



## Ciclos Formativos de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### Proyectos de Joyería 2 2022-23

CFGS JOYERÍA ARTÍSTICA

Curso 2022/2023

→ 1. Datos de identificación → 2. Presentación → 3. Competencias generales y profesionales y contribución del módulo al perfil → 4. Objetivos → 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'Art i Superior de Disseny de València		
Módulo			
Familia Profesional	Joyería de arte		
Departamento	Joyería		
Mail del departamento	joyeria@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Joyería 2		
Web	easdvalencia.com		
Horario	1er S: Lu 14 - 18, Ma 18 - 21, Mi 14 - 17, Vi 16 - 20 2º S: Ma 17 - 21, Mi 17 a 21, Ju 18 - 21, Vi 15 - 18		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	14
Curso	2º	Créditos	
Duración	Bisemestral	Idioma	Castellano/Valenciano

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	1er S: Heidi Schechinger / 2º S: Carlos Pastor Climent		
Correo electrónico	hschechinger@easdvalencia.com / cpastor@easdvalencia.com		
Horario tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de joyería		



---

## → 2. Presentación

---

- El módulo Proyectos de Joyería 2 se basa en la siguiente normativa:
  - *REAL DECRETO 1574/1996, de 28 de junio, por el que se establece el currículo y se determina la prueba de acceso a los ciclos formativos de Grado superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional de la Joyera de Arte.*
- La ubicación de este módulo en el 2º curso y su carga horaria de 14 horas semanales a lo largo de todo el curso, se justifican por la necesidad de que el alumnado desarrolle un nivel avanzado en el planteamiento y resolución de proyectos.
- El módulo de Proyectos de Joyería 2 representa el contexto didáctico en el que los alumnos y alumnas aplican las Competencias adquiridas en el conjunto de módulos del Ciclo, con el fin de desarrollar proyectos personales. Estos se basan en propuestas de diseño que abordan la creación de joyas desde distintas perspectivas vinculadas a problemas conceptuales y prácticos a resolver, propios de la especialidad.
- Este módulo se define como un taller teórico-práctico y de reflexión que, sin olvidar su especificidad, la joya, tiene una clara interrelación con otras especialidades del diseño y otras disciplinas artísticas, participando de los problemas universales de la creación y el arte.
- Alcanzar los Resultados de Aprendizaje previstos en esta Programación significará haber seguido un proceso de experimentación abierto hacia una proyección de futuro que va mucho más allá del ámbito de la escuela. Un proceso que se ha de emprender como una aventura personal, que ha de llevar al alumnado al descubrimiento de su identidad artística y a reconocerse a través del objeto creado.

---

## → 3. Competencias generales y profesionales y contribución del módulo al perfil.

---

- La normativa del *REAL DECRETO 1574/1996, de 28 de junio*, no menciona propiamente las competencias sin embargo sí nombra en su Anexo I, en el artículo 2.b -dentro de la descripción del perfil profesional de la sección Joyería Artística-, las tareas más significativas que el alumnado egreso podrá llevar a cabo. De estas, numeradas según el orden en el que aparecen, se han seleccionado aquellas que este módulo contribuye a alcanzar:

CG1 Elaborar proyectos de elementos o piezas de joyería, bien de creación artística propia, bien de interpretación de conceptos ajenos, preparando tanto la información técnica de realización como la de promoción.

CG3 Orientar los planes de fabricación de nuevos productos y formas, proponiendo nuevas ideas en los métodos de trabajo.

CG4 Buscar información bibliográfica y documentación técnica que le sirvan como base en su trabajo.

CG5 Realizar bocetos del proyecto.

CG7 Dibujar planos de conjuntos y despieces con indicación de los grafismos correspondientes a mecanizados y tratamientos de superficies.

CG10 Estudiar la introducción de nuevos materiales en la construcción de objetos.

CG12 Realizar maquetas de objetos, si así se requiriese.



