

Master en Enseñanzas Artísticas: Creatividad y Desarrollo de Producto

Guía docente de **Procesos Gráficos de Configuración**

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Expresión y representación/Ciencia y tecnología		
Nombre de la asignatura	Procesos Gráficos de Configuración		
Web de la asignatura	Moodle de la asignatura		
Horario de la asignatura	Lunes de 17 a 21 h		
Lugar donde se imparte	Aula 1.10	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ana Latre / José Ramón Andújar		
Correo electrónico	joseramonandujar@easdvalencia.com analatre@daviana.es		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Tecnología / Departamento de Expresión		

2. Introducción a la asignatura

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 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 y resultados de aprendizaje asociados

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BASICAS

CB-3.-	RA1(CB3)	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.
CB-4.-	RA1(CB4)	Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.
CB-5.-	RA1(CB5)	Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.
CB-6.-	RA1(CB6)	Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Formalizar la propuesta con la realización de premodelos y prototipados rápidos en

taller aplicando las tecnologías más avanzadas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

C.E.1.	RA1(CE1)	Presentar gráficamente la propuesta de diseño
--------	----------	---

5. 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:
 - 2.1- La expresión estructural lineal.
Descripción de la forma
 - 2.2 La expresión volumétrica tonal.
Descripción del volumen
Descripción de materialidad
El color como apoyo a la funcionalidad
- 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.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
------------------------	-------------	-----------------

Actividades Presenciales 80 %	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar.	20%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Planteamiento del trabajo a realizar en el aula, como proceso de un proyecto planteado y en desarrollo	10%
	Entrega y debate de resultados como parte importante del aprendizaje, se tiene que saber explicar a los demás las particularidades del propio trabajo y observar como otros pueden llegar a soluciones distintas con presupuestos similares.	10%
	Taller como actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de comunicación de conocimientos	10%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 20 %	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales,	20%

7. Recursos

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

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones

nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

- Evaluación de los trabajos encomendados que resuelven y complementan los aspectos gráficos de los proyectos. Con una ponderación del 45%.
- Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. Con una ponderación del 50%.
- 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%.

Al tratarse de una asignatura teórico-práctica, la participación y desarrollo de las prácticas es fundamental para el seguimiento efectivo de las pautas metodológicas planteadas. Para hacer el seguimiento de evaluación continua el alumno/a debe asistir, como mínimo, al 75% de las clases. En caso contrario tendrá que presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

9. 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.