



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
Centro:	Facultad de Bellas Artes
Asignatura:	Procesos del Dibujo para el Diseño
Código:	209
Tipo:	Obligatoria
Materia:	Arte y tecnología
Módulo:	Procesos de creación artística.
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	2
Semestre:	1
Nº Créditos	6
Nº Horas de dedicación del estudiante:	150
Nº Horas presenciales:	60
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

Departamento: ARTE Y ARQUITECTURA

Área: DIBUJO (Arte)

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: ROSA MARIA RODRIGUEZ MERIDA	rmrodriguez@uma.es		Despacho BBAA 2 - FAC. BELLAS ARTES	
INMACULADA VILLAGRAN ARROYAL	inmvilarr@uma.es	952133281	Despacho BBAA 1 - FAC. BELLAS ARTES	Primer cuatrimestre: Miércoles 16:00 - 20:00, Martes 19:00 - 21:00 Segundo cuatrimestre: Lunes 20:00 - 21:00, Martes 16:00 - 21:00

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Para realizar esta asignatura, el alumno(a) no necesita tener conocimientos previos en informática, ni experiencia en el uso de programas de dibujo vectorial aunque sería recomendable.

CONTEXTO

La asignatura es una introducción al desarrollo del proyecto artístico donde se aborda el dibujo en su relación con el diseño. Se trabajan las herramientas, medios y fases para llevarlo a cabo, mediante pautas de investigación, análisis e interpretación.

COMPETENCIAS

1 Competencias generales y básicas.

- 1.5** Competencia para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- 1.8** Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.
- 1.10** Competencia para trabajar en equipo y de forma autónoma.
- 1.14** Capacidad para fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

2 Competencias específicas.

- 2.5** Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuados en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- 2.6** Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- 2.25** Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.30** Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO. DEL DIBUJO A LÁPIZ AL DIBUJO VECTORIAL

Aproximación al conocimiento de las áreas relacionadas con la historia del diseño y del arte. Aplicaciones y configuraciones del dibujo como base del proyecto gráfico. Estrategias de comunicación y síntesis del estilo visual. Aprendizaje del entorno gráfico digital. ¿



Trabajo 1: Introducción y principales manifestaciones del diseño.

Práctica: Realización de un mapa conceptual sobre el concepto de diseño para familiarizar al estudiante con su lenguaje y la cultura que ha generado.

Trabajo 2: Introducción al dibujo vectorial. La línea en papel y en digital.

Práctica: Proyecto de dibujo que relacionan la gestualidad de la línea en papel y la línea vectorial. Recursos de representación y recursos tecnológicos: composición plástica de la idea, materiales y técnicas de representación gráfica.

Trabajo 3: La intervención interdisciplinar. ¿

Práctica: Investigación en torno a la aplicación y conexión de métodos de diseño, técnicas y procedimientos con otros campos del lenguaje plástico. Estudio de caso: el libro de artista.

Se contempla la posibilidad de que profesionales relacionados con los contenidos puedan realizar una actividad formativa. Así mismo, se pueden organizar viajes formativos en concurrencia con eventos relacionados con estos contenidos.

EL LENGUAJE GRÁFICO DEL DISEÑO COMO PROYECTO PLÁSTICO

Elaboración y desarrollo de un proyecto gráfico personal. Recursos para el desarrollo de formas de representación visual que activen el proceso de creación generativa de propuestas artísticas. Debate crítico sobre el proceso, elección de alternativas y la toma de decisión en el resultado final.

Trabajo 1: Proyecto gráfico personal.

Práctica: Realización de un proyecto gráfico personal que demuestre la habilidad adquirida en el manejo del lenguaje gráfico para su correcta interrelación del dibujo vectorial en el proceso creativo de diseño.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral

Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en talleres

Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Exposición de trabajos

Actividades no presenciales

Actividades de discusión, debate, etc.

Discusiones

Actividades de documentación

Búsqueda bibliográfica/documental

Actividades prácticas

Resolución de problemas

Otras actividades prácticas no presenciales

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación no presenciales

Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Otras actividades no presenciales eval.asignatura

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Otras actividades eval.asignatura

Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación que atienda a la consecución, a lo largo del curso, de los objetivos docentes propuestos.

Se espera que los estudiantes que adquieran la capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante el lenguaje técnico de los programas vectoriales y el artístico.

