

GUIA DOCENTE

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO

DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR III

2º CURSO

2019-2020



Figure 7-13 Gone with the Wind (1939).

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO

Guía docente de: **DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR III**

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

CURSO: 2019/2020

GRUPO : 2º

ÍNDICE DE GUÍA DOCENTE

1. Datos de identificación.....	p.3
2. Introducción a la asignatura.....	p.3
3. Competencias.....	p.4
4. Conocimientos recomendados.....	p.5
5. Resultados de aprendizaje.....	p.7
6. Contenidos.....	p.7
7. Metodología.....	p.9
8. Recursos.....	p.11
9. Actividades Extraescolares.....	p.11
10. Evaluación.....	p.12
11. Bibliografía.....	p.14

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

DATOS DE LA ASIGNATURA	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR III
Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño
Departamento	Dibujo Artístico
Horario de la asignatura	Miércoles 8:15/10:05 , Jueves 10:05/12:25 y Viernes 12:25/14:15
Lugar donde se imparte	Aulas 8 y 4 6 Horas semanales
Código	Créditos 7 ECTS
Ciclo	Estudios Superiores de Diseño Gráfico

	Curso 2º
Duración	Primer Semestre
Carácter de la asignatura	Teórico-Práctica
Tipo de asignatura	C (60) Básica
DATOS DE PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Jesús Pizarro Cañamero
Correo electrónico	pizarrocanamero@hotmail.com
Horario de tutorías	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El diseño es el medio por el que ordenamos nuestro entorno, remodelando los materiales para satisfacer nuestras necesidades y lograr nuestros propósitos. Surge en la zona intermedia entre la humanidad y el entorno natural y expresa las intenciones, deseos y esperanzas humanas.

La evolución de la raza humana dependió de nuestra capacidad para desarrollar modos adecuados de relación con el entorno. Nuestro cerebro desarrolló una inteligencia especial que nos permite planificar y aplicar técnicas para afrontar retos específicos planteados por el mundo natural. Todos nuestros objetos, desde los instrumentos de pedernal a los templos, puentes y ciudades y, en nuestra época, los ordenadores y naves espaciales, reflejan ese tipo especial de inteligencia constructiva que denominamos diseño.

El diseñador gráfico es un comunicador: toma una idea y le da forma visual para que otros la entiendan, la expresa y organiza en un mensaje unificado sirviéndose de imágenes, símbolos, colores y materiales tangibles, como una página impresa, e intangibles, como los píxeles de un ordenador o la luz en un vídeo. Los diseñadores gráficos realizan esta labor para una empresa u otra organización con el fin de ayudarlas a llevar su mensaje al público y con ello provocar en éste una respuesta determinada.

La asignatura de Dibujo **Artístico y Color III** circunscribe su radio de acción a la materia de Lenguajes y técnicas de representación y comunicación, y como básica dentro del Grado de Diseño Gráfico.

Lejos de ser un elemento desfasado como erróneamente concluyen algunas tendencias contemporáneas a medio camino entre el diseño y el arte, el dibujo es ahora más que nunca un elemento fundamental dentro del proceso creativo de un diseñador o simplemente de cualquiera que quiera acercarse al mundo del arte o de forma más global al mundo de la imagen. Tanto en su vertiente más novedosa, en constante fusión con las nuevas tecnologías, como en su elemento más clásico, el dibujo continúa revelándose como una herramienta imprescindible para liberar la expresividad y la sensibilidad.

Aún hoy podemos decir que no es el dibujo quien ha sido seducido por el auge de los nuevos medios tecnológicos, sino que al contrario son una y otra vez las nuevas posibilidades del arte y del diseño las que siguen girando su mirada, fascinadas por una realidad que, no sólo no pierde vigencia sino que una y otra vez es capaz de reinventarse manteniendo una apariencia a la vez inalterable e inédita. En la era de la imagen donde la visión se posterga al infinito pero no así la inteligibilidad de los contenidos, se hace más que nunca necesario que cualquier persona domine los nuevos códigos que la sociedad red pone a nuestra disposición y a los que nos confronta. A este respecto la perspectiva del diseño es privilegiada ya que hace de la imagen su herramienta fundamental. Es por ello por lo que la semiótica en relación con el dibujo se tornan disciplinas indispensables, conocer la representación a través del dibujo es de alguna manera anticiparse incluso al uso de la propia lengua escrita, es, de algún modo, insertar un discurso primigenio en medio de la vorágine contemporánea. Así pues, el dominio de los signos, conocer y reconocer cómo interactúan y se relacionan significado y significantes, cómo trascienden hacia lo simbólico es una tarea ineludible si se quiere acceder a esos nuevos códigos que integran el lenguaje de la imagen y en definitiva hoy por hoy el lenguaje del mundo.

