ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			Moda		
CURSO			1º		
ASIGNATURA			Lenguaje Visual		
PROFESOR/A			Marta Ruiz Artola		
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	186	HORAS PRESENCIALES	126	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	60

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Cada sistema de comunicación tiene un código, un procedimiento clave que conocen tanto el receptor como el emisor y que hace posible tanto el intercambio de información entre ellos como la creación de conocimiento a partir de dicho código.
En ese contexto, el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista.
Dentro del lenguaje visual, el fenómeno de la imagen es uno de los hechos culturales más complejos y apasionantes de nuestro tiempo. En ocasiones resulta difícil el análisis de la imagen, más allá de la constatación de su presencia cotidiana y su variedad, pero se establecerán mecanismos para que el estudiante pueda analizar con criterio la amplia variedad de variedad de imágenes a las que está expuesto.

OBJETIVOS

- Conocer y analizar las distintas herramientas en el análisis de la imagen. y los elementos que la componen
- Generar imágenes en las que se trabaje con los distintos elementos de la imagen.
- Conocer los mecanismos de la percepción visual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

De acuerdo con el RD 633/2010, de 14 de Mayo, el Perfil profesional del Título de Graduado o Graduada en Diseño de Moda es el siguiente:

El diseñador de moda es un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medioambiental y sociocultural. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

- Diseño de moda e indumentaria.
- Coolhunter - Investigación de tendencias.
- Estilismo.
- Dirección artística.
- Vestuario teatral y cinematográfico.
- Diseño de complementos.
- Diseño textil.
- Diseño y gestión de imagen corporativa.
- Gestión empresarial de actividades creativas.
- Diseños personalizados o corporativos.
- Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas.
- Figurines.
- Sastrería y confección a medida.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
CT 3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT 5.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT 6.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT 7.- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT 8.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT 9.- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
CT 10.- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG 1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG 3.- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 4.- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG 5.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG 6.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG 7.- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG8.- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG 9.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG 10.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG 11.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG 12.- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1.- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE 2.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE 3.- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CE 4.- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Los contenidos mínimos establecidos en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación de la materia "Lenguaje visual" son los siguientes:

Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño.

Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

La programación de los contenidos del módulo de "Lenguaje Visual" del primer curso del Grado de Diseño de Moda se secuencia en 4 unidades didácticas en un total de 140 horas lectivas (aprox.), repartidas en dos semestres (con una distribución horaria de 4 horas semanales) contemplando los contenidos mínimos establecidos en el RD 633/2010.

Primer semestre

UD1. La percepción visual. 2 sesiones

UD2. Herramientas de la imagen. Introducción. 14 sesiones

UD3. Elementos de la imagen: el punto, la línea y el plano. 16 sesiones

Ud.4 Elementos de la imagen: Figuras retóricas visuales. 8 sesiones

UD5. Elementos de la imagen: Color, textura e iluminación. 14 sesiones

Segundo semestre

UD6. Elementos de la imagen: Figuras retóricas visuales. Parte II. 14 sesiones

UD7. Elementos de la imagen: Forma y volumen. 8 sesiones

UD8. Elementos de la imagen: Tipografía. 12 sesiones

UD9. Elementos de la imagen: Síntesis de contenidos, proyecto final. 16 sesiones

Aclaración:

Simultáneamente el alumnado deberá ir entregando trabajos de investigación, de pasarelas de moda o análisis de diversas imágenes, artistas, diseñadores, de forma autónoma que permitirán obtener ese 50% de trabajos autónomos. La intención es aprender haciendo y evitar exámenes inútiles, afianzando conceptos a través de la práctica y visualización, ayudando a forjar su universo personal estético específico para estos estudios.

Si bien, según se analice el ritmo, nivel del alumnado , podrá alterarse el orden de unidades didácticas, fusionar más de una unidad, prolongar o acortar en el tiempo.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología tratará de conseguir que el alumno desarrolle mecanismos autónomos que le permitan investigar, analizar, sintetizar, y en definitiva aprender de manera activa. Para ello, habrá clases teóricas (exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas), y clases prácticas (donde se trabajen los conocimientos tratados en las clases teóricas).

Se desarrollarán trabajos tanto individuales (en los que se trabajen los contenidos teóricos), como trabajos en grupo (con el fin de compartir experiencias en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas). Además, tanto los trabajos individuales como los grupales finalizarán con una presentación por parte de los estudiantes, para desarrollar la capacidad expresiva y comunicativa de estos.

En las tutorías el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar los trabajos.

