

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	Dibujo de Representación
Curso	1º
Mención	Común
Nombre del equipo docente	Gerard Torres Sanmartí
Núm. de créditos ECTS	6
Idioma de impartición	<i>Catalán/Castellano</i>

Descripción de la asignatura / Objetivos

En esta asignatura se hará hincapié en que el alumno sea capaz de representar una idea mediante el dibujo. Para eso se le darán las herramientas básicas para adquirir destreza y técnica, pero también trabajaremos el propio pensamiento creativo. A lo largo de la asignatura iremos pasando por nociones técnicas como los valores tonales, el encaje, la observación, la proporción, la composición, la perspectiva, el sombreado con objetos, espacios, figura humana. Pero no nos quedaremos ahí. En una escuela de diseño, entendemos que una asignatura de dibujo no se puede quedar solo en copiar elementos de la realidad, así que los ejercicios puntuables siempre serán proyectos de dibujo donde el alumno trabaje una idea concreta, desde el juego visual, poético, absurdo, humorístico, dramático, etc. El dibujo tendrá que explicar una historia. La idea del dibujo es tan importante como la resolución técnica de la misma. Al final del curso, el objetivo es que el alumno sea capaz de expresar ideas estilísticas través del dibujo, y que dichas ideas sean creativas y sustanciosas.

Prerrequisitos establecidos en el Plan de Estudios

Esta asignatura no tiene prerrequisitos establecidos en el plan de estudios.

Conocimientos previos necesarios

No se necesitan conocimientos previos para realizar la asignatura.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias 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.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público

tanto especializado como no especializado.

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

Competencias específicas. Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

1. Percibir y observar el entorno para captar los aspectos formales de la realidad.
2. Analizar y resolver problemas de representación y estructuración de formas y espacios mediante las convenciones del dibujo.
3. Dominar la realización de croquis y perspectivas en mano alzada.
4. Entender, asimilar y resolver la figura humana.
5. Adquirir todas estas nociones técnicas, tanto de línea como de mancha, para ponerlas al servicio de una idea.
6. Lograr agudizar el pensamiento crítico y creativo. Y lograr formalizarlo de la mejor manera mediante el dibujo.
7. Habituar-se en el uso del dibujo como herramienta de análisis, expresión y de experimentación, tanto para propósitos profesionales como inquietudes personales.
8. Trabajar cuestiones estéticas vinculadas a la moda y la indumentaria, no solo con la representación de figurines, sino también mostrar habilidad i conocimiento con la ilustración de moda y su aplicación con color.

Contenido

1 Q.- Estudio de objetos y espacios:

- 1.1.- Antes de empezar. Materiales y soportes.
- 1.2.- Empezando a dibujar. Nociones básicas.
- 1.3.- Introducción al juego visual, poético. La depuración de la idea.
- 1.4.- .Representación de pliegues i volúmenes Sombreado y luces.
- 1.5.- Diédrico. Axonométrico. Perspectiva.
- 1.6.- Síntesis geométrica. Composición abstracta.
- 1.7.- Relacionar conceptos. Síntesis conceptual.

2 Q.- Estudio de figura Humana:

- 2.1.- Estudio de las extremidades manos y pies. Estructura, movimiento y gestualidad. Práctica de dibujo de la figura humana con ropa.
- 2.2.- Estudio de la figura humana. Síntesis volumétrica básica e interpretación gráfica.

2.3.- Estudio de la figura humana con ropa. Interiorización y aplicación del objeto en el cuerpo humano.

2.4.- Sesiones de modelo. Comprensión de movimiento, ritmo y gestualidad.

2.5.- La figura humana en el espacio, interacción, movimiento. Realización de la figura en contexto.

Metodología Docente

Esta asignatura es mayormente de taller. Lo que significa que el trabajo en clase es primordial. Por supuesto, antes de los ejercicios y cuando convenga, se intercalarán sesiones teóricas (explicación de diferentes teorías del dibujo, posible visita a exposiciones, proyección y presentación de obras y artistas en el aula, puesta en común y análisis grupal de los trabajos realizados en sesiones anteriores y opiniones y puesta en común de los contenidos de la bibliografía recomendada), pero generalmente es una asignatura práctica.

Durante la clase, mientras el alumno esté trabajando, se irán haciendo tutorías individualizadas, comentando la evolución del ejercicio en cuestión, las dudas y las problemáticas concretas que vayan surgiendo. Esta atención individualizada es primordial y necesaria, es un lujo que la podamos hacer, así que la asistencia a clase es crucial y el trabajo en el aula también.