Que obtengan un conocimiento bastante aproximado de las tendencias del dibujo actual y por lo tanto adquieran la capacidad de contextualizar el trabajo personal en relación a esas tendencias de la práctica del arte actual.

Que sean capaces de diseñar y planificar proyectos que reflejen el carácter interdisciplinar de la asignatura por lo que demuestren ser aptos para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.



Que investiguen y experimenten otras formas de dibujo, tanto en el espacio bidimensional, como en el tridimensional, haciendo incursiones en el espacio público.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

CONTÍNUA: La evaluación será de forma que la asimilación de contenidos y capacidades técnicas por parte del alumno será comprobada por el profesor en los trabajos prácticos que deben presentarse periódicamente dentro de la secuenciación indicada por el profesor. Para que se tenga en cuenta es imprescindible que se asista en un porcentaje mínimo a las clases y actividades programadas guiadas por parte del profesor.

El estudiante a tiempo completo necesita un 80% de asistencia para ser evaluado de forma continua.

El estudiante a tiempo parcial necesita un 70% de asistencia para ser evaluado de forma continua, y se usará los mismos métodos y sistemas que los usados para el tipo de tiempo completo.

PROCESUAL: Atenderá tanto al resultado como al proceso, valorando todos los avances obtenidos a lo largo del curso.

PERSONALIZADA Y FLEXIBLE: Se atenderá a las condiciones, posibilidades y actitudes de cada alumno.

Para la evaluación y tutorías se dotará a la materia de una página web en el campus virtual y se podrán desarrollar actividades online, la realización de prácticas, de foros online, así como de los materiales precisos y complementarios tanto para el trabajo personal del alumno como para el aprendizaje de los contenidos teóricos.

Entre las técnicas evaluativas a utilizar estarían las siguientes:

1. Ejercicios prácticos en torno a un tema y técnica en concreto realizados en clase.
2. Ejercicios prácticos y teóricos realizados por el alumno en horario no lectivo.
3. Participación e intervención activa en clase, tanto en las sesiones teóricas como en los diferentes tipos de prácticas presenciales y/o virtuales, o la ampliación de conocimientos propuestos en forma de investigaciones personales. La autonomía crítica y desenvoltura en la utilización de contenidos conceptuales será evaluada también mediante la defensa que el alumno haga en la presentación de cada proyecto y mediante la observación de sus intervenciones y reflexiones en clase.
4. Se elegirá un libro de lectura obligatoria el cual será objeto de reflexión por parte de los alumnos. Estas intervenciones se recogerán en un foro y serán sometidas a calificación.
5. Los alumnos serán sometidos a un examen final.

La calificación final de cada alumno en esta asignatura será el resultado de establecer una media entre los diferentes trabajos realizados y el examen final. Los pesos de cada nota podrán variar en proporción a la magnitud y al grado de complejidad exigidos en cada uno de ellos.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria de febrero o junio podrán optar a superarla en las convocatorias establecidas en septiembre y las extraordinarias. Éstas consistirán en la realización de las pruebas prácticas y teóricas propuestas al caso, además de la entrega de los ejercicios correspondientes a la totalidad de curso resueltos satisfactoriamente. Ambos requerimientos supondrán el 50% de la nota final.

Sistema de calificaciones.

La escala numérica de calificaciones aplicada actualmente en la Universidad de Málaga es la siguiente:

0-4,9 SUSPENSO (SS)

5,0-6,9 APROBADO (AP)

7,0-8,9 NOTABLE (NT)

9,0-10 SOBRESALIENTE o MATRÍCULA DE HONOR

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

POYNOR, Rick. No más normas. Diseño gráfico y posmoderno. Gustavo Gili. Barcelona, 2003. ISBN: 9789688874042

COSTA, Joan. La forma de las ideas. Barcelona: Costa punto com editores. 2008. ISBN: 9788461241101.

JONES, John Christopher. Diseñar el diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 1985. ISBN: 8425212146, 9788425212147.

MARINA, José Antonio. Teoría de la inteligencia creadora. Anagrama, Barcelona, 1993. ISBN: 978-84-339-1375-3.

PELTA, Raquel, Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003), Barcelona, Paidós, 2003. ISBN: 9788449315336.

VITAMIN D. New perspectives in drawing. Phaidon, London, 2005. ISBN-10: 0714845450.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE



ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 60

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Resolución de problemas	15
Otras actividades prácticas no presenciales	30
Búsqueda bibliográfica/documental	15
Discusiones	15

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL 75

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE 150

