

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES			
CURSO		3º Diseño Gráfico			
ASIGNATURA		Serigrafía y técnicas de estampación			
PROFESOR/A		Sonia Ruiz Cabrera			
DPTO.	Dibujo artístico				
TIPO	Semestral		CARÁCTER	Optativa	
DURACIÓN		HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	64	HORAS PRESENCIALES	48	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	15

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El conocimiento de la serigrafía y técnicas como el estarcido y la estampación en relieve, añaden mayor capacitación y cualificación profesional al diseñador gráfico en muchos de los ámbitos de sus competencias por ser una técnica finalista en la industria gráfica, que le posibilita los conocimientos necesarios para emprender un proyecto laboral autónomo. Estas técnicas gráficas tradicionales continúan en pleno desarrollo y compitiendo con los procedimientos industriales de impresión digital ofreciendo un producto impreso original de valor propio diferenciado, en auge y con un valor artístico añadido. Así mismo capacitará al alumnado para desempeñar su tarea profesional en cualquier empresa del sector industrial de la serigrafía y aportar soluciones en las empresas de diseño gráfico.

OBJETIVOS

- Tener los conocimientos necesarios que le aporten autonomía para crear su propio taller o estudio de impresión.
- Elegir las técnicas más adecuadas en función de las características del diseño y las necesidades que les sean requeridas
- Experimentar y comprobar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas.
- Dominar el uso de las técnicas de estampación para su adecuación a los objetivos planteados en el proceso.
- Saber elegir los productos más adecuados de entre todas las posibilidades para la obtención del resultado más óptimo y sostenible respecto a la calidad de vida y el medio ambiente.
- Capacitar para el desarrollo profesional en la industria gráfica

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El Decreto 111/2014 establece: "El perfil del titulado o titulada superior en Diseño corresponde al de

un profesional cualificado capaz de concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño y de la metodología proyectual, capaz de integrar los diversos lenguajes, las técnicas y las tecnologías en la correcta materialización de mensajes, ambientes y productos significativos” Por tanto, la consecución de los objetivos de esta guía didáctica será el resultado del aprendizaje de esta materia dentro del conjunto que configuran el currículo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
3. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
4. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
2. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

- UD 1. Procedimientos fotográficos, color plano.
UD 2. Procedimientos fotográficos, color plano. Diseño de una imagen de marca en formato A3 con 3 tintas. Sobre tela.
UD 3. Cuatricomía. Imagen fotográfica.
UD 4. Tramas y degradados. Diseño con tramas, degradados y superposición de tintas opacas y translúcidas.
UD 5. Técnica mixta.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La estrategia didáctica consiste en una evolución progresiva en el proceso de realización de las actividades, de modo que permita al alumnado, autónomamente, descubrir los resultados de los conocimientos adquiridos con la práctica investigadora, reflexionando y analizando sobre cada una. Por todo ello se aplicarán las siguientes pautas metodológicas:

- Metodología expositiva: La actividad se centran en la exposición, presentación de los contenidos y

propuesta de actividades

- Metodología activa: a través del cual, el alumnado accede a los conocimientos de la materia mediante la experiencia personal.

AGRUPAMIENTOS

Al tratarse de un grupo reducido no se realizarán agrupamientos durante el curso.

TIPO DE ACTIVIDADES

Prácticas.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La nota será el resultado de la media aritmética de los ejercicios propuestos. La evaluación ha de ser continua en el tiempo requiriendo la asistencia a clase y la realización de todas las actividades programadas en cada una de las unidades didácticas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Reconocer estampas de cada uno de los sistemas de impresión según sus características gráficas específicas
- Conocer y utilizar correctamente la terminología propia de cada técnica
- Desarrollar proyectos y estudios que se ajusten a cada técnica según sus características
- Mostrar en cada una de las estampas el máximo de recursos que cada técnica posibilita
- Manipular correctamente las herramientas, matrices y medios del taller
- Realizar con corrección y calidad la impresión y estampación de los originales
- Elaborar respuestas artístico-creativas
- Presentar los trabajos en los plazos solicitados y con la limpieza necesaria.

LIMPIEZA DEL MATERIAL DE CLASE Y ORGANIZACIÓN EN EL AULA _____ 2 PUNTOS

PROYECTOS _____ 8 PUNTOS

CALIFICACIÓN _____ 10 PUNTOS

La falta de asistencia superior al 15 % supondrá que el alumno/a deba presentarse a un examen.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

Aquellos alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre, para poder realizarla será necesario la presentación de aquellos ejercicios en los que hayan obtenido una calificación negativa durante el curso y hayan sido motivo del suspenso. La prueba extraordinaria consistirá en la ejecución de una matriz mediante una técnica

directa y su correcta estampación. Para superar la convocatoria extraordinaria tanto proyectos como prueba deben superar el 5.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Mobiliario propio del taller, mesas, pizarra, taburetes, tórculo, bisagras, racletas, raedera, tintas, emulsión, recuperador, alfombrilla de corte, etc. Ordenador, cañón proyector y conexión a internet. Los recursos bibliográficos propios y los trabajos de cursos anteriores.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

La programación se adaptará en función de las necesidades de cada alumno, ya sean económicas, funcionales, cognitivas o cualquier otra que pudiera detectarse o ser manifestada por el alumno, aportando material, ayuda en la manipulación de los recursos, adaptación en el nivel de complejidad de cada actividad, etc. Se buscará el asesoramiento profesional necesario según las circunstancias y necesidades específicas que cada uno precise.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se participará en todas las actividades complementarias que se desarrollen en el entorno próximo de la Escuela.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Visitas a talleres y exposiciones relacionadas con la materia.

BIBLIOGRAFÍA

- Tim Mara, Manual de serigrafía. Ed. Blume
- Beth Grabowski y Bill Fick, El grabado y la impresión, Ed. Blume
- Ann d'Arcy Hughes y Hebe Vernon-Morris, La impresión como arte Ed. Blume
- Coca Garrido, Grabado: procesos y técnicas, Ed. Aka