

<b>Materia</b> HMT	<b>Año académico</b> 2019-2020	<b>Horas lectivas</b> 60h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 101101	<b>Curso/Trimestre</b> 1º/1º	<b>Horas autónomas</b> 140h	<b>Equipo docente</b> Salvador Fàbregas
<b>Créditos</b> 8 ECTS	<b>Carácter</b> Formación Básica	<b>Horas de dedicación</b> 200h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:sfabregas@elisava.net">sfabregas@elisava.net</a>

## Descubrir

Esta asignatura está dentro de la materia HMT, que tiene el objetivo de introducir a los alumnos en el mundo del diseño con toda su complejidad estética, funcional, técnica y cultural. Como primer paso, se trata de empezar a adquirir una mirada propia, desarrollando la capacidad de observación, como condición indispensable para descubrir las lógicas proyectuales del diseño y, al mismo tiempo, las propias potencialidades del alumno. Concepto clave: catalogar.



## Presentación

Esta asignatura introduce al alumno en la utilización de las técnicas de expresión y representación artísticas como lenguaje propio de comprensión y observación del mundo que nos rodea.

Se forma al alumno sobre los conceptos fundamentales del lenguaje del dibujo y la utilización de los medios y técnicas artísticas, tales como la comprensión de la línea, la forma, la relación entre las dos dimensiones, la representación del volumen, la luz, la sombra, el color y sus múltiples maneras de representación. Se ejercita al alumno en los aspectos expresivos propios para adquirir seguridad y soltura en el trazo que le permitan realizar interpretaciones y representaciones propias.

Estudio y práctica del dibujo y sus diferentes técnicas y formatos, profundizando en los elementos propios de la representación como la construcción, la composición, la expresión y sus criterios de elección. Estudio de la percepción y aplicación del color.

## Contenidos

### **Bloque I Dibujo: Lenguajes de representación y de expresión.**

- La observación en/para el proceso de dibujo.
- La percepción humana ante el acto de dibujar.
- El gesto como elemento y como lenguaje.
- Las texturas y el gesto como traducción del acto de dibujar.
- Los soportes y el formato.

## **Bloque\_II Disciplinas de análisis y representación: estudio, percepción y aplicación del color.**

- Teorías del color, autores y sistemas.
- La percepción del color, la mancha y el punto.
- Sistemas y composiciones cromáticas fundamentales · El círculo cromático.
- El color aplicado y las principales técnicas.
- Los instrumentos: pincel, rotulador, lápices de colores, etc.
- Las técnicas: collage, impresión, serigrafía, risografía, soft-cut.

## **Bloque\_III Disciplinas de análisis y representación a través del dibujo.**

- Medios y técnicas.
- La línea y el contorno en las formas.
- La proporción.
- La composición y la retícula.
- Aspectos comunicacionales del dibujo: simplicidad y complejidad.
- Blanco-negro, luz-sombra, gamas de gris

## **Bloque\_IV: Lenguaje personal, descubrimiento.**

- Croquizar.
- El esbozo y el acto de trazar.
- Los sistemas de referencia y medida.
- El mensaje a través del croquis.
- Los motivos decorativos, los patterns.
- La letra, aspectos formales y estructurales.
- Las formas alfabéticas y el texto desde la caligrafía y la tipografía.
- Los manipulados: matriz, troquel, pliego, corte, etc.
- Lámina y soportes: papel, cartón, plástico, phorex, etc.

## **Competencias**

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (CB1)
- Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE1)
- Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

## **Resultados de aprendizaje**

- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño. (RA14)
- Utiliza las técnicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para analizar el entorno. (RA26)
- Demuestra seguridad y soltura en el trazo en la realización de esbozos del natural. (RA27)
- Demuestra criterios razonados en la elección de formatos y técnicas. (RA28)
- Crea composiciones bidimensionales y tridimensionales demostrando la capacidad de aplicar los conceptos de la retícula, ritmo, jerarquía, sistema. (RA29)
- Aplica el color de acuerdo a los sistemas teóricos que explican la relación entre matiz, valor tonal e intensidad cromática. (RA30)
- Aplica materiales a los resultados formales del proyecto teniendo en cuenta sus características, comportamientos, procesos de transformación y tratamiento de los acabados. (RA31)

# Actividades formativas

<b>Aula (16h)</b>	Interpretar (AF1) 16h
<b>Taller (44h)</b>	Compartir (AF2) 27h Construir (AF3) 13h Conectar (AF4) 4h

## Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Proyectos individuales. (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.). (M06)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación. (M11)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...). (M14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE1> Evaluación de la participación de las actividades planteadas dentro del aula mediante rúbricas.	10%
SE3> Exposición.	5%
SE4> Autoevaluación	5%
SE6> Documentación escrita/gráfica/visual del proyecto.	35%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	30%
SE9> Corrección/evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	15%

Es necesario haber obtenido un 4 de nota mínima en cada uno de estos conceptos para hacer media con las otras notas.

Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 podrán presentarse a la recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán optar a la recuperación para subir nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan realizado el 80 % de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

## Fuentes de referencia

- **BERGER, J.** Sobre el dibujo. · Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- **BERGER, J.** Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- **BERGER, J.; DEMIREL, S.** Cataratas. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- **BETTY, E.** Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Madrid: · Herman Blume, 1984.
- **BIRCH. H.** Dibujar. Barcelona: Gustavo Gili, 2015.

- **BRUNO, B.** Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- **GAIL GREET, H.** Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Nova York: Princeton Architectural Press, 2002.
- **JENNY, P.** Técnicas de dibujo. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- **JENNY, P.** La mirada creativa. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- **JOSEF, A.** La interacción del color. Madrid: Alianza Forma, 1985.
- **KANDINSKY, VASSILY.** De lo espiritual en el arte. Barcelona: Barral/Labor, 1982.
- **KÜPPERS, H.** Fundamentos de la teoría de los colores. México: Gustavo Gili, 1980.
- **KÜPPERS, H.** Color, origen, metodología, sistematización, aplicación. Caracas: Edit. Lectura, 1973.
- **PETER, P.** Drawing in design process. Basilea: Niggli, 1997.
- **PHILIP, R.** El diseño. Barcelona: Nerea, 1990.
- **RUDOLF, A.** Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
- **RUDOLF, R.** Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
- **WUCIUS, W.** Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.