Trabajaremos en clase siempre con un formato A3, y con un formato A5 para el cuaderno/sketchbook, según convenga. Este cuaderno demandará una dedicación periódica fuera de la universidad, el alumno deberá llevar consigo el sketchbook e ir dibujando regularmente. Es un buen método para introducir el hábito del dibujo en el día a día. Para el trabajo en clase, el alumno deberá llevar todo el material necesario para desarrollar satisfactoriamente las actividades demandadas, tanto técnicas secas como acuasas.

Es obligatorio que el alumno traiga el sketchbook cada día a la clase dado que el profesor podrá requerir al alumno, que muestre el trabajo realizado durante el curso.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

- Adecuado manejo de los útiles, materiales y procedimientos de la asignatura.
- Evolución en la adquisición de destrezas propias de la práctica.
- Implicación y acabado en la realización, así como una adecuada presentación de los ejercicios.
- Sentido crítico y creativo a la hora de conceptualizar los dibujos. Como explicábamos anteriormente, se evaluará tanto la ejecución técnica como la creatividad del ejercicio.
- Asistencia activa, obligatoria y participativa en las clases.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

- Evaluación continua mediante la entrega periódica de ejercicios.
- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula y de la entrega de ejercicios periódicos. Anunciados con antelación.
- Análisis continuado e individualizado de resultados de aprendizaje. El profesor requerirá el sketchbook semanalmente para su revisión.
- El alumno tendrá una nota final el primer cuatrimestre y otra nota final en el segundo. La nota global del curso será la media de los dos cuatrimestres.
- Se valorará mucho la evolución del alumno, la implicación, el compromiso, la actitud y la participación. Todos estos elementos están incluidos en los porcentajes y en las calificaciones de los ejercicios.

1er CUATRIMESTRE:

- 1.- Ejercicio valores de grises (no evaluable): primera toma de contacto con los materiales de dibujo, familiarizarse con los tipos de lápiz y su dureza, el alumno tendrá que hacer una escala de grises, un degradado uniforme, encontrando los valores adecuados entre el blanco y el negro.
- 2.- Dibujo de un objeto. Tarea 1 (12,5%). Se enseñarán en clase las nociones básicas de encaje, proporción, ejes de simetría, sombreado, etc. en el objeto. El alumno escogerá un objeto de su agrado y tendrá que dibujarlo. Esta tarea requerirá dibujos previos en el sketchbook. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.
- 3.- Juego visual con un objeto. Tarea 2 (12,5%). Si en la tarea 1 poníamos el enfoque en el aspecto técnico, en este caso pondremos el foco en el aspecto conceptual. Enseñaremos en clase varios artistas referentes de los juegos visuales, conceptuales, poéticos, absurdos, humorísticos, dramáticos, etc. El alumno tendrá que crear su propia idea original a partir del dibujo de un objeto. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.
- 4.- Ejercicio pliegues y volúmenes (no evaluable): Se enseñará en clase diferentes maneras de realizar los pliegues, verticales horizontales, en diagonal y uniformes. Esta tarea consistirá en dibujar diferentes prendas de ropa y practicar con los volúmenes que generan los pliegues. Se dibujará tanto ropa formal como informal, con el objetivo de comparar la representación de las diferentes texturas de las telas.
- 5.- Dibujo de indumentaria. Tarea 3 (12,5%). En este caso, el alumno tendrá que dibujar en un mismo papel, tres partes de un vestido o indumentaria a elegir. Estos dibujos tienen que ser uno de detalle, el otro a media pieza y el otro de la prenda entera. El dibujo tendrá que contener pliegues y volúmenes de la tela, así como sombreados y brillos para poder representar correctamente el volumen. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.
- 6.- Síntesis geométrica a partir del dibujo de indumentaria. Tarea 4 (12,5%). A partir de las vistas del diédrico de la tarea 3, el alumno deberá hacer un ejercicio de síntesis formal de los pliegues de la ropa o prenda realizada. y con las vistas una vez sintetizadas, usarlas como piezas o elementos compositivos. Es el único ejercicio donde se trabajará la composición desde la abstracción formal, se enseñarán en clase referentes artísticos del arte abstracto. Es muy interesante partir de las vistas analíticas y figurativas de los pliegues de la prenda de vestido, hacer un trabajo de síntesis formal y acabar en la pura abstracción. Entender y vivir todo el proceso. Esta visión e integración de la forma abstracta es primordial para más adelante, encajar figuras empezando a plantearlas de manera general con formas geométricas primordiales (por ejemplo en la figura humana o un cuerpo vestido). En este caso se valorarán aspectos como el peso, el equilibrio, el ritmo, la tonalidad, la armonía y la capacidad de síntesis. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.

