



EASDI

LENGUAJE VISUAL

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES

Curso 2019/2020

ESQUEMA DE LA GUÍA

DATOS DE IDENTIFICACIÓN	3
DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	4
CONTENIDOS	5
ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS	5
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA	6
COMPETENCIAS TRANSVERSALES (1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15)	6
COMPETENCIAS GENERALES (1, 2, 3, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 19, 21)	6
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (1, 2, 4, 5, 6, 12, 15)	7
METODOLOGÍA	6
RECURSOS	11
EVALUACIÓN	12
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	12
CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES	12
CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES	13
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS	13
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª	14
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª	15
SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN	15
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	16
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª	16
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª	16
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	17
CALENDARIO Y CRONOGRAMA	18
BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA	25
LIBROS	25
WEBS	25

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

DATOS DE LA ASIGNATURA	
Centro	Escuela de Arte de Jerez
Nivel	Enseñanzas Artísticas Superiores
Especialidad	Diseño de Interiores
Departamento	Enseñanzas Artísticas Superiores
Materia	Proyectos de diseño de interiores
Nombre de la asignatura	Lenguaje Visual
Tipo	FB/OB
Obligatoria de especialidad	Teórica
Curso	1º
Créditos ECTS	5
Horas lectivas semanales	4 horas
Prelación	No requiere requisitos previos
Calendario	Anual (20/09/2019-23/06/2020)
Horario de impartición	Aula 9: Lunes 10:15-12:45 Aula 9: Jueves 12:45-14:45
DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Rafael Llompart Machuca
Correo electrónico	rafael.llompart@ejerez.com
Horario de tutorías	Jueves 10:15-11:15
Lugar de tutorías	Sala de Reuniones

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura, al pertenecer a la materia de Fundamentos del Diseño, aporta una formación básica y obligatoria para todas las especialidades del Grado en Diseño. A partir de los elementos básicos de la expresión plástica y de diversos procesos creativos, la asignatura de Lenguaje Visual, mediante procedimientos de análisis y síntesis, composición espacial, expresión y técnicas de elaboración y construcción de imagen, aporta los recursos básicos para la obtención de herramientas de comunicación que actúan en diversos campos profesionales. Herramientas empleadas en la creación de una representación visual y de los diferentes tipos de representaciones que se crean mediante dichas herramientas.

CONTENIDOS

Según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los contenidos de esta asignatura son los siguientes:

Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos anteriores se estructurarán en los siguientes bloques y unidades:

BLOQUE I. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA (Septiembre a junio)

UD.0. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA.

UD. 1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA. La imagen como construcción de la realidad, no cómo la realidad. Contextualización y diferenciación de los sistemas de representación en base a los códigos del lenguaje visual.

Importancia del dibujo como herramienta vinculada a procesos de creación.

UD. 2. LA IMPORTANCIA DEL LENGUAJE VISUAL EN LAS METODOLOGIAS Y EN LAS TÉCNICAS DE DISEÑO.

Diferenciación entre técnicas y métodos.

UD. 3. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN DE UN DISEÑADOR

Lenguaje verbal, la escritura y las gráficas como armas de comunicación y venta en un diseñador.

UD. 4. ICONICIDAD Y ABTRACCIÓN

De la imagen abstracta a la imagen icónica en el procesos de conceptualización en las metodologías proyectuales.

De la estructura a la forma envolvente en diseño.

UD. 5. CODIGOS DEL LENGUAJE VISUAL APLICADOS EN LOS PROCESOS PROYECTUALES DE DISEÑO.

Conocer los convencionalismos gráficos propios del diseñador de interiores

UD. 6 EL BOCETO COMO PROCESO ELEMENTAL EN LAS FASES DE CONCEPCIÓN Y CREACIÓN.

Forma estructura y composición aplicadas al proyecto de diseño. El moodboard físico.

UD. 7. EL MOODBOARD COMO HERRAMIENTA CREATIVA.

La utilización del moodboard en sus distintas fases, tanto de bocetos, esquemas o mapas conceptuales, como herramienta creativa.

UD. 8. LA SEMIÓTICA DE LA IMAGEN

Estudio de los significados visuales codificado por el lenguaje visual.

Diferenciaciones de los distintos sistemas de perspectivas: geométrica, imbricación, colorista, lumínica, etc .

UD. 9. INDICADORES VISUALES EN BASE A LOS CODIGOS DEL LENGUAJE VISUAL DEL DISEÑADOR DE INTERIORES.

