

Guia docent

340074 - EXAR-D3O17 - Expressió Artística

Última modificació: 03/04/2024

Unitat responsable: Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú
Unitat que imparteix: 340 - EPSEVG - Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú.

Titulació: GRAU EN ENGINYERIA DE DISSENY INDUSTRIAL I DESENVOLUPAMENT DEL PRODUCTE (Pla 2009).
(Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: RUBÉN DE CASTRO LOSADA

Altres: RUBÉN DE CASTRO LOSADA

CAPACITATS PRÈVIES

Coneixements bàsics de representació gràfica i mitjans informàtics

METODOLOGIES DOCENTS

- A les sessions teórico-pràctiques s'exposaran els continguts i s'introduiran les bases de la matèria, conceptes, mètodes i resultats il·lustrant-los amb exemples i exercicis convenients per facilitar-ne la seva comprensió.

- Les sessions de treball pràctic estan formades per:

- 1) Sessions on les pràctiques constaran d'enunciats i processos guiats per aconseguir un resultat.
- 2) Sessions on les pràctiques constaran tant sols d'enunciats sense especificar el procés d'obtenció de la solució.
- 3) Pràctiques de control.

Els estudiants hauran d'estudiar i practicar per tal d'assimilar els conceptes i resoldre els exercicis proposats.

- Les pràctiques de laboratori seran sessions presencials amb exposició de conceptes, tècniques i procediments, per la resolució d'exercicis i treballs pràctics amb ordinador al laboratori de CAD.

- L'activitat no presencial està orientada a la realització de exercicis i treballs avaluable realitzats de forma individual o en grup.

També es requereixen altres habilitats i qualitats prèvies genèriques i aplicables a qualsevol activitat dins de l'àmbit acadèmic universitari, com poden ser: el respecte, el treball en equip i la capacitat de síntesi.

Per al normal desenvolupament de l'assignatura, a l'aula no està permès:

- entrar ni sortir un cop iniciades les sessions.
- fer ús del telèfon mòbil.
- menjar ni beure.
- utilitzar dispositius tecnològics (com l'ordinador, tablet, etc.) per altres finalitats que no siguin la presa d'apunts o el desenvolupament d'alguna pràctica de la assignatura, prèvia autorització del professor.
- enregistrar ni fotografiar amb dispositius tecnològics.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Familiaritzar a l'alumne en el coneixement de la percepció de la imatge i dels diferents elements i lleis que la configuren.
- Aprendre les qualitats de cadascun dels elements visuals per la seva aplicació, així com conèixer els factors de la cultura artística a partir de l'anàlisi i la percepció.
- Potenciar la destresa, l'enginy i la capacitat per analitzar un producte industrial i comunicar-lo des de el llenguatge visual i gràfic.
- Visualització de les formes i l'espai tridimensional en el pla.
- Aplicació del color, textura i llum en l'expressió artística.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores grup petit	30,0	20.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

1. CONCEPTES. COMPOSICIÓ I ANÁLISIS DE FORMES

Descripció:

- 1.1. Conceptes en l'expressió artística.
- 1.2. Mètodes de representació i d'expressió.
- 1.3. La forma i la configuració.
- 1.4. La composició en l'art.

Objectius específics:

Aplicar els coneixements adquirits al llarg del curs, fent us de les diferents eines i l'aplicació de l'anàlisi de les formes, i la relació amb els objectes, us del color per tal de contrastar els diferents volums.

Dedicació: 6h

Grup gran/Teoria: 6h

2. PERCEPCIÓ VISUAL. COLOR, TEXTURA, MATERIAL I LLUM.

Descripció:

- 2.1. Conceptes sobre la percepció.
- 2.2. Estudi cromàtic. Teoria del color.
- 2.3. Representació de material i textura.
- 2.4. Estudi amb la llum.
- 2.5. Presentació i acabat del producte.

Objectius específics:

Aplicar els coneixements adquirits al llarg del curs, fent us de les diferents eines i l'aplicació de l'anàlisi de les formes, i la relació amb els objectes, us del color per tal de contrastar els diferents volums.

Dedicació: 8h

Grup gran/Teoria: 8h

3. EINES PER AL DESENVOLUPAMENT DE L'EXPRESSIÓ ARTÍSTICA

Descripció:

- 3.1. Introducció
- 3.2. Tècniques en la representació.
- 3.3. Tècniques manuals
- 3.4. Tècniques multimèdia i la seva aplicació en l'expressió artística.

Objectius específics:

Aplicar els coneixements adquirits al llarg del curs, fent us de les diferents eines i l'aplicació de l'anàlisi de les formes, i la relació amb els objectes, us del color per tal de contrastar els diferents volums.

Dedicació: 6h

Grup gran/Teoria: 6h

4. EXPRESSIÓ I REPRESENTACIÓ. PERSPECTIVA.

Descripció:

- 4.1. Conceptes. Introducció
- 4.2. La perspectiva com a mitjà d'expressió artística
- 4.3. La perspectiva axonomètrica.
- 4.4. Perspectiva cònica
- 4.5. Perspectiva a mà alçada.

