

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**Sistemas de
Representación**

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Sistemas de Representación
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	Sistemas de Representación
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	X
Calendario	21 DE SEPTIEMBRE AL 22 DE JUNIO
Horario de impartición	9:00 a 11:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Pilar Andreu Cazenave
Correo electrónico	pilarac@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura, basada en el dibujo técnico, permite la representación plana de objetos complejos espacialmente y permite expresar ideas en cualquier fase de desarrollo del proyecto creativo.

El lenguaje es conocido e interpretado por diseñadores, fabricantes y usuarios. Es además, un idioma universal: un conjunto de convencionalismos gráficos y normas específicas de carácter objetivo y transmisor de ideas.

Esta asignatura es una herramienta para la creación artística de nuestro alumnado en la que comprobarán que los conceptos artísticos y técnicos no son opuestos sino complementarios.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

pilarac@euosuna.org

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.

3.2 Programa

1.NORMALIZACIÓN 2.POLÍGONOS 3.SECCIÓN AUREA Y ESCALAS
4.REDES MODULARES 5.CURVAS 6.ACOTACIÓN
7.PERSPECTIVAS AXONOMETRICAS 8.PERSPECTIVA CÓNICA
9.PROTOTIPOS

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - 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..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades

Actividades Evaluables

Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	0	0%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	126	126%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	12	12%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	6	6%
Total horas presenciales		144	144%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	20%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	0	0%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	36	36%
	Total horas de trabajo autónomo	56horas	56%
	Total volumen de trabajo	100 horas	8 ETCS

5.2 Recursos

Dependiendo del tipo de contenido se utilizarán. Material impreso: Libros, revistas, publicaciones, fotocopias etc. Pizarra. Medios informáticos: Ordenador y cañón de proyección. Estuches de piezas y superficies. Materiales de dibujo adecuado para las exposiciones: Regla graduada, escalímetro, cartabón, escuadra, compás etc...

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- Bargueño Gómez, E. DIBUJO TÉCNICO 1. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- ELAM, KIMBERLY. La geometría del diseño. Ed. Gustavo Gili 2014.
- DE SANDOVAL GUERRA, A. Dibujo técnico 1. SANDOVAL EDICIONES. Santander, 2002.
- DE SANDOVAL GUERRA, A. Dibujo técnico 2. SANDOVAL EDICIONES. Santander, 2003.
- IZQUIERDO ASENSI, F. Geometría descriptiva. Ed. Dossat S.A.
- GONZÁLES MONSALVE, MARIO, PALENCIA CORTÉS, JULIÁN. Dibujo Técnico I: Trazado Geométrico. Grafitrés S.L.
- GONZÁLES MONSALVE, MARIO, PALENCIA CORTÉS, JULIÁN. Dibujo Técnico II: Geometría Descriptiva. Grafitrés S.L.
- FERRER MUÑOZ J. L. . Sistema Diédrico. Ed. Paraninfo, 1992.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J. Geometría descriptiva. Tomo I: Sistema diédrico. Ed. Donostiarra
- FERRER MUÑOZ J. L. Axonometrías ed. Paraninfo, 1996.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J. ÁLVAREZ BENGEOA, V.: Geometría Descriptiva. Tomo III: Sistema axonométrico. Ed. Donostiarra.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J. REVILLA BLANCO, A. Geometría Descriptiva. Tomo IV: Sistema de perspectiva caballera. E. Donostiarra.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J. REVILLA BLANCO, A. Geometría Descriptiva. Tomo V:

Sistema de perspectiva cónica. E. Donostiarra.

CARRERAS SOTO, T. Perspectiva lineal. Editorial Carreras Soto. 4a Edición. Sevilla, 1981.

R. GIMÉNEZ MORELL M. D. VIDAL ALAMAR. El Dibujo en Perspectiva Cónica Universidad Politécnica de Valencia, 1994.

GARCÍA GÓMEZ, T. Prácticas de Dibujo técnico I. Primer curso de bachillerato. Editorial Alarcón. Granada, 2011.

GARCÍA GÓMEZ, T. Prácticas de Dibujo técnico II. Segundo curso de bachillerato. Editorial Alarcón. Granada, 2010.

IZQUIERDO ASENSI, F Geometría descriptiva superior y aplicada .Ed. Dossat, S. A. Madrid, 1975

ELAM, KIMBERLY. La geometría del diseño. Ed. Gustavo Gili 2014.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la

tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	x	0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	x	0%
Actividades Prácticas	Los alumnos realizarán prácticas de aplicación en el aula utilizando las herramientas tradicionales de dibujo técnico o utilizando procedimientos informáticos. Esto servirá para la consolidación, simulación de los conceptos teóricos y para desarrollar una visión científica sobre la percepción de forma y espacio.	25%
Trabajos Individuales o en Grupos	x	0%
Actividades Virtuales	x	0%
Trabajos de investigación	Se evaluará la entrega de un dossier. Todas las prácticas deben ser entregadas para proceder a la evaluación del curso. Los alumnos deberán demostrar la capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos geométricos y condicionamientos técnicos, funcionales y estéticos. Además deberán mostrar capacidad para promover el conocimiento del diseño, comunicar ideas y proyectos.	60%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Se valorará la actitud, participación y asistencia a clase durante todo el curso	15%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO

7,0-8,9	NOTABLE	
9,0-10	SOBRESALIENTE	

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

x

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas vez realizadas.

- Por otro, a través de un informe/rúbrica de evaluación para las prácticas y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe/rúbrica incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	2	2			Iniciación
2 ^a	2	2			Iniciación
3 ^a	2		2		Normas fundamentales y convencionalismos gráficos.
4 ^a	2		2		. Líneas y formatos.
5 ^a	2		2		Proporción y escalas
6 ^a	2		2		Acotación
7 ^a	2		2		El módulo.Redes modulares.Movimientos en el plano.
8 ^a	2		2		El módulo.Redes modulares.Movimientos en el plano.
9 ^a	2		2		Sección áurea. Proporcionalidad y semejanza
10 ^a	2		2		Sección áurea. Proporcionalidad y semejanza
11 ^a	2		2		Trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados
12 ^a	2		2		Trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados
13 ^a	2		2		Tangencias y enlaces
14 ^a	2		2		Tangencias y enlaces
15 ^a	2		2		Curvas cónicas.Curvas técnicas
16 ^a	2		2		Curvas cónicas.Curvas técnicas
17 ^a	2		2		EXPOSICIONES
					CLASE DE DUDAS Y EXAMEN

18ª	2		2		PARCIAL
19º	2		2		Fundamentos del sistema diédrico.
20º	2		2		Vistas diédricas de sólidos
21º	2		2		Superficies. Proyecciones y desarrollos
22º	2		2		Poliedros
23º	2		2		Poliedros
24º	2		2		Fundamentos del sistema axonométrico
25º	2		2		Perspectiva axonométrica
26º	2		2		Perspectiva isométrica
27º	2		2		Perspectiva caballera
28º	2		2		Perspectiva militar
29º	2		2		Fundamentos del sistema cónico
30º	2		2		Perspectiva frontal
31º	2		2		Perspectiva oblicua
32º	2		2		Perspectiva oblicua
33º	2		2		Secciones fugadas
34º	2		2		Iniciación a la maqueta
35º	2		2		EXPOSICIONES
36º	2		2		CLASE DE DUDAS Y EXAMEN PARCIAL