UD. 10. DE LA IDEA AL SIGNO.

Estudio del proceso elemental en los métodos y en las técnicas de diseño

UD. 11. LENGUAJES ORIGINALES EN LOS PROCESO PROYECTUALES.DE DISEÑADORES ACTUALES.

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

Las competencias relacionadas con esta asignatura, según el *DECRETO 111/2014, DE 8 DE JULIO, POR EL QUE SE ESTABLECEN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO EN ANDALUCÍA*, son:

COMPETENCIAS TRANSVERSALES (1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15)

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

17. 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.

COMPETENCIAS GENERALES (1, 2, 3, 4, 7, 8,11, 15, 17,18, 19, 20)

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (1, 2, 4, 5, 6, 12, 15)

1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

5. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
12. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

METODOLOGÍA

Las metodologías de trabajo se agrupan en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo.

Actividades de carácter presencial: se distribuyen en clases presenciales, seminarios, trabajos en grupo, aprendizaje basado en problemas, casos y proyectos, presentación de trabajos en grupo, clases prácticas, de tutoría, de evaluación y otros.

Actividades de trabajo autónomo: consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos virtuales en red y otros.

La metodología va a integrar aspectos artísticos, tecnológicos y organizativos con el fin de que el alumnado adquiera la capacidad de analizar y diseñar en base al conocimiento de los códigos del lenguaje visual. El desarrollo de esta asignatura, con el objeto de adquirir estas destrezas, será de contenido teórico práctico.

La metodología será activa y participativa. Se partirá del nivel inicial del alumnado, de su conocimiento previo, y de ahí se irá construyendo el aprendizaje que deberá de ser significativo. El papel de la profesora será motivador, orientando y guiando del proceso de enseñanza. El papel del alumnado será el de protagonista del proceso de aprendizaje.

La adquisición de contenidos se producirá por una combinación del aprendizaje por experimentación, por descubrimiento guiado y por recepción verbal significativa. La guía docente será flexible en todos sus aspectos. Lo reflejado en ella, será continuamente contrastado con las necesidades reales del alumnado y de la Escuela (de su infraestructura humana y física). Se tendrán en cuenta:

- a) Las modificaciones derivadas de acontecimientos culturales, sociales,..., que sean de interés para el alumnado y determine variaciones de orden y forma en los ejercicios.
- b) Las modificaciones derivadas de cambios propuestos por el alumnado, que marcarán matices y particularidades, siempre que estos cambios posibiliten la consecución de los objetivos globales propuestos.
- c) Las modificaciones derivadas de las características propias del grupo.
- d) Las modificaciones derivadas del entorno, en cuanto a la disposición de material e infraestructura de la Escuela, y a las relaciones con otros módulos.

En cuanto al **desarrollo metodológico del curso**, se indica:

El sistema de clases será fundamentalmente práctico apoyándose en exposiciones teóricas. Las clases se distribuirán en sesiones de dos o tres horas, dedicando semanalmente al menos una hora a esos contenidos teóricos y el resto a la práctica tutorizada.

_Para el tiempo dedicado a teoría se realizará exposiciones magistrales utilizando como guión presentaciones en powerpoint. No obstante, se fomentará la participación del alumnado lanzando temas a debate y realizando cuestiones aleatorias sobre los contenidos ya tratados. Con el objetivo de hacer de los contenidos, una herramienta de análisis crítico para el alumnado, se realizará una investigación sobre distintos proyectos de viviendas o espacios residenciales. Tanto existentes cercanos como proyectos ejemplares de arquitectos e interioristas de prestigio, como formación y antecedentes o elementos de inspiración para sus propios proyectos.

_En el tiempo dedicado a la práctica se fomentará igualmente la investigación. Con el fin de que el alumnado adquiriera una visión más global de los espacios que proyecta. Los proyectos a desarrollar por el alumnado dentro de esta asignatura tendrán relación coordinada con otras asignaturas, como las de Instalaciones o Inglés técnico, o incluso Historia, en colaboración con el profesorado responsable.