7.- Ejercicios de axonométrico y perspectiva (no evaluable). Se planteará un primer ejercicio de axonométrico para aprender cómo funcionan las circunferencias cuando las vemos en perspectiva, cómo dibujar la elipse resultante. Ideal para cuando se dibujan objetos cilíndricos como botellas, termos, jarras, etc. Es un fallo típico en los alumnos y es importante integrarlo de una manera adecuada. Después haremos un segundo ejercicio de perspectiva con dos puntos de fuga y por último, un tercer ejercicio de dibujar en perspectiva un espacio interior, se aconsejará que sea la habitación del alumno, un espacio ya conocido. Los tres, son ejercicios rápidos para adquirir conocimientos para seguir dibujando con más fundamentos.

8.- Dibujo a partir de relacionar dos conceptos. Tarea 5 (25%). A partir de esta lista de 10 conceptos: guerra, tecnología, naturaleza, comida, amor, moda, casa, deporte, tiempo y música... escoger dos y elaborar un dibujo relacionándolos. Como siempre, se valorará el aspecto técnico y también el nivel conceptual y creativo de la propuesta. Este ejercicio valdrá más que los anteriores, ya que estamos a final del primer cuatrimestre y funciona como compendio general de lo que hemos aprendido hasta ahora. Por este motivo, se valorará que las representaciones figurativas presentes, puedan proponer un concepto de vestido acorde con la lista mencionada. También se valorará positivamente el uso de color. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.

9.- Primera parte del Sketchbook. Tarea 6 (25%). Como ya se mencionaba anteriormente, paralelamente a los ejercicios de clase, el alumno deberá llevar a cabo un cuaderno/sketchbook para ir familiarizándose con el dibujo, haciendo apuntes del natural, interiores, escenas cotidianas, paisajes, objetos, etc. En esta primera revisión se pedirán como mínimo 10 dibujos. Por supuesto, si hay más, mejor. Este tiene que ser en A4.

2º CUATRIMESTRE:

9.- Práctica de dibujo en general (no evaluable). La asignatura se centra principalmente en la práctica de taller, lo que significa que el trabajo en clase es primordial. Aun así, se intercalarán sesiones teóricas cuando sea necesario (explicación de diferentes teorías del dibujo, posibles visitas a exposiciones, proyección y presentación de obras y artistas en clase, puesta en común y análisis grupal de los trabajos realizados previamente, así como discusión sobre la bibliografía recomendada), pero el enfoque general será práctico.

En cuanto a la práctica de dibujo, los alumnos realizarán diversos ejercicios para entrenar la mano. Se les pedirá que dibujen el entorno de la clase.. También realizarán dibujos de maniqués acompañados de contextos externos. Estos ejercicios deberán incluirse en el sketchbook, donde serán evaluados en conjunto en la tarea 15.

10.- Dibujo de una o dos manos. Primera parte (no evaluable) En primer lugar, se mostrarán trabajos de artistas que hayan dibujado, pintado o esculpido manos y pies desde diferentes perspectivas y estilos artísticos. Los alumnos deberán seleccionar una obra, de las presentadas u otras que ellos elijan de un/a artista figurativo/a de la historia del arte (antigua, moderna o contemporánea), donde una o dos manos sean elementos centrales, y explicar por qué consideran que está bien ejecutada y es interesante a nivel expresivo y conceptual. A partir de la obra elegida, los alumnos realizarán un esquema de manos o pies de manera muy simplificada.

Se realizarán bocetos previos para practicar. En el caso de las manos, deberán hacer un ejercicio dibujando su mano derecha con la izquierda, y viceversa. En el caso de los pies, se pedirá un dibujo de un solo pie y otro donde aparezcan ambos en una composición.

11.- Dibujo de una mano y de un pie. Segunda parte Tarea 7 (12,5%). Después de estos dos ejercicios, se llevará a cabo el ejercicio evaluable. Los alumnos deberán realizar un proyecto de dibujo donde una mano o un pie sean los protagonistas. Se podrá representar, por ejemplo, una mano o pie interactuando con un objeto o en un contexto determinado. Los elementos que acompañen el dibujo deberán contar una historia, reflejar un concepto o mostrar un juego visual o poético. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3. Se valorará positivamente el uso de color.