## → 4. Objetivos

Se presentan a continuación los objetivos a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos plásticos, artísticos, técnicos, organizativos y económicos, para configurar el proyecto y seleccionar las especificaciones plásticas y técnicas oportunas para conseguir un óptimo resultado en su trabajo profesional.</li> <li>• Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de la joyería artística.</li> <li>• Investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con la joyería artística.</li> <li>• Analizar, adaptar y, en su caso, generar documentación artístico-técnica imprescindible en la formación y adiestramiento de profesionales del sector.</li> <li>• Seleccionar y valorar críticamente las situaciones plásticas, artísticas, técnicas y culturales derivadas del avance tecnológico y artístico de la sociedad, de forma que le permitan desarrollar su capacidad de autoaprendizaje a fin de evolucionar adecuadamente en la profesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir los conocimientos fundamentales sobre el diseño en cuanto al estudio de la forma, de la metodología de trabajo y el desarrollo de las pautas específicas para el diseño de objetos de joyería.</li> <li>• Aplicar los conocimientos adquiridos, tanto técnicos como artísticos, para desarrollar aquellas tareas propias del ejercicio de su profesión, tratando en todo momento de ajustarse a la realidad laboral.</li> <li>• Desarrollar la creatividad, la sensibilidad artística y la iniciativa en el trabajo.</li> </ul>

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Comprender los factores que determinan el diseño de joyería y aplicarlos de forma productiva en la creación de objetos que aporten elementos de innovación artística y técnica.	CG3, CG4
R2 - Aplicar la metodología proyectual adecuada a cada propuesta de diseño, personalizar los métodos creativos y controlar la secuencia de operaciones para el desarrollo del objeto.	CG1, CG4
R3 - Desarrollar las fases de ideación mediante la aplicación de las técnicas gráficas y de prototipado manuales o digitales necesarias para la materialización final del objeto.	CG5, CG7, CG12



R4 - Resolver adecuadamente proyectos de joyería basados en distintos conceptos, materiales, técnicas, procesos, soluciones adaptadas y tipologías.	CG1, CG4, CG10
R5 - Producir la documentación necesaria para la comunicación del proyecto y dominar las estrategias para su presentación, teniendo en cuenta los distintos ámbitos en que se pueden requerir.	CG1, CG5, CG7, CG12

## → 6. Contenidos

### → 6.1. Secuenciación y temporalización

La secuenciación y temporalización se adaptan al calendario lectivo del presente curso y por tanto se concretan detalladamente en la Aplicación de la Programación de esta asignatura.

Puesto que los contenidos de los bloques 1 y 2 son necesarios para el desarrollo de los proyectos del bloque 3, no se impartirán de forma lineal, sino que se simultanearán con estos de manera procesual y complementaria. No obstante, cabe señalar que el calendario escolar divide el curso en dos semestres en que se agrupan los distintos proyectos.

#### Bloque temático 1. *Introducción*

- Recordatorio del entorno de trabajo y las medidas de seguridad.

UD1. El diseño de joyería, factores que lo determinan

- Sociales y culturales.
- Económicos y materiales.
- Medioambientales.
- Contextualización del sector de joyería y afines.

UD2. Antropometría, ergonomía y biónica.

- Tipologías de joyas y sus variedades. Implicaciones ergonómicas y antropométricas.
- Metodología biónica aplicada a la joyería.

#### Bloque temático 2. *El proyecto y la memoria del proyecto*

UD3. El proyecto

- Tipos de proyectos de joyería.
- Metodología proyectual aplicada a la joyería artística.
- Técnicas y métodos de pensamiento creativo.
- El anteproyecto: función y características.

UD4. Bocetos de piezas de la especialidad.

- Composiciones y variaciones.

UD5. Del boceto al dibujo definitivo

- El modelado en 3D.
- Los diversos planos que debe comprender el proyecto.
- La ilustración artística del objeto: manual (técnicas tradicionales) y digital (renderizado de modelos 3D).

UD6. Del prototipo a la pieza definitiva

- Prototipado manual y digital (procedimiento y resinas).



