

## **EXPRESSIÓ PRODUCTE I ENTORN I (G3P18)**

Tipus: Optativa

Crèdits: 3

Curs: Tercer

Àrea: Expressió i representació

Trimestre: 1r

### **Descripció**

L'assignatura pretén ajudar a traçar un camí propi de la realitat tridimensional al dibuix bidimensional per arribar a una formulació nova i autònoma. S'investigaran els objectes i les formes per reconèixer-ne l'essència. Hi ha alguns aspectes del procés de realització d'estudis tridimensionals que poden coincidir amb l'assignatura de projectes, en la seva fase d'anàlisi i de recerca. Durant el procés de creació, s'ajudarà l'alumne a visualitzar conceptes.

L'assignatura s'ocuparà del procés de projectació, ja que el dibuix és el llenguatge que el dissenyador necessita per comunicar idees i proposar solucions.

Es posarà l'èmfasi en l'aspecte projectual del dibuix, entenent el dibuix com una eina per projectar perquè l'alumne vegi la relació i l'aplicació pràctica d'aquesta assignatura amb la de projectes.

Construir amb imatges objectes que "parlin" explicant com són, com estan confeccionats, els materials i els seus components.

### **Objectius**

- Facilitar l'ús i el maneig d'instruments per ajudar a plasmar les idees.
- Ampliar el ventall de possibilitats de comunicar un mateix concepte.
- Donar forma als elements tridimensionals que possibiliten la verificació d'idees.
- Capacitar l'alumne per proposar, en el terreny més creatiu, idees, formes i conceptes de la seva invenció.
- Comprendre el llenguatge bàsic per comunicar-se mitjançant el dibuix.
- Utilitzar el vocabulari d'aquest llenguatge.
- Entendre i aplicar els esquemes de representació gràfica.
- Desenvolupar la capacitat per detectar el mitjà idoni amb què s'ha de comunicar gràficament una cosa concreta.
- Demostrar el domini de les diverses eines i estris de dibuix.
- Utilitzar dels instruments com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Interrelacionar uns codis amb d'altres harmònicament per resoldre un problema de comunicació gràfica.

### **Continguts**

A les aules es treballarà un dibuix de projectació: aspectes que permetin visualitzar les idees mitjançant la renderització.

Per al dibuix a casa: es dibuixaran objectes, de diverses escales, dimensions i materials.

En els exercicis finals es posarà l'èmfasi que el dibuix sigui narratiu, que s'autoexpliqui.

### **Activitats docents i d'aprenentatge**

Model docent:

- explicacions teoricopràctiques
- demostracions, per part del professor, de les eines particulars del programa, amb projeccions
- correccions en grups reduïts
- atenció a consultes individuals.

Activitats d'aprenentatge:

- exercicis pràctics a classe
- treballs a realitzar a casa (*homework*)
- discussions en grup
- anàlisi i valoració d'exemples realitzats pels alumnes
- comentaris col·lectius i individuals del treball i de les proves impreses.

Característiques específiques:

Es realitzaran pràctiques, dirigides pel professor, que aniran demostrant la utilitat de totes i cada una de les eines de què Photoshop disposa per agilitar el procés de dibuix.

### **Avaluació**

En tants per cent:

- 33 % exercicis acabats
- 33 % procés de treball
- 33 % document final.

Criteris:

- Assistència i participació activa a classe. Assistència mínima al 80% de les classes per ser avaluat.
- Capacitat d'utilitzar la tecnologia com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Objectius de l'exercici coberts. Comprensió del tema i de la metodologia de treball.
- Profunditat de l'estudi i del contingut intel·lectual de la investigació.
- Qualitat, quantitat i diversitat de les propostes.
- Originalitat i innovació.
- Documentació del procés de treball (apunts, esbossos, estudis, intents, exercicis complementaris, exercicis de suport, proves d'impremta, fotografies i tot el material generat durant el procés de treball des del primer fins a l'últim).
- Interès i dedicació.
- Presentació dels exercicis d'acord amb la temporització marcada pel professor.

## **Bibliografía**

Powell, Dick. *Técnicas de presentación*. Madrid: Hermann Blume, 1986

Ungar, Joseph. *Rendering in mixed media*. Oxford: Phaidos, 1985.

Eberhard Holder. *Design Zeichnen*. Munic: Knauer Ratgeber Verlag, 2003.

Julián, Fernando; Albarracín, Jesús. *Dibujo para diseñadores industriales*. Barcelona:

Parramón ediciones, 2005.

Martino, María de. *El dibujo del diseño*. Roma: Centro analisi sociale progetti, 1993.

Pavel, Nenad. *The industrial designer's guide to scketching*. Teondheim: Tapir Academic Press, 2005.

Powell, Dick. *Técnicas de presentación*. Madrid: Hermann Blume, 1986

Ungar, Joseph. *Rendering in mixed media*. Oxford: Phaidos, 1985.