12.- Sesión de modelo vestido (no evaluable). Inicialmente, los alumnos practicarán dibujando a sus compañeros vestidos en poses con tiempos variados (50 min., 30 min, 15 min., 10 min., 5 min., 2 min. y 1 min... indistintamente). Durante estas sesiones, se dibujarán diferentes poses que combinan objetos y variaciones de luz para practicar el sombreado. Se utilizarán tanto técnicas secas (carboncillo, lápiz o pastel) como pintura.

13.- Dibujo figura humana. Tarea 8 (12,5%). Posteriormente, en Marzo, se realizarán sesiones con modelo en vivo, alternando entre las temporalidades mencionadas. De todos los dibujos realizados en las sesiones, el/la alumno/a deberá seleccionar sus dos mejores dibujos (uno de 1 hora o 30 min. y otro de 10 o 15 min.) para su evaluación. Uno de estos dibujos deberá estar hecho con técnica seca y el otro con técnica acuosa. Este ejercicio tendrá un formato mínimo de A3.

Alguna de las sesiones incluirán ejercicios de "dibujo constructivo" para aprender a de-construir la figura y explorar el entorno mediante la experimentación. Además, se darán explicaciones teóricas, se mostrarán trabajos de artistas modernos y contemporáneos, y se realizarán tutorías individualizadas para comentar aciertos y errores. Al final de algunas sesiones, o al inicio del día siguiente, se realizará una puesta en común de los dibujos durante 15 minutos para discutir detalles relevantes.

14.- Proyecto figura humana. Tarea 9 (25%). El alumno tendrá que realizar un proyecto de dibujo donde salga una figura humana (esta podrá ser inspirada en algún dibujo echo en la tarea 12) interactuando con un objeto, indumentaria y un contexto determinado. Como siempre, en esta clase de ejercicios, se evaluará la técnica y la creatividad. Este ejercicio tendrá que ser mínimo en formato A3 en tinta o técnica seca. Se valorará positivamente el uso de color.

15.- Proyecto final/libre. Tarea 10 (25%). Estamos ya a final de curso. Se le pedirá al alumno un dibujo libre donde escoja cualquier tema o motivo que se haya dado durante el curso. Donde pueda volcar todos los conocimientos adquiridos. Hasta ahora todos los ejercicios estaban dirigidos. Es interesante que en esta ocasión, el alumno se encuentre con la situación de tener que decidir la temática, reflexionar sobre lo que hemos dado durante el curso y optar por un camino que le motive. Esta libertad muchas veces paraliza. Hay que saberla gestionar. Este ejercicio tendrá que ser mínimo en formato A3 en tinta o técnica seca y obligatoriamente a color.

16.- Segunda parte del Sketchbook. Tarea 11 (25%). Esta segunda parte del cuaderno se pedirá que esté más centrada en la figura humana, aunque se da libertad para incluir más temáticas. Como ya hemos apuntado antes, se podrán incluir dibujos de las sesiones de modelo, y se deberá también incluir los ejercicios de dibujo de línea continua, textura i mano "mala". Se tendrán que entregar un mínimo de 10 dibujos/paginas. Se valorara positivamente el uso de color y que el alumno, haya trabajado el Sketchbook fuera del aula (esbozos, ideas, anotaciones y todo tipo de "huella de trabajo" que el alumno haya ido añadiendo en la libreta). Esta parte es importante para que el alumno pueda reflejar parte del esfuerzo que el alumno haya podido hacer durante el curso y como soporte para tareas mencionadas. Si algunas de las tareas anteriores tienen baja puntuación, el Sketchbook puede ser un buen soporte para recuperar ponderación, siempre y cuando este sea bien completo. Este tiene que ser en A4.

** La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA. En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Peso de las actividades de evaluación continuada

1rQ

- 2.- Dibujo de un objeto. Tarea 1 (12,5%).
- 3.- Juego visual con un objeto. Tarea 2 (12,5%).
- 5.- Dibujo diédrico de indumentaria. Tarea 3 (12,5%).
- 6.- Síntesis geométrica a partir del dibujo de indumentaria. Tarea 4 (12,5%).
- 8.- Dibujo a partir de relacionar dos conceptos. Tarea 5 (25%).
- 9.- Primera parte del Sketchbook. Tarea 6 (25%).

2doQ

- 8.- Dibujo a partir de relacionar dos conceptos. Tarea 5 (25%).
- 9.- Primera parte del Sketchbook. Tarea 6 (25%).
- 11.- Dibujo de una mano y de un pie Segunda parte Tarea 7 (12,5%).
- 13.- Dibujo figura humana. Tarea 8 (12,5%).
- 14.- Proyecto figura humana. Tarea 9 (25%).
- 15.- Proyecto final/libre. Tarea 10 (25%).
- 16.- Segunda parte del Sketchbook. Tarea 11 (25%).