Para el **desarrollo de las actividades** prácticas se tendrá en cuenta lo siguiente: la profesora entregará al alumnado una hoja de especificaciones con los aspectos que definen el trabajo:

1. *Planteamiento.*
2. *Metodología, fases de trabajo, y contenido a entregar.*
3. *Criterios concretos de evaluación del trabajo*
4. *Fecha/s de entrega.*

- se llevará un seguimiento personal y se asesorará técnica y artísticamente al alumnado, estableciendo un diálogo a partir de las indicaciones y propuestas planteadas.
- se fomentará el interés por la investigación y la búsqueda de soluciones propias.
- se incentivará en el alumnado una metodología creativa ordenada que le permita expresar con claridad sus propios objetivos y compartir la información con el resto del grupo de manera que sea posible el trabajo en equipo.
- aunque en horario de clase se trabajará en las citadas prácticas, será imprescindible que el alumnado desarrolle un trabajo autónomo.
- las propuestas estarán siempre abiertas a nuevas interpretaciones derivadas de las peticiones concretas del alumnado o de las características del grupo.
- se incentivará el análisis crítico común de los trabajos desarrollados en el aula.

Para llevar a cabo esta metodología se tendrá en cuenta el calendario oficial de las enseñanzas artísticas superiores, que en el primer semestre inician el curso el 20 de septiembre y lo terminan el 20 de junio , existiendo una convocatoria ordinaria 2ª en septiembre según calendario de exámenes .

RECURSOS

Para la impartición de la asignatura es necesaria un aula dotada con ordenadores que permitan el trabajo de planimetría en cad, 3D, etc, o bien ordenador portátil que aporte el alumnado. Será imprescindible que los ordenadores tengan conexión a internet para facilitar la investigación del alumnado.

Además será necesario que el aula esté dotada con cañón, para desarrollar correctamente las sesiones teóricas, y pizarra para explicaciones de dudas, esquemas, etc por parte de la profesor.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua. Se incluye como instrumentos de evaluación la realización de actividades como trabajos, exposiciones orales, valorando especialmente la participación en clase y el trabajo en el aula, y se plantea la realización de dos proyectos teórico/prácticos, en los que se compruebe la adquisición de las competencias establecidas en la guía docente.

Según el decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, en su artículo 13, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para los estudios superiores de Diseño. En el anexo III de la mencionada normativa se establecen los criterios de evaluación para esta asignatura que son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

Los criterios de evaluación transversales que se aplicarán en ambas evaluaciones, serán los siguientes:

- 1_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.
- 2_Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- 3_Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- 4_Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 6_Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8_Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 13_Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- 14_Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 15_Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad

hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

Los criterios de evaluación generales que se aplicarán en ambas evaluaciones, serán los siguientes:

- 1_Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2_Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3_Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4_Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 8_Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 11_Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 13_Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14_Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15_Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 17_Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- 18_Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19_Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 21_Demostrar dominio de la metodología de investigación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS

Los criterios de evaluación específicos que se aplicarán en ambas evaluaciones, serán los siguientes:

- 1_ Demostrar capacidad para generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- 2.- Demostrar capacidad para concebir, desarrollar, dirigir y certificar la realización de proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- 3.- Demostrar capacidad para analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- 4.- Demostrar capacidad para resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 5.- Demostrar comprensión para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 6_ Demostrar comprensión para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 12_ Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- 15_ Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

Se seguirá un único **SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA** que ofrecerá al alumnado la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura, durante todo el semestre. Para poder llevarlo a cabo, la asistencia a clase es fundamental y obligatoria. Se perderá el derecho a esta evaluación continua cuando las faltas de asistencia, justificadas o injustificadas superen el 25% de las horas presenciales.

Los **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** que se emplearán, serán los siguientes:

- **Ejercicios de clase para cada unidad didáctica**, que serán de carácter variado: investigación y síntesis, individual o en grupo, exposición de lo investigado, recopilación, debate, aplicación práctica, etc. (Posible coordinación con la asignatura de "Historia I")

En el *desarrollo de cada una de las actividades* contendrá al menos sobre los siguientes aspectos:

_Breve memoria descriptiva del ejercicio donde se recoja la comprensión de los contenidos tratados en clase.

_Análisis de los conceptos investigados en las unidades temáticas.

_Consideraciones personales, reflexiones o conclusiones

_El proyecto físico de cada unidad.

_Presentación PPT o programa de presentación que se elija.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

Los **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** que se emplearán, serán los siguientes:

Examen final teórico. Ejercicios presentados durante el curso.

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN

Con la intención de desarrollar un sistema de evaluación más formativo y pedagógico, que supere el modelo tradicional de evaluación-calificación y favorezca un mayor aprendizaje del alumnado, éste participará de forma activa en la evaluación.

