

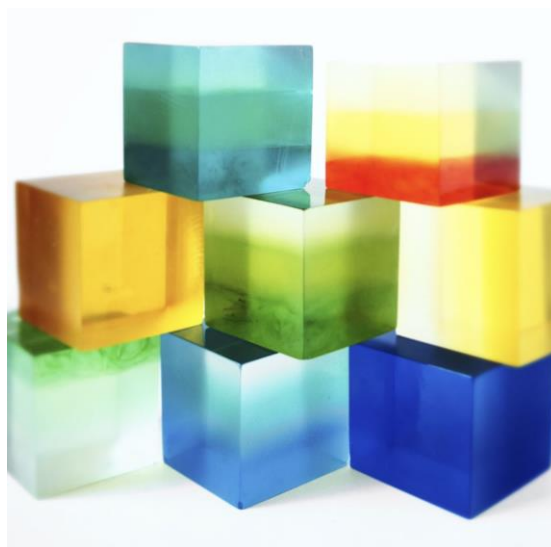
Materia HMT	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 60h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 101201	Curso/Trimestre 1º/2º	Horas autónomas 140h	Equipo docente Salvador Fàbregas
Créditos 8 ECTS	Carácter Formación Básica	Horas de dedicación 200h	Contacto sfabregas@elisava.net

NOTA Informativa: Debido a 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.pdf>

Análisis

Esta asignatura está dentro de la materia HMT, que tiene el objetivo de introducir los conceptos básicos del diseño a partir de los cuales el alumno pueda analizar con rigor cualquier proyecto, interrogarse sobre su sentido estético y social y entender su lógica proyectual. Es importante que el alumno sepa integrar la capacidad analítica en sus propios procesos de diseño, desarrollando y reforzando su sensibilidad desde presupuestos objetivables. Concepto clave: construir.



Presentación

Esta asignatura proporciona al alumno una mirada analítica para la toma de datos de objetos y espacios. Plantea una observación intencionada para comprender cómo está constituido lo que nos rodea.

Se trabajan las principales herramientas de representación necesarias para expresar las dos y tres dimensiones, desde la comprensión de la relación entre plano, volumen y espacio, además de comprender los aspectos físicos y geométricos que las determinan.

Estudio y práctica del dibujo analítico de objetos y espacios a través de las convenciones del dibujo normalizado para la representación rigurosa y detallada. Práctica y experimentación para la asimilación de estos conceptos. Construcción geométrica, sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva, croquis y volcado de datos, materiales, cálculos y mediciones. Comprensión y estudio a través del plano y el volumen, de las relaciones entre forma, color y volumen.

Contenidos

Bloque_I Dibujo: Observación analítica.

- Comunicación e interpretación.
- La interacción persona/objeto como agentes ergonómicos · Los códigos, mediciones, cotas, etc.
- Los sistemas principales de representación normalizada.
- Los procesos principales de selección, de síntesis, de comparación, de complejidad, etc. a través de los códigos de representación bi y tridimensional.

Bloque_II Disciplinas de análisis y representación.

- Representación, códigos y sistemas.
- Los móviles, el equilibrio y las relaciones espaciales.
- Interpretación y percepción del volumen y las figuras básicas.
- La forma volumétrica, su percepción y configuración
- Las estructuras bi y tridimensionales.
- El módulo y la estructuras

Bloque_III Disciplinas de análisis y representación.

- Medios y técnicas.
- Relación entre plano, el volumen y el espacio.
- Representar y construir el volumen.
- Construcción de modelos y procedimientos de elaboración.
- La maqueta: toma de datos, relaciones de conjunto, aglutinante de la idea y su representación.

Bloque_IV Lenguaje personal, análisis.

- 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.
- Los manipulados: matriz, troquel, pliego, corte, etc.
- Lámina y soportes: papel, cartón, plástico, phorex, espuma de poliuretano, materiales alternativos, plastelina, 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)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos
- en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- 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

- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales. (RA6)
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Gestiona el tiempo y los recursos disponibles de forma eficaz. (RA12)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos
- apropiados para la investigación en diseño. (RA20)
- Representa volúmenes, objetos y espacios tridimensionales
- mediante las convenciones del dibujo normalizado. (RA32)
- Analiza y representa con rigor y detalle objetos y espacios

- utilizando mediciones, cálculos y geometrización. (RA33)
- Aplica los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio analógico, audiovisual y digital. (RA36)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

50% Presencial
20% Virtual
30% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Aula (16h)	Interpretar (AF1) 16h
Taller (44h)	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

- **ÁLVAREZ BENGOA, V.** Prácticas de dibujo técnico. 4. Perspectiva axonométrica y caballera. San Sebastián: Editorial Donostiarra, 1992.
- **BARTHES, R.** La cámara lúcida. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- **DARLEY, A.** Cultura visual digital. Barcelona: Paidós Comunicación 139, cinema, 1999.
- **ELS, ZIJLSTRA.** Material index 2009: inspirational materials selected by Materia. The Netherlands: Jeroen van Oostveen, co., 2009.
- **FELDMAN, S.** La composición de la imagen en movimiento. Madrid: Gedisa, serie multimedia, cinema, 2001.
- **FRANCIS D. K. C.** Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
- **FRANCIS D. K. C.** Architectural Graphics. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1975.
- **GAIL GREET, H.** Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Nova York: Princeton Architectural Press, 2002.
- **MAIER, M.** Procesos elementales de proyectación y configuración. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- **RAYA MORAL, B.** Perspectiva. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- **REINER, T.** Perspectiva y axonometría. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- **RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J.; ÁLVAREZ BENGOA, V.** Curso de dibujo geométrico y de croquización. Alcoi: Editorial Marfil, 1981.
- **SONTAG, S.** On photography. Nova York: Farrar, Strauss and Giroux, 1977.
- **WOLLMAN, M.** Type in motion. Londres: Thames & Hudson, 1998.