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.

En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

1.- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos: En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos. En el caso de las pruebas escritas, si éstas están suspendidas las tendrá que repetir. El profesor puede decidir cambiar contenidos de las tareas para evitar la posibilidad de plagio, o poner alguna extra para que el alumno acredite un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura.

2.- Alumnos que no han asistido a clase, o su asistencia ha sido irregular, y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos, deberán realizar las siguientes entregas:

- Realizar todas las entregas requeridas durante el curso.

Entregas todas las tareas evaluables requeridas durante el curso con los mismos requerimientos ya explicitados. En el caso del Sketchbook, tareas 6 y 11, como no se ha podido hacer seguimiento durante el curso se pedirán, además de los dibujos que haya podido realizar durante en curso sin ser revisados, dibujos de campo con las siguientes características: 6 dibujos reflejando actividad en un contexto (por ejemplo, un mercado, una plaza, un parque: 6 dibujos reflejando actividad en un contexto (por ejemplo, un mercado, una plaza, un parque ...); 6 dibujos de un

escenario (paisaje, interior, teatro,...), 6 dibujos libres con técnica seca o acuosa (representar una historia, juego visual,...)

- Realizar una prueba de nivel que consistirá en un dibujo del natural (bodegón de objetos o busto/figura humana), en el aula.

Dicho examen de dibujo se realizará el día de la entrega del resto de ejercicios, una sesión de dos horas, formato A3, y la exigencia será máxima. Superar esta prueba determinará la evaluación del resto de trabajos entregados, y por tanto la nota final. Si se suspende este trabajo, se suspende el curso. Si se aprueba este trabajo la evaluación de los restantes mantendrá la ponderación, respecto a la nota final, que tienen en el curso. La nota de este trabajo no hará media ya que funciona como filtro y validación de la autoría de los trabajos.

La necesidad de esta prueba de nivel es verificar que la alumna/a tenga los conocimientos necesarios para aprobar la asignatura. Como no ha asistido prácticamente a clase, el profesor debe asegurarse de que tiene dicho nivel. El grado de exigencia será muy alto, y se requerirá que se apliquen todos los conocimientos que se han explicado en clase durante todo el curso.

Por tanto, se recomienda encarecidamente a la alumna asista a clase y presente los ejercicios regularmente dentro de la convocatoria ordinaria. Por supuesto, es la manera de que aprenda y asimile los conocimientos, a través de la práctica y de las tutorías individualizadas con el profesor, además del contacto en el taller con el resto de compañeros, que es una manera excelente de aprender nuevas perspectivas y maneras de hacer.

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada. El profesor consultará con el tutor o con coordinación académica antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Nota: Los justificantes de retraso de Renfe Cercanías no se consideran documentos válidos para justificar una demora. Dado los retrasos frecuentes de Renfe, es necesario planificar los viajes anticipándolos para contar con un margen suficiente y llegar a clase a tiempo.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular,

si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.

Fuentes de información

- Berger, J. (2017) Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, J. (2016) Sobre el dibujo. Barcelona: Gustavo Gili
- Brehm, M. (2021) Dibujo de la perspectiva. Barcelona: Hoaki Books.
- Clvardi, G. (2011) Perspectiva y estructura. Madrid: El Drac.
- Civardi, G. (2007) El desnudo. Madrid: El Drac.
- Edwards, B. (2021) Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona: Urano.
- Gómez, J., Cabezas, L. y Bordes, J. (2003) El manual de dibujo. Madrid: Cátedra.
- Mollière, B. (2021) La perspectiva en urban sketching. Barcelona: Gustavo Gili.

Otras informaciones

Ir a exposiciones; a desfiles; ver cine, series y documentales; ir a conciertos y escuchar música; cultivar el hábito de la lectura; ser curiosos, tener un espíritu crítico y una mente abierta. Si no nos nutrimos y nos creamos un poso cultural propio, nuestros trabajos serán pobres y limitados. Tenemos que estar informados de lo que pasa en el mundo. En fin, ser espectadores y a la vez partícipes de nuestro tiempo, de la época que nos ha tocado vivir. Los profesores tendrán en cuenta que el/la alumno/a comparta en clase las opiniones sobre experiencias estéticas de este tipo de actividades y que, en el mejor de los casos, tengan relación con los contenidos de la asignatura.

Nota importante: El contenido de esta guía docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos serán informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicación de la nueva guía.