El alumnado participará en su propia evaluación principalmente a través de las actividades monográficas. Para ello, junto con el resto de documentación exigida para la superación de la actividad, deberá presentar un informe de autoevaluación fundamentado en los criterios de evaluación aplicados a la misma.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

La calificación de la asignatura para esta evaluación se obtendrá por el cálculo de la **media ponderada de los diferentes apartados** (ejercicios de clase, actividades monográficas y exámenes parciales). Dicha media solo podrá efectuarse cuando en cada una de las partes se obtenga una **calificación igual o mayor a 3**. La ponderación a aplicar se corresponde con: **el 20% a los ejercicios de clase, el 80% a las actividades de proyecto**. No obstante, para realizar la media de los dos proyectos, será necesario haber obtenido en cada una de ellas una calificación igual o mayor a 3.

En caso de que el alumno no alcance el apto en la asignatura mediante estos instrumentos de evaluación, como **recuperación final del semestre**, deberá superar una **prueba teórico-práctica** que permita demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el semestre. Esta prueba supondrá el **50% de la calificación final**. Para poder realizar la prueba, será requisito indispensable que el alumno entregue los **proyectos 1 y 2 propuestos durante el semestre**, y que supondrán el **50% restante de la calificación final**.

Si finalmente el alumno tampoco supera esta prueba teórico práctica, recibirá un **informe, siguiendo el modelo que se adjunta en el anexo I**, en el que se detallarán las competencias no alcanzadas y la propuesta de actividades de recuperación.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

En caso de que el alumno no alcance el apto en la asignatura en la evaluación ordinaria 1ª, para la evaluación ordinaria 2ª, deberá superar en la fecha que el centro disponga para ello, una **prueba teórica** que permita demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el semestre. Esta prueba supondrá el **80% de la calificación final**. Para poder realizar la prueba, será requisito indispensable que el alumno entregue las **actividades que se señalen en el informe anteriormente señalado, y que por lo general, serán las actividades monográficas propuestas durante el primer semestre**, que supondrán el **20% restante de la calificación final**.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el Centro durante el horario escolar, y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utilizan.

En principio está programada la colaboración con el departamento de EXPA para la organización de exposición de trabajos de alumnos de otros estudios.

También está programada una exposición con trabajos relevantes del curso.

Actividad Extraescolar : Viaje y vitita a CasaDecor 2020.

No obstante, cualquier otra actividad que surja a lo largo del semestre y que se considere de interés para el alumnado, será comunicada con suficiente antelación.

La asistencia a estas actividades será obligatoria excepto la extraescolar.

CALENDARIO Y CRONOGRAMA

Nº UD.	NOMBRE UD	ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (evaluables)	SECUENCIACIÓN (sesiones 2h.)		
			Mes	Sesiones	Horas
BLOQUE I: EVACUACIÓN DE AGUAS (SANEAMIENTO)					
1	INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA La imagen como construcción de la realidad, no cómo la realidad. Contextualización y diferenciación de los sistemas de representación en base a los códigos del lenguaje visual	1) Comprensión: Resumen o esquema de los contenidos explicados en clase en base a las normas del contraste. En cuaderno de campo. 2) Aplicación práctica: Representación grafica mediante el empleo de sistema de representación anunciado. 3) Recopilación, investigación y síntesis: Investigación y presentación del objeto planteado como análisis. Unidad 1.	SEPTIEMBRE	2	4

2	<p>LA IMPORTANCIA DEL LENGUAJE VISUAL EN LAS METODOLOGÍAS Y EN LAS TÉCNICAS DE DISEÑO.</p>	<p>1) Comprensión: Resumen o esquema de los contenidos explicados sobre metodologías y técnicas de diseño.</p> <p>2) Aplicación práctica: casos prácticos sobre metodologías.</p> <p>(Ordenación de procesos)</p> <p>3) Actividad , ordenación de procesos en fase de análisis.</p>	OCTUBRE		
3	<p>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN DE UN DISEÑADOR</p> <p>Lenguaje verbal, la escritura y las grafías como armas de comunicación y venta en un diseñador.</p>	<p>1)Comprensión: Las técnicas como generadoras del producto visual.</p> <p>2)Aplicación práctica mediante análisis de procesos de diseño.</p> <p>Actividad : desarrollo de bocetos inscribiendo las objetos en formas geométricas</p>	NOVIEMBRE		
4	<p>ICONICIDAD Y ABTRACCIÓN</p>	<p>1) Investigación: Análisis y presentación de una silla desde el punto de vista formal, estructural, ergonómico, constructivo, estético, etc.</p>	DICIEMBRE	3	6

