

# Máster en Enseñanzas artísticas

*Creatividad y desarrollo de producto*

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES\*

Guía docente de **Procesos gráficos de configuración**

**ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO**

Curso 2020/2021

## Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

### 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Arte i Superior de Disseny de València. Sede Velluters.		
Título Superior de Diseño	Master en Enseñanzas Artísticas		
Departamento			
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Procesos gráficos de configuración		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Jueves de 16 a 20 horas		
Lugar donde se imparte	Aula 1.10	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico-práctica		
Lengua en que se imparte	Español		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ana Latre / José Ramón Andújar		
Correo electrónico	<a href="mailto:alatre@easdvalencia.com">alatre@easdvalencia.com</a> <a href="mailto:joseramonandujar@easdvalencia.com">joseramonandujar@easdvalencia.com</a>		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Departamentos		

---

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

La asignatura *Procesos gráficos de configuración*, está concebida para dotar al diseñador, de una capacidad caracterizada por la percepción visual, manejo de los códigos de representación y de un conjunto de destrezas que le permitirán concretar el lenguaje gráfico, en función de su actividad profesional, individual e interdisciplinaria participando en equipos de trabajo.

Se plantea el dibujo como un hábito necesario en el quehacer cotidiano del diseñador y con el cual poder visualizar soluciones, alternativas y propuestas materializables. Esta actividad se integra con el conocimiento de las nuevas tecnologías y los procedimientos de representación gráfica digital, entendiendo ambos procesos como complementarios.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

Es aconsejable tener conocimientos básicos de dibujo y de los principios de la perspectiva, así como iniciación en el software 2D y 3D.

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

### COMPETENCIAS BÁSICAS

**CB-3.-** Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**CB-4.-** 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.

**CB-5.-** Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

**CB-6.-** Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE.1.** Formalizar la propuesta con la realización de premodelos y prototipados rápidos en taller aplicando las tecnologías más avanzadas.

## 5. Resultados de aprendizaje

RA1 Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas	CB3
RA2 Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB4
RA3 Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5
RA4 Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.	CB6
RA5 Presentar gráficamente la propuesta de diseño.	CE1

## 6. Contenidos

- 1- El dibujo como medio de comunicación y generador de ideas.  
Planteamiento y recorrido de las diferentes acepciones, modalidades y aplicaciones en diseño.
- 2- El dibujo gestual intuitivo aplicado al diseño de producto.
- 3- El boceto de concepto.  
Técnicas y procedimientos de realización. Dibujos de presentación y técnica de *sketching*
- 4- Información y experimentación de materiales, útiles y técnicas de configuración más adecuada para la dinámica proyectual.  
Las técnicas tradicionales y su integración en la práctica proyectual.
- 5- El prototipo virtual. Software idóneo para la generación de sólidos con fines a su fabricación. Conceptos generales de modelado. Animación y otros recursos para comunicar la construcción del prototipo. Intercambio y compatibilidad de archivos.
- 6- Preparación de prototipos virtuales para su presentación digital. Fundamentos de acabados superficiales. Obtención de vistas, animación. Conceptos básicos de iluminación y renderización.
- 7- Aspectos comunicacionales de descripción del proyecto. Maquetación y configuración de documentos (memorias, dossiers, paneles explicativos). Características formales de las presentaciones visuales. Espacios expositivos.

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	15
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	65
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>		
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	40
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>		
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	20

<b>SUBTOTAL</b>	60
<b>TOTAL</b>	150

## 8. Recursos

Aula con recursos multimedia.  
Utilización de un aula virtual.  
Material audiovisual.  
Biblioteca específica en el aula.

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante: <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de los trabajos encomendados que resuelven y complementan los aspectos gráficos de los proyectos. Con una ponderación del 45%.</li> <li>Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. Con una ponderación del 50%.</li> <li>Valoración de la participación individual y en grupo, tanto en el aula como en las tareas que se realicen fuera de ella. Con una ponderación del 5%.</li> </ul>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de los trabajos encomendados que resuelven y complementan los aspectos gráficos de los proyectos. Con una ponderación del 45%.</li> <li>Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. Con una ponderación del 45%.</li> <li>Examen de la asignatura. Con una ponderación del 10%</li> </ul>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de los trabajos encomendados que resuelven y complementan los aspectos gráficos de los proyectos. Con una ponderación del 45%.</li> <li>• Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. Con una ponderación del 45%.</li> <li>• Examen de la asignatura. Con una ponderación del 10%</li> </ul>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de los trabajos encomendados que resuelven y complementan los aspectos gráficos de los proyectos. Con una ponderación del 45%.</li> <li>• Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. Con una ponderación del 45%.</li> <li>• Examen de la asignatura. Con una ponderación del 10%</li> </ul>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5

## 10. Bibliografía

Bibliografía básica:

CAMPOS CURA, C. (2012). *Bocetos en diseño de producto*. Bélgica: ILUS BOOKS.

CHING, FRANCIS D.K. y JUROSZEK, STEVEN P. y CHING, FRANCIS D. K. (2005). *Dibujo y proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.

HENRY, Kevin. (2011). *Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel*. Barcelona: Promopress.

FERRER, R. (2014). *Dibujo para diseñadores de muebles*. Barcelona: Parramón.

[GUTIERREZ OLIVAR, RAFAEL](#) / [ESTEBAN VIÑADO, LIDIA](#) / [PASCUAL ALBARRACIN, ESTHER](#). (2010). *Solid Edge ST. Tradicional y Sincrono*. RA-MA editorial.

DANIEL MARCELO SERGIO VENDITTI. (2011). *Manual 3D max 2012*. Madrid: ANAYA MULTIMEDIA.

PIPES, A. (2008). *Dibujo para diseñadores*. Barcelona: Editorial Blume.