- Series de piezas y piezas únicas.
- UD7. Documentación proyectual: la memoria del proyecto
- Estructura y especificaciones generales.
  - Condicionamientos de la propuesta e hipótesis de resolución.
  - La elección del tema.
  - La memoria histórico-artística: función y estructura de contenidos. Referencias de imágenes y referencias bibliográficas: métodos y tipos.
  - La memoria técnica: función y estructura de contenidos.
  - Las conclusiones: importancia y función.
  - Los anexos: tipos y funciones.
- UD8. Puesta en escena del proyecto

### Bloque temático 3. *Proyectos*

- UD9. Proyectos de diferentes piezas para su realización
- Proyectos basados en tipologías.
  - Proyectos basados en materiales, técnicas y procesos alternativos.
  - Proyectos basados en soluciones de la naturaleza.
  - Proyectos basados en conceptos.

Nota: según el Acta de la de la reunión de coordinación horizontal del grupo 2J (lunes, 4 de julio de 2022) esta asignatura contribuirá a dicha coordinación de la forma en que se especificará en la aplicación de la Guía Docente.

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R5	60
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	225
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R5	25
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R2, R4, R5	30



<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R5	10
<b>TOTAL</b>			<b>350</b>

## → 8. Recursos

- Ordenadores conectados a internet, proyector y pantalla.
- Pizarra.
- Mesas de diseño.
- Taller de joyería.
- Biblioteca especializada.

## → 9. Evaluación

Según el Artículo 19, Capítulo VI del *REAL DECRETO 596/2007, de 4 de mayo*:

*- La evaluación en las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica de los alumnos o alumnas en relación con los objetivos generales y las competencias profesionales propias del ciclo. (...) La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y a las actividades programadas.*

*- Los resultados de la evaluación final de cada módulo se expresarán en términos de calificaciones de acuerdo con una escala numérica de cero a diez. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes.*

Además:

- Las calificaciones de cada trabajo serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10 con un decimal, pero la calificación final será sin decimales, mediante redondeo por aproximación.
- La entrega de los trabajos en tiempo y forma es un requisito indispensable para la evaluación continua. Los entregados fuera de plazo podrán tener una penalización de la que el profesor o profesora informará a principio de curso.
- La calificación final será la suma ponderada de todos trabajos, a no ser que alguno de ellos falte por entregar o este suspenso. En tales casos la calificación final será 4´5, como máximo.
- Es imprescindible aprobar todos los trabajos para superar la asignatura.
- La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder al 5% del alumnado matriculado.
- La llegada al aula pasados 15 minutos del comienzo de la clase se considerará ausencia.



## 9.1 Convocatoria ordinaria

### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos/pruebas de evaluación</p> <p><u>Trabajos escritos o teóricos</u> sobre temas generales de la especialidad.  <u>Trabajos prácticos de corta duración</u> relacionados con los contenidos que se estén impartiendo en ese momento.  <u>Piezas o prototipos</u> realizados individualmente a partir de los proyectos desarrollados. Será imprescindible su seguimiento por parte del profesor o profesora para la posterior evaluación, por tanto, se realizarán principalmente en horario presencial.  <u>Memorias de los proyectos</u> realizados individualmente o en grupo, donde se explican todas sus fases de desarrollo. Estas se realizarán principalmente en horario de trabajo autónomo, pero se tutorizarán en el horario presencial. Se efectuará la defensa en pantalla de cada proyecto en tiempo limitado</p> <p>Criterios de evaluación/calificación</p> <p>Los ejercicios y memorias no aprobados o no entregados se podrán recuperar a final de curso, pero, se considerarán entregados fuera de plazo como criterio de evaluación.</p> <p>Trabajos escritos o teóricos y trabajos prácticos de corta duración:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cumplimiento de las pautas indicadas previamente por el profesor.</li> </ul> <p>Piezas o prototipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los aspectos creativos, experimentales y funcionales.</li> <li>• Los aspectos técnicos, procesuales y la capacidad productiva.</li> </ul> <p>Memorias de los proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La organización lógica de la información y la correcta presentación del trabajo, según las pautas y estructura indicadas previamente por el profesora o profesora.</li> <li>• La aplicación correcta de los conceptos fundamentales y metodología en el diseño.</li> <li>• La capacidad de investigación teórico/práctica y su plasmación escrita y por medio de ilustraciones.</li> <li>• La correcta representación gráfica de los objetos, necesaria para su comprensión, comunicación y construcción.</li> <li>• La capacidad de síntesis en la descripción de los procesos, reflejando sus fases fundamentales a través del lenguaje escrito y los medios fotográficos. El dominio de la terminología específica.</li> <li>• La capacidad crítica y de análisis frente al objeto diseñado.</li> <li>• La defensa sintética y clara de los proyectos.</li> </ul>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>