Se prevé la realización de pruebas de evaluación a través de exámenes escritos y pruebas prácticas.

AGRUPAMIENTOS

TIPO DE ACTIVIDADES

Como se ha comentado anteriormente, se realizarán actividades individuales y de grupo.
Además, el alumnado llevará a cabo la realización tanto de proyectos con más peso y dificultad como otra serie de trabajos más dinámicos, breves que, en ocasiones serán evaluables.
No sólo proyectos y actividades, también llevarán a cabo investigaciones y análisis de distinta índole.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado se realizará de forma continua, teniendo en cuenta su evolución y comprensión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad, la capacidad de análisis, la asistencia y actitud.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas.
No se realizarán exámenes prácticos y teórico-prácticos sino que enfocaremos los contenidos a través de la investigación y realización de proyectos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada proyecto será valorado en un 50%, haciendo una nota media al final del curso.
Las actividades de investigación, análisis, reflexiones personales tras la visualización de largometrajes, documentales, formarán el otro 50% de la nota final.
Es imprescindible aprobar, un 25% de cada parte como mínimo, para superar el módulo.

La importancia y obligatoriedad de la asistencia quedará marcada con las siguientes pautas:
Todo trabajo no entregado de manera puntual al classroom, perderá 0.5 puntos por día de retraso.
-Todo trabajo que no sea elaborado en el aula se verá afectado en la calificación del mismo.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Criterios de recuperación (convocatoria Extraordinaria)
Se estudiará cada caso personalmente pudiendo haber las siguientes opciones:

-Entrega de trabajos realizados durante el curso que el alumnado no hizo o suspendió junto con un examen
teórico-práctico. (Este caso sería para aquellos/as que apenas hayan asistido a clase y ni llegado a los contenidos mínimos).
-Entrega de los trabajos realizados durante el curso. Aquí encontraríamos el perfil del alumnado que por motivos justificados no entregó puntualmente algún proyecto pero que, en su mayoría, aprobó y llegó a los contenidos mínimos del módulo.
-Realización de un examen teórico-práctico sin trabajos ni proyectos. Este último caso sería para aquel alumnado que fue absentista, que no conocemos y que deberá superar una prueba de alto nivel ya que es prácticamente imposible que realizara todos los proyectos del curso y alcanzara un mínimo para aprobar.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Pizarra
Cañón de proyección
Ordenadores en el aula
Mesas de trabajo para los talleres
Apuntes y documentación.
Conexión a internet.
Revistas.
Bibliografía.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Alumnos con dificultades de aprendizaje:
Programar actividades, ejercicios, etc. más sencillos para alumnos con deficiencias de aprendizaje; lo cual permite un tratamiento más individualizado de la enseñanza, pudiendo programar diferentes actividades para grupos de alumnos con problemáticas específicas.
Proporcionarles ayuda directa en aquellas actividades que se realicen en el aula, con el fin de ir orientando de manera personalizada su proceso de aprendizaje.
Incluir dentro de su plan de trabajo actividades adicionales que les permitan cubrir las lagunas conceptuales que posean.
Alumnos sordos o con dificultades auditivas:
Atención personalizada y seguimiento a diario de cada clase.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro siempre que se lleve correctamente la temporalización de los proyectos y se exigirá un breve comentario o análisis de dichas actividades valorando las mismas.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En la medida de nuestras posibilidades realizaremos actividades extraescolares tales como viajes o visitas a eventos culturales.

BIBLIOGRAFÍA

LUPTON, Ellen and COLE PHILLIPS Jennifer: DISEÑO GRÁFICO: NUEVOS FUNDAMENTOS. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 2009.

MUNARI, Bruno: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 2002.

DONDIS, D. A: LA SINTAXIS DE LA IMAGEN VISUAL. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 2007.

ARHEIM, Rudolf: ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL. Editorial Alianza Forma.

POULIN, Richard: EL LENGUAJE DEL DISEÑO GRÁFICO CONOCIMIENTO Y APLICACIÓN PRÁCTICA DE LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO. Editorial Promopress, Barcelona 2012.

WONG, Wucius: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Editorial Gustavo Gili Diseño. Barcelona 2011.

ACASO, María: EL LENGUAJE VISUAL. Editorial Paidós Estética. Barcelona 2011.

VILLAFAÑE, Justo y MÍNGUEZ Norberto: PRINCIPIOS DE TEORÍA GENERAL DE LA IMAGEN. Pirámide.

ESCUELA DE ARTE
Y SUPERIOR DE DISEÑO
SAN TELMO

Junta de Andalucía