

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN II

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Percepción y representación
Denominación de la asignatura:	Dibujo, análisis e ideación II
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Dr ^a . Eva Perandones/Héctor orruño
E-mail:	Eva.perandones@u-tad.com Hector.orrुño@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y el diseño. En ella el alumno obtiene habilidades diversas, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, emplear el dibujo, la fotografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Dibujo, Análisis e Ideación II es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la ideación y representación de imágenes. El conocimiento y manejo de técnicas de dibujo, así como el desarrollo de

habilidades perceptivas y motrices aplicadas en medios analógicos y digitales, permitirá al alumno concebir ideas y representarlas en múltiples formatos y estilos. Está íntimamente relacionada con la asignatura Dibujo, Análisis e Ideación I y en menor medida con las asignaturas de Sistemas de representación geométrica y Teoría del color y la luz.

Todo diseñador visual debe dominar las herramientas y medios de creación de imágenes poniendo la técnica al servicio del concepto o la idea que se pretende transmitir. El análisis, la ideación y las habilidades de dibujo y representación son características básicas y diferenciadoras del perfil profesional en el que los alumnos se están formando.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E1 Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

E2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

3.2 Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

4. CONTENIDOS

- Técnicas y materiales
- Mancha y claroscuro
- Percepción espacial
- Dibujo del natural
- Dibujo digital

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.
-

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	28	100%
AF2 Clases Prácticas	28	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	43	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	43	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	50%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

DODSON, Bert 1990, Keys to Drawing. North Ligh Books, Cincinnati, Ohio.
CHING, Francis D.K. y JUROSZEK, Steven P. 2010, Dibujo y Proyecto. Gustavo Gili, Barcelona.
NORLING, Ernest R 1999, Perspective made easy. Dover publications, Inc, Mineola, New York.

Bibliografía recomendada

BERGER, John 1975, Modos de ver, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
DONDIS, Donis A. 2014 La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, Barcelona.
EDWARDS, Betty 2000, Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Urano, Barcelona.
LOOMIS, Andrew. "Figure drawing for all it's worth". Titan Books Ltd. 2011.
LOOMIS, Andrew. "Drawing the head and hands". Titan Books Ltd. 2011.
WISEMAN, Albany, DrawingSolutions, Collins & Brown, Great Britain.
KRIZEK, Donna 2012, Guía complete de técnicas de dibujo. Técnicas, consejos y secretos del oficio. Acanto, Barcelona.