## 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua será evaluado mediante una prueba compensatoria que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder hacer esta prueba, el alumnado debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.</p> <p>Proyectos y memorias: los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.</p> <p>Prueba compensatoria escrita o práctica: examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará la correcta denominación de las máquinas y herramientas, la adecuada expresión de los aspectos técnicos y el dominio de la terminología específica. La calificación de este examen será APTO o NO APTO, por lo que no hace media con los trabajos.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que, habiendo asistido regularmente a clase, tenga una calificación inferior a 5 en algún ejercicio podrá concurrir a las pruebas extraordinarias entregando dichos trabajos.</p> <p>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.</p> <p>La calificación de las pruebas que hayan sido superadas durante el semestre se guardará para la prueba extraordinaria</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>





## 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua será evaluado mediante una prueba compensatoria que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder hacer esta prueba, el alumnado debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.</p> <p>Proyectos y memorias: los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.</p> <p>Prueba compensatoria escrita o práctica: examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará la correcta denominación de las máquinas y herramientas, la adecuada expresión de los aspectos técnicos y el dominio de la terminología específica. La calificación de este examen será APTO o NO APTO, por lo que no hace media con los trabajos.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>

## → 10. Bibliografía

Esteve, A. (2001). *Creación y proyecto*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim.

Oliver, E. (2002). *El arte del diseño de joyería. De la idea a la realidad*. Barcelona: Acanto. \*

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

### Bibliografía complementaria:

Libro

Brambatti, M. y Vinci, C. (2019). *Diseño de joyas. Técnicas y métodos de dibujo e ilustración profesionales Vol. 1*. Barcelona: Promopress.

Brambatti, M. y Vinci, C. (2021). *Diseño de joyas. Técnicas y métodos de dibujo e ilustración profesionales Vol. 2*. Barcelona: Hoaki Books.

Codina, C. (2004). *Nueva joyería*. Barcelona: Parramón.

den Besten, L. (2012). *On Jewellery: A Compendium of International Contemporary Art Jewellery*. Stuttgart, Alemania: Arnoldsche Art Publishers. \*

Forcadell, M. J. y Asunción, J (2003). *Dibujo para joyeros*. Barcelona: Parramón. \*

López, R. (1999). *Prontuario de la creatividad*. Santiago de Chile: Bravo y Allende.

Prado, L. R., Ávila, R. y Herrera, E. (2005). *Factores ergonómicos en el diseño. Antropometría*. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.

Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.



Artículo

Bergerón, V. y Peña, J. (2011). Nuevos materiales para la nueva artesanía. En VVAA, *Diseñando con las manos: Proyecto y proceso en la artesanía del s. XXI* (págs. 92-107). Madrid: Fundación Española para la Innovación de la Artesanía.

Santisteban, Y. L. (2013). La influencia de los materiales en el significado de la joya. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 46, 115-153.

Vidal, X. (2011). Proyectar con las manos, proyectar con el ordenador. En VVAA, *Diseñando con las manos: proyecto y proceso en la artesanía del s. XXI* (págs. 38-53). Madrid: Fundación Española para la Innovación de la Artesanía.