Objectius específics:

Aplicar els coneixements adquirits al llarg del curs, fent us de les diferents eines i l'aplicació de l'anàlisi de les formes, i la relació amb els objectes, us del color per tal de contrastar els diferents volums.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 10h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

S'aplicarà un model d'avaluació continuada per poder fer un seguiment dels coneixements adquirits, del treball en grup i del treball individual.

L'avaluació de l'assignatura requereix de l'assistència presencial de l'alumne, necessària i recomanable a les sessions teòrico-pràctiques i de laboratori, i obligatòria a les proves d'avaluació parcial i, si escau, de reavaluació.

L'avaluació d'adquisició de coneixements, competències i habilitats és realitzarà a partir de:

- Parcial 125%
- Parcial 225%
- Pràctiques d'aplicació individual.....40%
- Activitat no presencial..... 10%

El sistema d'avaluació, d'acord amb la Normativa acadèmica vigent dels estudis de Grau i Màster de l'EPSEVG, també contempla la reavaluació que, per a aquesta matèria, correspon a les proves parcials.

L'alumnat que realitzi aquestes proves de reavaluació només podrà optar a realitzar les corresponents a aquelles que durant el curs han obtingut una valoració inferior a 5.

Referent al funcionament, seguiment i sistema d'avaluació i qualificació de l'assignatura, prevaldrà sempre allò establert al campus digital (Atenea).

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

És necessària i recomanable l'assistència a totes les sessions a l'aula. Malgrat aquest requisit no te cap consideració avaluativa, és un clar indicador de seguiment de l'assignatura per part de l'estudiant.

Cal participar activament a l'aula i tenir una actitud crítica i activa per a la millora dels processos artístics i creatius, així com per un adequat seguiment de l'assignatura per part de l'alumne.

Les activitats o pràctiques desenvolupades pels estudiants prioritzaran de manera inequívoca l'ús del llenguatge gràfic front d'altres que, en qualsevol cas, seran complementaris i mai substitutius del primer.

Les dates i condicions de lliurament de les activitats es publicaran al campus digital (ATENEA). Per norma general, aquest campus digital serà el mitjà o canal habitual de lliurament. Alternativament, els professors podran establir altres mitjans de lliurament, si el tipus d'activitat així ho aconsella.

Adicionalment, si així s'indica, les pràctiques fetes amb CAD s'hauran d'enviar mitjançant l'aplicació ATENEA en l'estat que estiguin en finalitzar la classe.

Les pràctiques fetes a mà es realitzaran en fulls amb format específic, segons el que estableixin els enunciats corresponents disponibles en ATENEA. El seu lliurament es realitzarà a través del campus digital ATENEA i de forma presencial, quan així d'indiqui. Algunes pràctiques requeriran l'ús d'eines de dibuix tradicional, és a dir, regle, escaire, cartabó, etc.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica [en línia]. Barcelona: Gustavo Gili, 2016 [Consulta: 10/11/2022]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/45559>. ISBN 9788425228667.
- Dantzig, Cynthia Maris. Cómo dibujar: guía completa de sus técnicas e interpretaciones. Madrid: Blume, 2004. ISBN 8489840237.
- Moreno Guardiola, Jesús; Torres Buitrago, Rafael. Dibujo. Vol. 1 : percepción, forma, color y diseño. 2a ed. Alcalá de Guadaira: MAD, 2007. ISBN 9788466578875.
- Henry, Kevin. Dibujo para diseñadores de producto : de la idea al papel. Barcelona: Prompress, 2012. ISBN 9788492810512.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. Bocetaje : las bases. Amsterdam: BIS, 2013. ISBN 9789063693251.
- Bürdek, Bernhard E. Diseño : historia, teoría y práctica del diseño de producto. 4a ed. Getafe, Madrid: Experimenta, 2019. ISBN 9788494929632.
- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión. 2a ed. Madrid: Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- El Gran libro de 3ds Max 2017 [en línia]. Barcelona: Marcombo, 2017 [Consulta: 05/03/2024]. Disponible a: https://search.ebscohost-com.recursos.biblioteca.upc.edu/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,uid&db=nlebk&AN=2749616&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_C. ISBN 9788426724250.
- Aprender 3ds Max 2017 con 100 ejercicios prácticos [en línia]. Barcelona: Marcombo, 2016 [Consulta: 29/01/2024]. Disponible a: https://search.ebscohost-com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,uid&db=nlebk&AN=2749609&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_1. ISBN 9788426724014.
- Julián Pérez, Fernando; Albarracín, Jesús. Dibujo para diseñadores industriales [en línia]. Barcelona: Parramón, 2005 [Consulta: 14/12/2022]. Disponible a: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/upcatalunya-ebooks/detail.action?pq-origsite=primo&docID=30175568>. ISBN 9788434227989.
- Cebolla Cebolla, Castell; Santoro, Jaime. AutoCAD 2019 : curso práctico [en línia]. Paracuellos del Jarama: Ra-Ma, 2019 [Consulta: 23/02/2024]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/127085>. ISBN 9788499648002.

RECURSOS

Altres recursos:

Apunts facilitats pels professors