		<p>2)Comprensión: Realizar síntesis formal del grado de iconicidad más alto al más bajo de la silla mediante dibujo. Unidad 2.</p> <p>3) Actividad: realización de un nuevo concepto de silla, haciendo uso de la información obtenida y aplicando el proceso de estructura abstracta a forma icónica.</p>			
5	CODIGOS DEL LENGUAJE VISUAL APLICADOS EN LOS PROCESOS PROYECTUALES DE DISEÑO.	<p>1) Recopilación, Investigación sobre los convencionalismos gráficos de la arquitectura.</p> <p>2)Actividad : Experimentar con técnicas en base a las convenciones graficas.</p> <p>Experimentación con técnicas grafico plásticas.</p>	ENERO		
6	EL BOCETO COMO PROCESO ELEMENTAL EN LAS FASES DE CONCEPCIÓN Y CREACIÓN.	<p>1) Recopilación, Investigación sobre proyectos existentes : interiorismo, gráfica, industrial o arquitectónico. Analizar las formas compositivas, estructurales del proyecto. Unidad 3.</p> <p>Actividad : Crear propuesta grafica mediante aplicación de retícula. Los ordenes</p>	FEBRERO	5	10

		compositivos en el plano. (moodboard físico)			
7	MOODBOARD COMO HERRAMIENTA CREATIVA.	<p>1) Aplicación práctica: Dimensionado de ramales colectores de cocina y lavadero a una misma bajante. Evaluación entre iguales.</p> <p>2) Aplicación práctica: Dimensionado de la bajante del ejercicio anterior. Evaluación entre iguales.</p> <p>3) Aplicación práctica: Dimensionado de la red de residuales separativa del ejemplo de la Act 2. Ud 1.</p> <p>Actividad monográfica 1: dimensionado de la red de residuales en estado previo.</p>	MARZO	5	10

8	LA SEMIÓTICA DE LA IMAGEN	<p>1) Análisis y aplicación práctica: a través de la comprensión de los contenidos anteriores, realizar aplicaciones a través de las actividades.</p> <p>2) Comprobación de mensajes visuales, emitidos con múltiples significados en función del contexto social, los códigos de lenguaje, etc.</p> <p>3) Aplicación práctica: realización y aplicación de distintos sistemas de aplicación de códigos del lenguaje visual según receptor.</p>	MARZO-ABRIL	5	10
9	INDICADORES VISUALES EN BASE A LOS CODIGOS DEL LENGUAJE VISUAL DEL DISEÑADOR DE INTERIORES.	<p>1) Investigación: procesos y métodos proyectuales en el diseño estratégico.</p> <p>2) Recopilación, investigación y síntesis: presentación personalizadas de las investigaciones sobre los procesos de creación de las empresas de diseño estratégico y la importancia de la imagen.</p>	ABRIL-MAYO	1	2

10	UD. 10. DE LA IDEA AL SIGNO.	<p>1) Reconocimiento: Identificación de la importancia de la interrelación entre áreas de diseño.</p> <p>2) Investigación: vincular esquemas gráficos propios de la marca y distinguir la función de la identidad corporativa en propuestas de diseño de interiores.</p> <p>2)Actividad: Creación de forma grafica y desarrollo de procesos de diseño de interiores vinculados a la imagen de marca.</p>	MAYO	3	6
11	LENGUAJES ORIGINALES EN LOS PROCESO PROYECTUALES.DE DISEÑADORES ACTUALES.	<p>1)Aplicación: creación de paneles explicativos atendiendo a los principios de los códigos del lenguaje visual tratados durante el curso.</p> <p>2)Actividad creación de paneles mediante el dominio del diseño reticular, el color, la gramática lineal, el espacio,etc.</p>	JUNIO	3	6
TOTAL					80
* Estas actividades se podrán ver incrementadas con actividades de ampliación.					
La prueba final del semestre (prueba teórico-práctica) se realizará el viernes 29 de mayo de 2020					

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

LIBROS

WEBS

<http://www.aquajerez.es/es/>



ANEXO I:

INFORME PARA EL ALUMNADO CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA ASIGNATURA DE "INSTALACIONES 1: FONTANERÍA Y SANEAMIENTO".

ESTUDIOS: **EASDI**

CURSO: **2º**

FECHA:

ALUMNO/A:

RELACIÓN DE COMPETENCIAS NO ALCANZADAS

-Transversales:

...

-Generales:

...

-Específicas:

...

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

LA PROFESORA
Fdo: Rafael Llompart machuca:
Recibí del alumno o alumna:
Fdo: