

25874 - Expresión Artística II

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 25874 - Expresión Artística II

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

Créditos: 6.0

Curso: 2

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Formación básica

Materia:

1. Información básica de la asignatura

Esta materia estudia de forma práctica y experimental diversas técnicas artísticas y herramientas de representación visual: La generación óptima de bocetos de producto, el aprendizaje de procedimientos escultóricos digitales que permiten modelar formas heterogéneas, la confección de maquetas virtuales más sostenibles, el aprovechamiento de los maniquíes 3D para representar al ser humano como usuario y ,finalmente, la capacidad para exponer los trabajos artísticos resultantes en espacios reales recreados por computador.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>) y determinadas metas concretas, de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura contribuirá en cierta medida al logro de las metas 8.2 y 8.4 del Objetivo 8, y de la meta 9.4 del Objetivo 9.

2. Resultados de aprendizaje

- Capacidad de realizar paneles de presentación eficaces y profesionales.
- Capacidad de realizar modelos, maquetas y prototipos con técnicas de taller.

3. Programa de la asignatura

- BLOQUE 01: Medios plásticos 2D/3D en las distintas etapas de diseño. Técnicas para crear bocetos digitales. Representación con marcadores y acuarelas asistida por computador. Material y color. Técnicas 3D para la confección de bocetos con perspectiva e iluminación. Render plástico.
- BLOQUE 02: Técnicas básicas de escultura digital. Herramientas de pre-formado, modelado y detallado. Creación de bajorrelieves y efectos de superficie escultóricos. Modelos topológicos óptimos.
- BLOQUE 03: Representación de la figura humana. Síntesis anatómica y maniquíes. Movimiento y representación de la cinemática. Expresiones emocionales y coreografía de la composición visual con figuras humanas.
- BLOQUE 04: Composición de proyectos visuales de bocetos y modelos 3D. Herramientas narrativas con imágenes. Definición de maqueta virtual. Render sintético y retoques de acabado.

4. Actividades académicas

- Clase magistral: 15 Horas Se expondrán los contenidos de la asignatura, con una orientación práctica de las herramientas plásticas existentes y su aplicación en casos de estilo o de autor.
- Prácticas de laboratorio: 45 horas. Se ejercitarán diversas herramientas 2D/3D para dibujo-pintura, escultura, manipulación de maniquíes digitales y recreación de entornos expositivos, que cubre la materia.
- Trabajo tutelado (tareas): 70 horas. Las tareas son un conjunto de actividades artísticas orientadas a un caso elegido por el alumno dentro de un estilo artístico establecido. El tiempo total incluye la elaboración de los informes necesarios para la acreditación de la autoría y descripción del método elegido para resolver la tarea.
- Estudio personal: 15 horas
- Pruebas de evaluación: 5 horas

5. Sistema de evaluación

A/ Para la primera convocatoria, la evaluación se realizará mediante la presentación de trabajos tutelados. Estos trabajos se desglosan en dos partes:

- Tareas que realizará el alumno durante el curso de forma gradual y que se presentarán en fecha y hora indicada. En estos se desarrollarán los contenidos tratados en la asignatura. Su valoración será el 80% de la nota final. Se calificará de 0 a 10 debiendo de obtener el alumno una calificación mínima de 4.0. Estos trabajos los realizarán todos los alumnos.
- Proyecto de Módulo. Se trata de un proyecto incluido dentro de las prácticas tuteladas, como si de un trabajo más se tratara. Su valoración será el 20% de la nota final. Se calificará de 0 a 10 debiendo de obtener el alumno una calificación mínima de 4.0. Este proyecto lo realizarán todos los alumnos que formen parte de los proyectos de módulo del Taller de Diseño II. En el caso de que el alumno no esté integrado en ningún proyecto de módulo, realizará un trabajo individual adicional.

B/ Evaluación global (opcional en primera convocatoria/obligatorio en segunda)

Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

Para superar la asignatura el alumno deberá obtener una nota final no inferior a 5.