

<b>Materia</b> Expresión y Representación	<b>Año académico</b> 2020-2021	<b>Horas lectivas</b> 45h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 13022	<b>Curso/Trimestre</b> 1º/2º	<b>Horas autónomas</b> 100h	<b>Equipo docente</b> Anna Mª del Corral
<b>Créditos</b> 6 ECTS	<b>Carácter</b> Básica	<b>Horas de dedicación</b> 150h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:adcorral@elisava.net">adcorral@elisava.net</a>

**NOTA Informativa:** A causa de la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir.  
[https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21\\_0.pdf](https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21_0.pdf)

## Expresión Artística

La asignatura se enmarca dentro del área de Expresión y Representación y junto con las asignaturas Dibujo de representación y Diseño asistido por ordenador 2D de primer curso, y Expresión gráfica I, Expresión gráfica II, Informática y Diseño asistido por ordenador 3D de segundo curso forman el conjunto de asignaturas básicas y obligatorias del área.

Las asignaturas de este área trabajan conjuntamente las competencias de comunicación gráfica, utilizando los códigos del dibujo técnico, de representación de los objetos desde una perspectiva geométrica, y de análisis y representación de la métrica, la funcionalidad y la técnica de un objeto. Por ello, capacitan al alumno para documentar un proyecto en el lenguaje del ingeniero, así como para aportar expresividad al propio proceso proyectual.

En la asignatura de Expresión artística, los estudiantes profundizarán en las herramientas y técnicas de observación de objetos, para reconocer los parámetros emisores de valores, además de, evidentemente, la geometría y sus dimensiones, aspectos trabajados en la asignatura precedente de Dibujo de representación. Mediante un proceso de dibujo de croquis serán capaces de dominar la comunicación gráfica del producto, fundamental tanto para integrarse en un documento de perfil de ingeniería, como para facilitar el desarrollo del proceso proyectual.

# Contenidos

## Bloque\_I Percepción

- 1.1. Introducción
- 1.2. Principios de la Gestalt
- 1.3. Percepción y semántica
- 1.4. Materiales y texturas
- 1.5. Color
- 1.6. Analogías

## Bloque\_II Producto

- 2.1. Producto y contexto
- 2.2. Prototipos
- 2.3. Collages
- 2.4. Presentación del producto
- 2.5. Detalles del producto

## Bloque\_III Perspectiva Cónica

- 3.1. Cubos
- 3.2. Luz y sombras
- 3.3. Aplicar color
- 3.4. Elipses y cilindros verticales
- 3.5. Cilindros horizontales
- 3.6. De 2D a 3D
- 3.7. Redondeos singulares
- 3.8. Redondeos múltiples

# Competencias

## Competencias generales

- Desarrollar técnicas creativas de todo tipo: inductivas, deductivas y analógicas para analizar, sintetizar y resolver necesidades. (G1)
- Utilizar el lenguaje científico tecnológico, tanto oral como escrito, con la terminología propia del diseño y la ingeniería. (G2)
- Buscar, gestionar y utilizar la información de forma precisa mediante el uso adecuado de todos los medios, incluidos los informáticos, así como de las tecnologías de la información y la comunicación. (G3)
- Organizar y planificar las tareas y los procesos teniendo presentes la optimización de los recursos y el tiempo. (G4)
- Trabajar en equipo fomentando aptitudes de empatía, negociación y persuasión en diferentes ámbitos y disciplinas. (G6)
- Investigar las nuevas situaciones con una actitud creativa e innovadora poniendo en práctica la iniciativa y el espíritu emprendedor. (G10)

## Competencias específicas

- Conocer las implicaciones industriales, comerciales y estratégicas y de comunicación del producto a desarrollar. (E5)
- Capacidad para tratar la información y el conocimiento de una manera transversal. (E8)
- Aplicar los recursos estéticos y expresivos en la configuración del diseño de productos. (E10)
- Aplicar los fundamentos científicos a la concepción de los productos. (E11)
- Aplicar los procesos de creatividad e inventiva en la generación de ideas. (E12)
- Aplicar los procesos proyectuales para convertir las ideas en proyectos funcionales. (E14)
- Aplicar las nuevas tecnologías en los diferentes procesos de diseño y desarrollo. (E15)
- Aplicar los conocimientos de expresión gráfica, artística y técnica para visualizar las ideas, desarrollar las soluciones y generar la documentación técnica pertinente. (E16)

## Competencias propias de la asignatura

- Comunicarse de forma gráfica y por escrito utilizando lenguaje específico.
- Analizar y sintetizar el entorno y el espacio.

- Generar nuevas propuestas.
- Comunicarse por escrito con lenguaje formal, gráfico y simbólico.
- Capacidad de crítica y autocrítica.
- Visualizar y comunicar ideas.

