corrección en la composición, encaje, valoración tonal, uso del color, etc.). • Rectificación oportuna de los trabajos según las observaciones y sugerencias del profesor.