La asignatura de Dibujo Artístico y Color III pone al alcance de los alumnos un andamiaje estético conceptual con el que poder articular de forma coherente el discurso del diseño. Los medios informáticos se revelan insuficientes sin la aportación del dibujo; no se trata únicamente de la sensibilidad que éste pone en liza, sino incluso de que en algunos casos puede responder de forma más eficiente a la inmediatez que los tiempos nos exigen, si bien es cierto que a través de la red el mundo está en un solo dedo, no lo es menos que gracias al dibujo, la realidad que interesa a un diseñador —aquella que debe estar en disposición de seleccionar—, está al alcance de su mano en un simple gesto que puede invocar el aquí y ahora en cualquier contexto espacio-temporal.

Entre otras cosas la asignatura de Dibujo Artístico y Color III, favorecerá que el alumno pueda desarrollar ese gesto, el de ir acompañado no sólo de su libreta y su lápiz, a partir de las cuales levantar acta de cualquier nota destacada de su propia cotidianidad, sino igualmente a desarrollar una mirada distinta, justamente esa que permite iluminar zonas de visibilidad aún inéditas, oscurecer otras ya obvias, en definitiva jugar con las luces y los colores de una realidad que en una gran parte se expresa a través de la imagen. Con todo el dibujo no sólo conseguirá esto, sino a su vez, dotar al lenguaje de la imagen de la intensidad sinestésica que toda imagen potente requiere.

El campo que el dibujo inaugura es el de la imagen más allá de la imagen, texturas, luces, formas, manchas, trazos... todos contribuyen a generar un lenguaje propio, a expresar una individualidad, un universo propio, pero no para preservarlo del resto de individualidades sino para interconectarlos por canales aún ignotos. En definitiva, se trata de que el alumno, el futuro diseñador tenga a su alcance el mayor número de herramientas posibles para desarrollar un universo creativo autóctono y original, que le habilite de forma privilegiada para manejar el mundo en el que va a desenvolverse, un universo lingüístico, cuyas palabras no sólo se escriben sino que se trazan con todo lo que ello conlleva.

3. COMPETENCIAS

El Real Decreto 633/2010 de 14 mayo por el que se regula el contenido básico de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, establece las siguientes competencias transversales, generales y específicas del Título de Graduado o Graduada en Diseño:

A. Competencias transversales:

- A.1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.**
- A.2.** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- A.3.** Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos de trabajo que se realiza.
- A.5.** Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- A.10.** Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- A.14.** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- A.15.** Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

B. Competencias Generales:

- B.2.** Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- B.4.** Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- B.5.** Actuar como mediador entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- B.11.** Comunicar las ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- B.15.** Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según la secuencia y grados de compatibilidad.

B.21. Dominar metodologías de investigación.

4. CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

Las competencias mínimas deseables y exigibles para estar en condiciones de cursar la asignatura son esencialmente las mismas que para el caso Dibujo II. No obstante, teniendo en cuenta que algunas de esas competencias comienzan a trabajarse en el segundo ciclo de la secundaria obligatoria e inicio del 1º curso de grado, empezaremos a trabajar por una introducción a modo de breve repaso de esas mismas competencias que se supone debe dominar el alumnado.

Partiendo de la casuística especial que presenta la implantación de los nuevos grados, esta introducción a modo de propedéutica del dibujo no perseguirá únicamente repasar contenidos ya abordados en el 1º curso de grado sino profundizar en algunos aspectos esenciales, y tratar de perfilar, conocer y equiparar aún más, en la medida de lo posible el nivel de la clase para partir de un grupo lo más homogéneo posible por lo que a competencias y conceptos se refiere aunque ya se trató de equiparar igualmente durante todo el curso pasado. Se trata de reducir tanto como podamos el inevitable desnivel que provocan las diferentes vías de acceso al Grado también durante este segundo curso, aunque ya se conocieron y repararon algunas carencias de conocimiento el año anterior. La siguiente lista no es más que una indicación sobre los contenidos que posibilitarán que los alumnos sigan con mayor facilidad y con un mejor rendimiento la asignatura.

