

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: 104696

Créditos: 6

Carácter: FORMACIÓN BÁSICA

Materia: EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Curso: SEGUNDO

Semestre: PRIMERO

Equipo docente: Raúl Nieves, Pablo Santos y Víctor Valentín

Horas de dedicación: 150h

Horas lectivas: 108h

Horas autónomas: 42h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

La asignatura plantea el uso de la representación bidimensional y tridimensional como herramienta indispensable de comunicación, reforzando y ampliando en el proceso conceptos aprendidos en otras asignaturas del área de representación y de lenguajes.

Entendiendo la comunicación desde una perspectiva holística mediante el uso y análisis de lenguajes diversos tales como el lenguaje verbal, corporal, visual (gráfico plástico), para poder aplicarlos en los diversos soportes contemporáneos de difusión.

El/la alumno/a implementará a través de los diversos casos prácticos de la asignatura su capacidad de autonomía para comunicar ideas y propuestas ajenas o propias, además de profundizar en su producción tanto analógica como digital.

Asignaturas de la materia:

ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN

ESTRUCTURA Y REPRESENTACIÓN

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

Teniendo en cuenta que la página en blanco no existe, ya que siempre partimos de un contexto cultural, económico, social y biológico que tiene unas características muy específicas, aprenderemos a saber observar, comprender y comunicar una realidad compleja a través de los diferentes ámbitos de la representación.

Para ello la asignatura se estructura en los siguientes bloques:

BLOQUE 1: CROQUIS. A partir de 5 ejercicios rápidos, uno por cada sesión, –estructurats en los tres grandes ámbitos del espacio, el objeto y la imagen– se trabajará la representación como herramienta de observación, pensamiento, posicionamiento y comunicación, haciendo acento en el control y buen uso de los sistemas de representación a utilizar en cada situación planteada.

BLOQUE 2: HERRAMIENTAS DIGITALES. Introducción a los paradigmas propios de la industria de los gráficos generados por ordenador (virtualización y simulación en el espacio y el tiempo), para entender, posicionarse, y poder hacer un uso crítico y relacional de estos paradigmas con otros ámbitos de la representación y la comunicación.

BLOQUE 3: FOTOGRAFÍA. Mediante el desarrollo de las diferentes sesiones, basadas en la impartición de conocimientos teóricos y su consecuente aplicación práctica, se trabajará la fotografía como herramienta técnica y resolutive, pero también con capacidad crítica, comunicativa y transformadora.

OBJETIVOS

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

- OG1. Analizar: Desarrollar la facultad de observación, investigación y pensamiento crítico y analítico a través de las diferentes técnicas de representación analógicas y digitales.
- OG2. Relacionar: Desarrollar la facultad de relacionar diferentes escalas, acciones y actividades.
- OG3. Sintetizar: Desarrollar la capacidad de síntesis para explicar de una manera clara, oral y gráficamente, sus propuestas.
- OG4. Referenciar: Desarrollar la capacidad de contextualizar las propuestas en los casos de estudio correspondientes (estado de la cuestión) y comunicar claramente diferentes estadios de proceso de maduración de las ideas de proyecto.
- OG5. Adecuar: Ser coherente en todas las decisiones tomadas a lo largo de un proyecto y los diferentes lenguajes y técnicas a emplear.
- OG6. Materializar: Desarrollar la capacidad creativa y la de generar y utilizar recursos procesales y comunicativos.
- OG7. Proporcionar los recursos necesarios para mejorar la presentación en los trabajos de los alumnos, poniendo de manifiesto los elementos que se conjugan en la comunicación para reforzar el mensaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS POR BLOQUES

BLOQUE 1: CROQUIS

- OE01. Saber elegir adecuadamente los sistemas de representación en utilizados en cada circunstancia.
- OE02. Coger dominio gráfico en los sistemas de representación elegidos.
- OE03. Tomar conciencia de los sistemas de representación elegidos para cada circunstancia.
- OE04. Coger capacidad comunicativa a través de los sistemas de representación utilizados en cada circunstancia.

BLOQUE 2: *HERRAMIENTAS DIGITALES*

- OE05. Consolidar los conocimientos básicos aprendidos durante los cursos anteriores.
- OE06. Diferenciar la necesidad de representación adecuada para cada caso según el resultado a buscar.
- OE07. Adquirir un lenguaje expresivo propio a la hora de representar con herramientas digitales.
- OE08. Adquirir un dominio de representación tridimensional como herramienta complementaria en el proceso de comunicación.

BLOQUE 3: FOTOGRAFÍA

- OE09. Consolidar los conocimientos básicos sobre fotografía aprendidos durante el curso anterior.
- OE10. Conocer el funcionamiento de la luz artificial de flash y sus posibles aplicaciones dentro de un marco comunicativo.
- OE11. Adquirir nociones sobre composición, dirección de arte, lenguajes visuales y de comunicación fotográfica.
- OE12. Desarrollar propuestas integrales de comunicación de proyecto mediante el uso de la técnica fotográfica.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

COMPETENCIES ESPECÍFICAS

- E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, e implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y / o el diseño.
- E07. Aplicar las técnicas y las tecnologías adecuadas en función del trabajo que se realiza en el campo de las artes y / o los diseños.
- E09. Aplicar tanto el vocabulario específico como los lenguajes expresivos y comunicativos implicados en la investigación propia.
- E12. Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos (gráficos, audiovisuales y performativos) en función de la propuesta y del interlocutor.
- E13. Organizar de forma coherente el uso de medios de expresión gráfica y sistemas de representación bidimensional y tridimensional.

