

Guía docente

390235 - D2 - Dibujo II

Última modificación: 22/05/2020

Unidad responsable: Escuela Superior de Agricultura de Barcelona
Unidad que imparte: 745 - DEAB - Departamento de Ingeniería Agroalimentaria y Biotecnología.

Titulación: GRADO EN PAISAJISMO (Plan 2019). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Maldonado Rius, Luis

Otros: Maldonado Rius, Luis
Carrillo Parra, Lidia

CAPACIDADES PREVIAS

No hay conocimientos previos o mínimos para cursar la asignatura pero es recomendable haber aprobado Dibujo I (DI)

REQUISITOS

No hay conocimientos previos o mínimos para cursar la asignatura

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CE-PS-04. Desarrollar un talento creativo, de una sensibilidad a la forma, color y textura; La capacidad para generar conceptos en el espacio y el tiempo; Para evocar, proyectar y transferir imágenes.

CE-PS-09. Alcanzar una perspectiva global de la contribución de las Bellas Artes en el pasado y en el presente en la arquitectura, el diseño urbano y la arquitectura paisajística, como base de las filosofías de diseño, los estilos de diseño, estándares estéticos e interpretación simbólica.

CE-PS-14. Usar sistemas de información geográfica y el uso de ordenadores en el diseño y proceso de planificación.

Genéricas:

CG3. Resolver problemas con creatividad, iniciativa, metodología y razonamiento crítico.

Transversales:

CT4. Trabajo en equipo. Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

CT5. Uso solvente de los recursos de información. Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de especialidad y valorar de forma crítica los resultados de dicha gestión.

CT6. Aprendizaje autónomo. Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar dicho conocimiento.



Básicas:

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase expositiva y participativa de contenidos teóricos y prácticos
- Clase práctica de resolución de casos prácticos y/o ejercicios relacionados con los contenidos de la materia
- Trabajo autónomo
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

El objetivo del curso es la práctica del dibujo asistido por ordenador, el tratamiento digital de texto e imágenes y la transferencia entre técnicas manuales y digitales de expresión gráfica como instrumento y lenguaje de representación y comunicación para la arquitectura del paisaje. El software de trabajo incluye Autocad y el paquete básico de Adobe Cloud (Illustrator, Photoshop e Indesign).

El trabajo de los sistemas de representación usuales con técnicas de representación digitales prepara el estudio y trabajo con cartografía, sistemas georeferenciados (SIG) y de modelado de terreno.

La iniciación en los programas digitales de dibujo e ilustración, de tratamiento de texto e imagen y su transferencia con modos de representación tradicionales, capacita al estudiante para la práctica diaria de la disciplina y para su integración en entornos de trabajo profesionales.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	10,0	6.67
Horas grupo pequeño	50,0	33.33

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Dibujo digital (Base vectorial)

Descripción:

Contenido 1. La asignatura despliega en pantalla e introduce al estudiante, de manera práctica, en el interfaz, herramientas básicas y principales usos de los siguientes programas de dibujo:

1. DIBUJO. Autocad: área de trabajo, herramientas básicas, espacio y vistas. Herramientas de dibujo, de modificación y organización de éste. Acotado, importación y exportación. Espacios modelo, papel e impresión de archivos.
2. ILUSTRACIÓN. Adobe Illustrator (Software libre alternativo: Inkscape): área de trabajo y herramientas básicas. Herramientas y tipos de dibujo. Vectorización y retoque de imágenes. Trabajo por capas y gestión del color. Importación y exportación. Impresión de archivos.

Actividades vinculadas:

- Actividad 1: clases de teoría
- Actividad 2: pruebas de evaluación escrita
- Actividad 3: clases prácticas
- Actividad 4: ejercicios de práctica
- Actividad 5: portafolio del estudiante

Dedicación: 68 h

- Grupo grande/Teoría: 6h
- Grupo pequeño/Laboratorio: 22h
- Aprendizaje autónomo: 40h

Dibujo digital (Base raster)

Descripción:

Contenido 2. La asignatura despliega en pantalla e introduce al estudiante, de manera práctica, en el interfaz, herramientas básicas y principales usos de los siguientes programas de tratamiento y edición de imagen y texto:

1. TRATAMIENTO. Adobe Photoshop (Software libre alternativo: Gimp): área de trabajo y herramientas básicas. Trabajo por selección. Tipos y gestión de capas. Gestión del color. Diseño de salida: tamaño, peso, resolución, formato y color.
2. EDICIÓN. Adobe Indesign (Software libre alternativo: Scribus): área de trabajo y herramientas básicas. Creación de documentos. Edición de texto y gestión tipográfica. Creación y aplicación de estilos de carácter y párrafo, guías, pautas y documentos maestros. Salida de impresión.