Sería recomendable dominar los siguientes contenidos que repasaremos a modo de prueba inicial para conocer el nivel de grupo al inicio del periodo lectivo de manera que podamos ubicar al alumno para con la disciplina y en la mejor de las disposiciones para enfrentar sus contenidos.

1. El lenguaje visual en la comunicación.
 - a. Funciones del lenguaje visual.
 - b. Aplicaciones del lenguaje visual.
2. Técnicas para el dibujo y grafismos.
 - a. El puntillismo.
 - b. Línea e imagen.
 - c. La línea en el arte.
 - d. Texturización del papel mediante signos.
 - e. Texturas gráfico-plásticas.

3. Formas geométricas: Polígonos, estructura modular y enlace.
 - a. Formas poligonales.
 - b. Diseño geométrico de formas arquitectónicas.
 - c. Tangencia en los diferentes campos del diseño.
 - d. Aplicación de enlaces: Balancines.
 - e. Curvas propuestas por arcos tangentes.
4. Luz y color.
 - a. Tonos y valores en la paleta.
 - b. El color, su estructura y percepción.
 - c. Cualidades y gradaciones.
 - d. Expresión cromática en la naturaleza.
 - e. Posibilidades plásticas.
 - f. Análisis del color.
 - g. serie.
5. Perspectiva cónica o lineal.
 - a. Perspectiva en un ambiente exterior.

Se da por supuesto que los contenidos arriba señalados son conocidos y dominados por el alumno, teniendo en cuenta que los trabajó de forma obligatoria durante 2º ciclo de E.S.O. y los repasó desarrollándolos dentro del marco de contenidos específicos del Dibujo y Color I y II en grado de diseño.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados exigibles a un alumno que haya cursado de forma adecuada y superado con éxito la asignatura habrán de ser los siguientes:

- Adquirir las destrezas gráficas referidas a la claridad y seguridad en los trazos que definen cada forma y figura, así como la capacidad de visión espacial, o creativa, en la representación del objeto propuesto.
- Dominar, intercalar y profundizar en el uso de las distintas, técnicas, materiales, soportes y elementos compositivos dentro y fuera del contexto del dibujo.
- Reconocer, reciclar e integrar materiales, técnicas, soportes teniendo en cuenta su valor estético y conceptual con respecto a las diferentes contribuciones dentro de la Historia del Arte.
- Tomar conciencia de los valores estéticos y conceptuales de la figuración y la abstracción dentro del panorama del dibujo enmarcado en la postmodernidad artística, desde las vanguardias al arte contemporáneo.
- Indagar, y profundizar en los valores expresivos de la abstracción y la figuración a través de la luz, el color y sus diferentes técnicas.
- Reconocer y dominar el lenguaje audiovisual, pudiendo trabajar de forma creativa a través de sus códigos, desde los elementos formales hasta los elementos de exégesis o interpretación de la imagen.

- Desarrollar y aportar un estilo propio en la creación y finalización de proyectos a partir de los conocimientos adquiridos en la asignatura.
- Reciclar, rentabilizar y reinterpretar recursos, ideas y conocimientos, para poder partir del contexto inmediato en la generación y elaboración de proyectos.
- Reconocer e integrar recursos interdisciplinares a la hora de elaborar proyectos.
- Cumplir con puntualidad los plazos acordados previamente para la presentación y entrega de trabajos.

6. CONTENIDOS

DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR III

6.1. TEMARIO DE LA ASIGNATURA Y ACTIVIDADES.

BLOQUE TEMÁTICO	TEMA	ACTIVIDADES
Bloque I: Análisis y modificación de la forma	1. Dibujo de observación. Estudio de la forma. Apunte-esquema-boceto.	Act. 1º Dibujo de observación de la forma con una intención analítica de la imagen. Realizar varios apuntes previos.
	2. Análisis de la figura y síntesis.	Act.2º Simplificación de las formas a partir de la línea.
Bloque II: Representación y expresión de las formas naturales	3. Expresión de la línea	Act.3º . Aplicando técnicas y/o herramientas diferentes o complementarias al grafito; transformar las formas naturales con fines expresivos.
	4. Memoria visual. Dibujo de retentiva.	Act.4º. A partir de modelos reales en la calle o en el aula, dibujarlos tras un análisis en corto tiempo reteniendo los aspectos que el alumno considere más relevantes. Aplicar posteriormente técnicas diferentes al grafito.
Bloque III: El volumen. Concepción espacial.	5. El claroscuro.	Act.5º Dibujar modelos diferentes a los ya conocidos en el aula, modelando los volúmenes a partir de la mancha, la línea o el punto.
	6. La perspectiva.	Act.6º Aplicar la perspectiva cónica al Dibujo Artístico para la representación del espacio en el plano.