COMPETENCIES TRANSVERSALES

- T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.
- T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.
- T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA1 (E04.8). Estructurar gráficamente las estructuras formales de los elementos que caracterizan el entorno.
- RA2 (E07.6). Utilizar la representación gráfica en todas las fases del proyecto propio con el propósito de comunicar.
- RA3 (E07.7). Elegir las técnicas, el sistema de representación y el formato gráfico adecuados a cada fase del proyecto.
- RA4 (E09.3). Relacionar los conceptos abstractos con los requerimientos expresivos y discursivos de los medios gráficos.
- RA5 (E12.3). Identificar y usar las herramientas gráficas para la representación de ideas, conceptos, decisiones, soluciones y alternativas que se dan en las fases de un proyecto.
- RA6 (E12.4). Comunicar gráficamente resultados parciales y totales de un proyecto.
- RA7 (E12.5). Comunicar gráficamente procesos complejos del pensamiento.
- RA8 (E12.6). Utilizar recursos conceptuales, formales y procedimentales para generar mensajes.
- RA9 (E13.4). Utilitzar recursos tals com a maquetes, diagrames, esbossos, esbossos volumètrics i mapes, entre uns altres, per a l'organització de processos complexos de treball.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

- T01.1. Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.
- T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.
- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.

CONTENIDOS

La asignatura se organizará a través de 3 bloques principales:

BLOQUE 1: *CROQUIS*

A través de 5 ejercicios rápidos –que pasarán por el espacio, el objeto y la imagen– y durante cinco sesiones, este bloque trabajará, los siguientes contenidos:

CB1.1. PENSAMIENTO (20%): Gimnasia donde la memoria y los recursos configuran la comprensión propia del mundo (realidad) a través de la herramienta del dibujo, el collage o la maqueta.

CB1.2. OBSERVACIÓN (35%): Gimnasia donde la observación atenta a través del dibujo nos hará descubrir cosas y detalles inapreciables con otros lenguajes como la foto, el vídeo, la maqueta, los 3d, ...

CB1.3. POSICIONAMIENTO (35%): Gimnasia donde la herramienta del dibujo nos ayudará a pensar, proyectar, decidir, idear, proponer, posicionar,

CB1.4. COMUNICACIÓN (15%): Está presente en todas las anteriores, cada triedro debe contener la voluntad comunicativa y expresiva para poder ser interpretado. Para poderlo poner a prueba lo verbalizar al final de cada sesión con un senseparaules en toda regla. Por lo tanto, comunicar por vía del dibujo y saber leer el dibujo–representación ajeno, formará parte del todo en este apartado.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y RA.9

BLOQUE 2: *HERRAMIENTAS DIGITALES*

Introducción a las posibilidades de representación de los diferentes paradigmas propios de la producción de imagen generada por ordenador, a través del software Blender como herramienta de trabajo, y su relación con la adecuación para la comunicación a través del desarrollo de lenguajes propios.

CB2.0 Comunicación y semiótica.

CB2.1 Representación y virtualidad en espacios de más de dos dimensiones.

CB2.2 Simulación física. Óptica y luz.

CB2.3 Materialidad y háptica.

CB2.4 Contexto.

CB2.5 La gestualidad del trabajo más allá de la bidimensionalidad.

BLOQUE 3: *FOTOGRAFÍA*

La base metodológica de los diferentes contenidos de este bloque será eminentemente práctica, apoyada siempre con las correspondientes explicaciones teóricas vinculadas a los ejercicios a realizar. Estos ejercicios estarán relacionados con las siguientes temáticas:

CB3.1 FOTOGRAFÍA ELEMENTAL: Puesta en práctica y consolidación de las nociones fotográficas básicas.

CB3.2 ILUMINACIÓN FLASH: Toma de contacto y experimentación con la iluminación artificial mediante flash electrónico.

CB3.3 DIRECCIÓN DE ARTE: Implementación de los conocimientos vinculados a la composición, el estilo y creación del espacio a fotografiar.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

CB3.4 EDICIÓ: Píldoras de conocimiento relacionadas con la edición y el revelado digital.

CB3.5 COMUNICACIÓN: Toda acción fotográfica tendrá la finalidad de comunicar una idea, por lo que cada ejercicio realizado durante el curso debe llevar una intención o mensaje implícito.

METODOLOGÍA

La metodología empleada se define desde el equilibrio entre las actividades dirigidas (15%), supervisadas (50%) y autónomas (28%). Por otro lado las actividades de evaluación con un 7% de los créditos coge una importancia que va más allá de las calificaciones. Entendemos pues que la evaluación es una actividad formativa más, reforzando el carácter de evaluación continua de la asignatura, intercalándose lo largo del curso entre las actividades dirigidas, supervisadas y autónomas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)

Horas actividades supervisadas: 75h (50%)

Horas aprendizaje autónomo: 42h (28%)

Horas actividades de evaluación: 10,5h (7%)

ACTIVIDAD DIRIGIDA: Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y / o visitas y / o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y / o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Trabajarán dos profesores juntos con cada grupo de clase en el que estarán todos los alumnos asignados. Al inicio de cada proyecto, los profesores harán una exhaustiva descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará del enunciado correspondiente a cada proyecto. A partir de un objetivo concreto y común planteado por el profesorado, se introducen contenidos de diferentes lenguajes, herramientas, etc ... con el fin de conocer y experimentar la fusión de recursos y medios diversos. Se harán inmersiones dirigidas en diferentes técnicas de representación analógicas y digitales.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2 y RA.5

ACTIVIDAD SUPERVISADA: Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos.

Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno.

Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y los resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Descripción: Los trabajos se llevarán a cabo de manera personal, y se desarrollarán en la clase. Se realizará un seguimiento directo de los procesos de trabajo para conocer el nivel alcanzado por el alumnado y poder incidir en aquellos que tengan más dificultades. A partir de los ejemplos que se mostrarán, se proponen ejercicios específicos de desarrollo individual de los conocimientos de las técnicas y su hibridación y fusión con otros procedimientos.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y RA.9

ACTIVIDAD AUTÓNOMA: Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes.

Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y / o lectura comprensiva de textos, y / o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Descripción: El alumnado realizará los trabajos encargados con los recursos propuestos y aquellos que ellos mismos encuentren: A partir de los ejercicios iniciados en clase, se plantea la experimentación autónoma de los estudiantes para descubrir los límites de los recursos mostrados.

Resultados de aprendizaje: RA.2, 4, 5 y RA.8

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN: Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y / o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general en las diferentes fases de la misma.

Resultados de aprendizaje: RA.3, 4, 6, 7 y RA.8

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de los 3 BLOQUES.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (70%)

Evaluación continua de la exposición y / o realización de ejercicios y trabajos. (20%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y / u otras actividades colectivas. (10%)

ACTIVIDADES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

BLOQUE 1: *CROQUIS*. Los criterios de evaluación de este bloque contemplan dos aspectos (generales y concretos) que hacen media ponderada (50% cada uno) en la nota final del bloque.

Criterios de evaluación generales bloque 3

1. Buena elección de los sistemas de representación utilizados (50%).
2. Dominio de los sistemas de representación utilizados (25%).
3. Buen razonamiento de los sistemas de representación utilizados (25%).

Criterios de evaluación concretos bloque 3

1. Pensamiento (20%)
2. Observación (30%)
3. Posicionamiento (30%)
4. Comunicación (Capacidad comunicativa en el uso de los sistemas de representación utilizados) (20%)

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y RA.9

BLOQUE 2: *HERRAMIENTAS DIGITALES*

Los criterios de evaluación de este apartado hacen media ponderada en la nota final del bloque.

1. Observación y posicionamiento (10%)
2. Adecuación de los sistemas de representación utilizados (20%).
3. Dominio de los sistemas de representación utilizados (50%).
4. Capacidad comunicativa en el uso de los sistemas de representación utilizados (20%)

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

BLOQUE 3: *FOTOGRAFÍA*. Los criterios de evaluación de este apartado hacen media ponderada en la nota final del bloque.

1. Dominio de la técnica fotográfica elemental. (25%)
2. Aplicación de las técnicas de iluminación artificial. (25%)
3. Buen criterio a la hora de realizar composiciones y encuadres. (10%)
4. Capacidad para la creación de bodegones de manera armónica entre sus elementos. (10%)
5. Intencionalidad comunicativa evidente y justificada en los ejercicios planteados. (20%)
6. Proactividad e interés. (10%)

RECUPERACIÓN

Para optar a la recuperación, el estudiante deberá cumplir los siguientes requisitos:

1. La nota mínima promedio de curso debe estar entre 4 y 4,99.
2. Haber entregado al menos el 80% de los trabajos propuestos en cada BLOQUE.
3. Haber asistido el 80% de las horas lectivas presenciales (4 de 5 sesiones mínimo por cada BLOQUE)

PROGRAMACIÓN

El grupo clase de segundo curso se dividirá en tres grupos a partes y vados (G2a, G2B y G2C), cada uno de estos grupos pasará durante cinco sesiones por cada uno de los 3 BLOQUES. Teniendo en cuenta que la asignatura se desarrolla durante 18 sesiones, esta es la programación propuesta:

SESIÓN 1

- G2A: inicio BLOQUE 1
- G2B: inicio BLOQUE 2
- G2C: inicio BLOQUE 3

SESIÓN 6

- G2a: inicio BLOQUE 3
- G2B: inicio BLOQUE 1
- G2C: inicio BLOQUE 2

SESIÓN 11

- G2a: inicio BLOQUE 2
- G2B: inicio BLOQUE 3
- G2C: inicio BLOQUE 1

SESIÓN 16

recuperación

SESIÓN 17

Cierre y valoración conjunta del curso