## Resultados de aprendizaje

- Percibir el entorno y analizarlo, sacando conclusiones. Generar nuevas situaciones. Observar el usuario y su comportamiento. (RA-G1)
- Utilización correcta del vocabulario oral y escrito. (RA-G2)
- Estructurar, diferenciar y clasificar la información. Percibir los sistemas tecnológicos actuales. (RA-G3)
- Centrarse en los temas a trabajar. Estructurar las tareas pedidas en cuando a tiempo y dedicación. (RA-G4)
- Desarrollar la capacidad de trabajar en grupo. Defender las propias ideas y respetar las de los otros. Negociar las diferentes propuestas para llegar a una en común. (RA-G6)
- Dar importancia a las manifestaciones artísticas de todo tipos. Diferenciar entre las ideas propias y las ajenas. Proponer nuevos contextos o plataformas de actuación. (RA-G10)
- Analizar las estrategias que rodean los nuevos productos dentro de la empresa. Estructura descriptiva de la comunicación de las empresas. (RA-E5)
- Interpretar los datos para estructurar la información sabiéndola aplicar a los diferentes objetivos. (RA-E8)
- Resoldre d'una manera estètica solucions a productes. (RA-E10)
- Adquirir la base científica y teórica de la tecnología aplicable al Diseño Industrial. La ciencia y el método científico. (RA-E11)
- Conocer los pasos a seguir en el proceso de generación de ideas. Desarrollo de ideas. Creatividad. (RA-E12)
- Analizar y utilizar la metodología de desarrollo. Expresar de forma clara la función de los objetos. (RA-E14)
- Utilización correcta de las tecnologías de visualización y creación. (RA-E15)
- Utilización de las herramientas básicas para dar a conocer una idea o una solución de forma técnica. (RA-E16)

## Actividades formativas

### Distribución de la docencia:

70% Presencial  
10% Virtual  
20% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

**Aula** (4h)

---

**Taller** (32h)

---

**Forum** (9h)

## Metodologías docentes

Las horas de clase correspondientes a los 6 créditos de la asignatura se desarrollarán en sesiones de tres tipologías, aula, taller y fórum.

### Aula

Sesiones de una hora de teoría, correspondientes al bloque de Percepción.

### **Taller**

Son el espacio donde el alumno trabaja la perspectiva cónica aplicada al producto. Para hacerlo, los alumnos deberán realizar individualmente:

- Análisis de materias impartidas en las clases magistrales.
- Trabajos mediante el dibujo de croquis.

La dinámica de las clases de taller se basa en la reproducción por parte del alumno, en croquis, de modelos/objetos reales del ámbito del diseño industrial, que ha presentado y comentado el profesor.

El alumno entrega el trabajo realizado en clase al final de la sesión. Por lo tanto, es imprescindible la asistencia a las sesiones presenciales.

La presentación del profesor es un análisis sistemático del modelo/objeto real, introduciendo y aplicando los conceptos pertinentes de geometría, metodología de observación, y las técnicas necesarias para reproducir el objeto en croquis. De este modo, la actividad práctica se constituye en el motor del proceso pedagógico.

Trabajo fuera de clase. En cada sesión los profesores propondrán ejercicios que los alumnos deberán entregar en la sesión siguiente. Son ejercicios que permiten reforzar lo que se ha trabajado en clase.

### **Fórum**

Estas sesiones, teórico-prácticas se establecen para que el alumno experimente la transversalidad de la expresión artística con las otras materias del trimestre.

## **Sistemas de evaluación**

Al inicio de la asignatura de cada curso académico, el profesor/a entregará a los alumnos, a través del Campus Virtual, la programación de actividades semanales y los criterios específicos de evaluación, enmarcados en los parámetros indicados en el presente plano docente.

Se considera obligatoria la asistencia, como mínimo, al 80 % de las actividades presenciales, para poder llevar a cabo la evaluación del estudiante. Si el estudiante no cumple con este requisito no podrá ser evaluado al final del trimestre, ni podrá tener acceso a la recuperación.

Al final de curso, el alumno presentará un dossier que recoge todos los trabajos desarrollados durante el trimestre con las correcciones que el profesorado le ha indicado, y un proyecto final de comunicación de un producto de complejidad determinada por el profesorado.

El proyecto final tiene que mostrar las habilidades de comunicación de producto que el alumno ha adquirido, usando los múltiples recursos gráficos sobre los que ha recibido formación.

La calificación final de la asignatura tendrá en consideración:

- la evolución del alumno en un 25 %,
- la calidad del dossier recoge de trabajos, que valdrá un 40 %, y
- el proyecto final de comunicación de un producto, un 35 %.

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

## Básicas

- **Albers, J.** *La interacción del color*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.
- **Black, M.** "Cómo se representan las imágenes". A: Arte, percepción y realidad. Barcelona: Paidós, 1983.
- **Dondis, D. A.** *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- **Eissen, K., Steur R.** *Sketching: The Basics*. Amsterdam: BIS, 2011.
- **Edwards, B., Brito A.** *Nuevo Aprender a Dibujar Con El Lado Derecho Del Cerebro*. Barcelona, España: Urano, 2003.
- **Küppers, H.** *Color*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- **Maier, M.** *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- **Pirson, J.** *La estructura y el objeto (ensayos, experiencias y aproximaciones)*. Barcelona: P.P. Uno., 1988.
- **Wong, W.** *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.
- **Wong, W.** *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.

## Recursos didácticos y material docente

El material docente de la asignatura se irá guiando con diferentes bibliografías y direcciones de Internet. Los alumnos recibirán cada trimestre un guión de trabajos de los seminarios.

- Fichas de los ejercicios de clase
- Guías de las prácticas dirigidas fuera de clase

## Materiales y herramientas

Al inicio del curso los profesores indicarán a los alumnos el material de dibujo específico necesitarán para seguir la asignatura.