Actividades vinculadas:

- Actividad 1: clases de teoría
- Actividad 2: pruebas de evaluación escrita
- Actividad 3: clases prácticas
- Actividad 4: ejercicios de práctica
- Actividad 5: portafolio del estudiante

Dedicación: 48 h

- Grupo grande/Teoría: 4h
- Grupo pequeño/Laboratorio: 16h
- Aprendizaje autónomo: 28h



Transferencia

Descripción:

Contenido 3. Comprende el marco teórico inicial y práctico final para el desarrollo de la asignatura.

1. INTRODUCCIÓN. La asignatura se inicia con una introducción general al entorno informático y a los cambios que ha supuesto, en relación con las técnicas de representación manuales tradicionales, el uso de programas de diseño asistido por ordenador, de tratamiento y edición de texto e imágenes.
2. TRANSFERENCIA. Tras el trabajar los contenidos principales de la asignatura -ver contenidos 1 y 2- el curso finaliza con la aplicación práctica de todos los programas desplegados y practicados en un único ejercicio para el que todos son necesarios. El objetivo es mostrar las posibilidades, compatibilidades y formatos de transferencia de unos a otros, y también entre éstos y otras técnicas de representación tradicionales como dibujo a mano, collage y maqueta.

Actividades vinculadas:

- Actividad 1: clases de teoría
- Actividad 2: pruebas de evaluación escrita
- Actividad 3: clases prácticas
- Actividad 4: ejercicios de práctica
- Actividad 5: portafolio del estudiante

Dedicación: 34 h

Grupo pequeño/Laboratorio: 12h

Aprendizaje autónomo: 22h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La calificación final de la asignatura (N) será el fruto de la ponderación de las siguientes pruebas o trabajos a evaluar a lo largo del curso de acuerdo con la siguiente fórmula:

$N = 0,45*N1 + 0,45*N2 + 0,10*N3$, en la que:

N1: calificación del ejercicio a presentar y evaluar a medio semestre (actividades 2 y 4, contenidos 1 y 3)

N2: calificación del ejercicio a presentar y evaluar a final del semestre (actividades 2 y 4, contenidos 1 a 3)

N3: calificación de los trabajos de curso (actividades 3 y 5) en dos partes

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Para valorar la asignatura es necesaria la asistencia y entrega de al menos el 70% del material evaluable. Las pruebas individuales de presentación y entrega (N1 y N2) de mitad y final del cuatrimestre son obligatorias (actividad 2).
- Salvo circunstancias excepcionales y justificadas, la asignatura no puede aprobarse con único examen final.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Cantrell, Bradley; Michaels, Wes. Digital drawing for landscape architecture : contemporary techniques and tools for digital representation in site design. 2nd. ed. Hoboken, N.J.: Wiley, 2015. ISBN 9781118693186.
- Wilk, Sabrina. Drawing for landscape architects : construction and design manual. Berlin: DOM, 2014. ISBN 3869223448.
- Reid, Grant W. Landscape graphics : plan, section, and perspective drawing of landscape spaces. Rev. ed. New York: Random House, cop. 2002. ISBN 9780823073337.
- Hutchison, Edward; Jiménez Romera, Carlos; Puente, Moisés. El Dibujo en el proyecto del paisaje. Nueva edición ampliada. Barcelona: GG, [2019]. ISBN 9788425231889.

RECURSOS

Material audiovisual:

- Nombre recurso. Recurso



Otros recursos:

- Aula de informática para grupo pequeño dotada de ordenadores con el programario a usar instalado y capacidad para su procesado y correcta visualización en pantalla.
- La universidad dispone de licencia de Autocad para estudiantes mientras estos están matriculados. Las licencias de Adobe Cloud son anuales y por ordenador.
- Para que los estudiantes puedan trabajar con los programas a desarrollar, el aula preparada se reservará para ellos durante el horario de apertura de la escuela.