



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

### **DIBUJO TÉCNICO**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado Diseño Multimedia y Gráfico
<b>Módulo:</b>	Artístico
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Dibujo Técnico
<b>Código:</b>	39003
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Adela Acitores Suz, Licia Aliberti
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Adela Acitores Suz, Licia Aliberti

### Datos de contacto:

[alaura.acitores@esne.es](mailto:alaura.acitores@esne.es), [licinia.aliberti@esne.es](mailto:licinia.aliberti@esne.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail para citas en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Conocimientos básicos de dibujo.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo Artístico.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

El Dibujo Técnico desarrolla la presentación de formas y espacios a partir de dibujos en dos y tres dimensiones.

Se relaciona con las asignaturas del módulo artístico respecto a las competencias generales. Permite dominar las formas básicas de proyección y presentación plana del espacio.

Profundizar el estudio de la geometría en el dibujo de planos.

La asignatura permite el desarrollo de la forma de representación, consolidando la forma de presentación y diseño gráfico.

Desarrollar la gráfica personal como forma de expresión y diseño tanto en la expresión del dibujo a mano alzada como el dibujo con instrumentos.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura adentra a los estudiantes en la utilización más adecuada de soportes, herramientas y técnicas para la realización de propuestas gráfico-plásticas concretas. Sus contenidos sobre el análisis de la representación analítica de objetos y espacios posibilitan una iniciación a las relaciones formales, históricas, conceptuales y procesuales que se derivan de la práctica del dibujo.

La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG1** - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.
- CG2** - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).
- CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior
- CG4** - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.
- CG5** - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE2** - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.
- CE5** - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.
- CE6** - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y cómo éstas funcionan en un contexto cultural particular.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Manejar conceptos que le permitan desarrollar la visión espacial y la composición bidimensional.
- Crear formas y figuras bidimensionales con una percepción tridimensional.
- Investigar y hacer uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.
- Realizar un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.
- Presentar una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

- Aplicar estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.
- Conocer los tipos de proyección geométrica que permitan su expresión en dos y tres dimensiones.
- Aplicar las teorías de construcción gráfica en el diseño de formas.
- El alumno estará capacitado para expresarse en dos y tres dimensiones.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

Esta asignatura se centra en los recursos del diseño bidimensional, que existe o que da la impresión de existir sobre una superficie plana.

- Historia de la representación.
- Dinámica de la forma visual.
- Clases de proyección.
- Sistemas de representación.
- El aspecto del espacio.
- El horizonte.
- Perspectiva.

### Temario detallado

#### TEMAS:

1. Introducción al dibujo técnico.  
Sistemas de representación / Sistemas de proyección. Clasificación.  
El croquis como forma de estudio y diseño.
2. Geometría plana.  
Formatos. Proporcionalidad. Trazados. Polígonos regulares.
3. Sistema diédrico.  
Punto, recta y plano. Sólidos. Proyección en planta y alzados. Operaciones con sólidos: secciones y abatimientos.
4. Escala.  
Escala física, gráfica y relacional.
5. Proyección cónica.  
Perspectiva cónica frontal y oblicua.
6. Perspectiva axonométrica y oblicua.  
Perspectiva isométrica, militar y caballera.
7. Sombras.

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1. Introducción al dibujo técnico	Septiembre
TEMA 2. Geometría plana	Septiembre-Octubre
TEMA 3. Sistema diédrico	Octubre
TEMA 4. Escala	Octubre-Noviembre
TEMA 5. Proyección cónica	Noviembre
TEMA 6. Perspectiva axonométrica y oblicua	Noviembre-Diciembre
TEMA 7. Sombras	Enero

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	-Exposición de los temas. -Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. -Repasos al inicio de la clase. -Resolución de dudas: temas y lecturas. -Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE2, CE5, CE6	40	-	40
Clases prácticas	-Resolución de ejercicios. -Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. -Presentaciones. -Pruebas de evaluación	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE2, CE5, CE6	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. -Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. -Resolución de	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE2, CE5, CE6	10	-	10

	ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	-Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. -Estudio personal. -Preparación de comentarios y debates. -Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE2, CE5, CE6	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	Corrección de la resolución del examen	30%
Ejercicios de curso. Carpeta.	Los ejercicios de curso se realizan cumpliendo los objetivos de cada fase. La evaluación es continua.	25%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	Los proyectos individuales se realizan cumpliendo los objetivos de cada fase. La evaluación es continua. El desglose de los porcentajes es el siguiente: Proyecto 1 - 5% (1,7% de la nota total) Proyecto 2 - 10% (3,5% de la nota total) Proyecto 3 - 15% (5,25% de la nota total)	35%
Asistencia Participativa	Grado de participación en el desarrollo de las clases	10%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

#### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de

ESNE.

- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura. Los alumnos deberán entregar los tres proyectos y la carpeta con los ejercicios de curso que tendrá que contener como mínimo el 80% de los ejercicios.
- Los alumnos deben realizar el examen presencial. Los alumnos que obtengan una calificación inferior al 4,0 no podrán aprobar la asignatura independientemente de las calificaciones de las entregas y de la participación activa en clase.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, el profesor aplicará una penalización en su calificación.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Cabezas L.(2011). *Dibujo y Construcción de la realidad*. Madrid: Cátedra
- Ching, F. y Juroszek, S. P. (2005). *Dibujo y proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili
- Gómez Molina, JJ. (1995). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra
- Navarro de Zuvillaga, J. (2008). *Forma y Representación. Un análisis geométrico*. Madrid. Akal
- Pipes, Alan. *Dibujo para diseñadores*. Blume, Barcelona, 2008.
- Rodríguez de Abajo, F. Javier. “Curso de Dibujo Geométrico”, “Problemas de Geometría Descriptiva”, “Geometría Descriptiva, Tomos del I al V” y “Tratado de Perspectiva”. Editorial Donostiarra, San Sebastián, 1990-1995.



## Bibliografía complementaria

- Bordes, J., Cabezas, L., Gómez Molina, J.J. (2001). *El manual del Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Cátedra. Madrid.
- Burnham, V. (2001). *Supercade: a visual history of the videogame age 1971-1984*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Ching, F. (2010). *Design Drawing*. John Wiley & Sons, Inc., New Jersey.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). *Videogames and art*. Bristol: Intellect.
- Dantzig, C.M. (2004). *Cómo dibujar. Guía completa de sus técnicas e interpretaciones*. H. Blume, Madrid.
- Dondis, D. A.: *La Sintaxis de la Imagen*. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.
- Edwards, B. (1985). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Madrid. H. Blume.
- Gombrich, E. H.: (1979) *Arte e ilusión*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Gómez Molina, J. J. (COORD.). (1997). *Las lecciones del dibujo*. Madrid. Cátedra.
- Gómez Molina, J. J. (1997). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- - (2003). *El manual de dibujo*. Madrid: Editorial Cátedra.
- - (2002). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra
- Lambert, S. (1985). *El dibujo, técnica y utilidad*. Madrid: H. Blume.
- Sainz, J. (1990). *El dibujo de arquitectura*. Madrid. Nerea

## 11.- OBSERVACIONES

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla.

Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como "Suspenso" o "No presentado", se consumirá la convocatoria.

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no se podrá firmar en nombre de otra persona, ni presente ni ausente. El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Para la realización del curso serán necesarios los siguientes materiales y/o herramientas (el profesor determinará el momento en que son necesarios cada uno de ellos):

- Lápices o portaminas HB, H y 2H
- Sacapuntas y afilaminas
- Rotuladores y lápices de color.

- Compás para dibujo.
- Escuadra y cartabón sin graduar de 25 cm.
- Goma blanca
- Papel según cada ejercicio.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital si procede.