



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE
Dibujo y Técnicas Gráficas

2024-25

Especialidad: **GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO, ITINERARIO
JOYERÍA Y OBJETO**

Curso **2024/2025**

→ 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'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño de Producto. Itinerario Joyería y Objeto		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	expressio.rep@easdvalencia.com		
Asignatura	Dibujo y técnicas gráficas		
Web	easdvalencia.com		
Horario	consultar web		
Lugar impartición		Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1ª



Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS

Horario tutorías	Consultar horario
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación

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

El dibujo es la herramienta básica para el desarrollo de cualquier proyecto. Es el instrumento común a cualquier diseño. Su papel es fundamental tanto en la gestación como en la comunicación del proyecto.

La asignatura Dibujo y Técnicas Gráficas introduce al alumnado en el conocimiento y dominio de las técnicas, métodos y procedimientos gráficos, con el fin de que alcance los siguientes objetivos:

- Expresar conceptos y comunicarse de manera gráfica mediante el dibujo y la aplicación de diversas técnicas.
- Representar por medios convencionales de dibujo objetos tridimensionales en un plano.
- Adquirir un dominio en la representación y en el pensamiento gráfico del proceso del proyecto.

Asimismo, esta asignatura cumple dos requisitos: está basada en el trabajo continuado del alumno tutelado por su profesor/a, por ser sustancialmente práctica y experimental; y tiene un carácter introductorio y básico de la expresión gráfica aplicada al diseño.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es aconsejable que el alumno tenga unos conocimientos mínimos sobre los principios de dibujo, sobre las técnicas de expresión gráfica más usuales y sobre los fundamentos de la perspectiva, es decir, al ser una asignatura de primer curso se considera que la formación inicial corresponde al bachillerato artístico.



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Dibujo y técnicas gráficas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 13	Buscar a excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT 15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CG 2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
------	---

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 6	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
------	--



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Realiza la representación de objetos y espacios mediante el uso y el conocimiento de las técnicas de expresión gráfica más usuales en diseño y distribuye los elementos en el plano bidimensional con orden, unidad y armonía.	CG 2, GE6
R2 - Ejecuta con fluidez el trazo y desarrolla la capacidad de visión espacial en la descripción gráfica de referentes formales y discrimina adecuadamente las posibilidades expresivas y comunicativas del dibujo y las distintas técnicas gráficas.	CT13, CT14
R3 - Emplea con destreza el uso del dibujo para el proceso proyectual y elige los lenguajes gráficos tradicionales en función de la propuesta específica.	CG2 , CE6, CT14
R4 - Investiga y busca referentes durante el desarrollo de procesos proyectuales.	CT14, CT15
R5 - Organiza y planifica eficientemente su trabajo con el objetivo de ejercitarse en la disciplina, y demuestra el interés que requiere el proceso de experimentación e investigación en el diseño.	CT1, CT13, CT15
R6 - Aplicar una perspectiva amplia y diversa, con lenguaje inclusivo. Se valora la importancia de considerar cuáles son las lecturas, los usos y los impactos posibles de aquello que se diseña.	CT1, CT13, CT14, CT15



→ 6. Contenidos

Unidad 1. El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual

Dibujo de análisis o configuración. Jerarquización de línea.

Dibujo de representación o descriptivo_Trazado lineal.

Dibujo de comunicación o expresivo. Posibilidades expresivas de la línea. Dirección, grosor, ritmo, dinamismo.

Unidad 2. Dibujo y Técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad.

El claroscuro como representación volumétrica tonal

Procesos de análisis y síntesis de la forma

Las texturas como elemento expresivo en la representación de la forma

Unidad 3. Color. Psicología y simbología del color

Teoría y percepción del color.

Influencia de la psicología del color y su aplicación en el diseño

Unidad 4. Composición.

Criterios de jerarquización, unidad, equilibrio, peso, ritmo.

Unidad 5. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Investigación y búsqueda de referentes.

Técnicas para el desarrollo de la creatividad.

Experimentación de diversos procedimientos gráficos.

Manejo de utensilios específicos para cada técnica.

Empleo de estilos o tratamientos que generan sus distintas formas de aplicación.



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<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.	RA1,RA2	10 h.
<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	RA3, RA4	55 h.
<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.	RA5	5 h.
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3 , RA4, RA5.	5 h.
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo



<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	RA1,RA2	35 h.
<i>Estudio práctico</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.	RA1,RA2,RA3	25 h.
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3,RA4, RA5	15 h.
SUBTOTAL			75 h.
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Pizarra_Ordenadores equipados con pantalla y teclado_Cañón de proyección_Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar_Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas_Pila y grifo_ Mesas y asientos adecuados_Modelos para dibujar_Maniqués articulados_Mesa de luz



→ 9. Evaluación

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados igualmente sobre 10 pero con una penalización aplicada, según criterio del profesor, sobre la nota final obtenida.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p> <p>La asignatura participa en el PROYECTO GLOBAL del presente curso. Dentro de la asignatura, el trabajo desarrollado en el PROYECTO GLOBAL tendrá un porcentaje, a especificar, de la nota obtenida.</p>	<p>RA1 RA2 RA3 RA4</p> <p>RA5</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



Trabajos prácticos. Suponen el 40% de la calificación total.

Prueba teórica/práctica. Supone el 60% de la calificación total. No se podrá realizar el examen sin la entrega previa (digital y física) de la totalidad del Portfolio. Es imprescindible la realización de todas las propuestas (obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10 en todas ellas), incluido el examen, para poder superar la asignatura. Si alguna de las propuestas no está superada, el examen ya no será corregido ni calificado.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

La asignatura participa en el PROYECTO GLOBAL del presente curso. Dentro de la asignatura, el trabajo desarrollado en el PROYECTO GLOBAL tendrá un porcentaje, a especificar, de la nota obtenida.

RA1 RA2 RA3
RA4
RA5

→ 10. Bibliografía

Blasco, Laia (2011). Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa. Barcelona: Index Book.

Bibliografía complementaria:

Bibliografía básica:

Maier M. (1982). Procesos elementales de proyectación y configuración (tomo 1). Barcelona: Gustavo Gili.
Forcadell M. J. y Asunción Pastor J. (2003). Dibujo para Joyeros. Barcelona: Parramón.

Bibliografía complementaria:

VV.AA. (2014). Dibujo para joyeros y orfebres. Barcelona: Parramón

Ching, D.K. y Juroszek, S. (2005). Dibujo y proyecto. Barclona: GUSTAVO GILI.

Facundo, A. (1999) El dibujo. Enseñanza aprendizaje. Universidad Politécnica de Valencia.

Julian, F. y Albarracín, J. (2007) El Dibujo para diseñadores industriales . Barcelona: Parramón.

Gómez, J. J. (coord.) (1995) Las lecciones del dibujo. Madrid: Ediciones Cátedra. Henry, K. (2012) Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel. Barcelona: Promopress.

Pipes, A. (2008). Dibujo para diseñadores. Barcelona: Blume. Barcelona