		Act. 7º Realizar dibujos con variaciones de la apariencia formal, donde haya diferentes puntos de vista.
Bloque IV: Expresividad del color.	7. Efectos ópticos. “Engañar al ojo”.	
Bloque V: Técnicas de representación gráfica	8. El color en los diferentes canales de comunicación.	Act.8º Aplicar los valores expresivos del color en carteles , portadas de cómics, CD... Dibujos en aguadas (tinta china y café)
Bloque VI: Narrativa gráfica	9. Técnicas de estampación. Serigrafía, monotipos	Act. 9º Realización de retratos aplicando alguna/s de las técnicas de representación.
	10. Story Board. El cómic.	Act. 10º Realizar una secuencia de ilustraciones para planificar un guión gráfico enfocado a publicidad o animación. En color o blanco/negro a través de trazos esbozando una serie de figuras. Act.11º Elaboración de un pequeño cómic en color o b/n con los detalles necesarios. Act 12º Visualización de la película “Rita y Chico” dirigida por Trueba y Mariscal.

6.3. ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (EVALUABLES).

LECTURAS.

- Tom Fraser, Adam Banks. **El color: la Guía más completa.** Evergreen, Barcelona, 2005.
- Enric Satué. **El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva.** Alianza Forma, Madrid, 1997.
- Mark Wigam. **Pensar visualmente.** Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

7. METODOLOGÍA

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará en las clases presenciales y sean teóricas o prácticas presentarán una estructura similar, con la finalidad de que el alumno asuma la pauta de esa cotidianidad. Normalmente estarán contextualizadas en el aula 4, dotadas con una mesa de dibujo por alumno, aunque usaremos además del aula, las propias instalaciones del centro (pasillos, escaleras, zonas exteriores...) y aulas TIC (uso del cañón proyector e internet).

Las exposiciones teóricas serán reforzadas con prácticas que trabajen esos mismos contenidos y en los que se trate no de que el alumno adquiera, directamente, destreza en la materia, sino de que se surjan los problemas que más dificultad tendrían para solucionar en las horas de trabajo autónomo, los que de algún modo, surgen cuando un profesional del medio se enfrenta a la prácticas diaria. Así pues, cada exposición teórica, dispondrá de un tiempo para trabajo de los alumnos, así como de un momento de puesta en común en el que trataremos de indicar los problemas más comunes para los diferentes contenidos teóricos, así como las diferentes soluciones que se puedan aportar.

Las clases serán eminentemente prácticas y desarrollarán los contenidos teóricos. Se realizarán proyectos con el asesoramiento directo del docente. Estas clases estarán dispuestas para que el alumno adquiera habilidad y destreza en las diferentes técnicas propuestas, investigue en el uso de soportes y materiales novedosos o ya conocidos. Se ha dispuesto el tiempo necesario para que las prácticas contribuyan igualmente al perfeccionamiento de esas mismas competencias, técnicas y conocimientos. Con todo, la indagación sobre soportes, materiales y técnicas supone un vasto terreno dentro del dibujo, lo que hace inevitable que el alumno asuma por su parte una responsabilidad para con su formación que a este respecto le es ineludible.

Las clases prácticas deberán conseguir que el alumno vertebré los contenidos teóricos y prácticos en un mismo aprendizaje, para ello está dispuesto igualmente el seguimiento y asesoramiento continuo por parte del profesor que velará, en la medida de lo posible, para que así sea.

Se trata de dinamizar contenidos más áridos, así como de reforzar su importancia y su aprendizaje, convirtiéndolos en significativos. No se trata tanto de someter la teoría a la práctica como de responder ante la expectativa de un contexto laboral que exige que la formación se aborde desde las competencias. Ello exige, no una renuncia al carácter teórico de las disciplinas, sino una mayor precisión en la elección de los contenidos teóricos que vertebrén esas mismas competencias.

Además de las actividades realizadas en el aula, el alumno deberá dedicar un porcentaje de horas no presenciales, al perfeccionamiento de las técnicas empleadas. Cada semana el alumno deberá entregar un número de dibujos del natural en A4 sobre un tema, a convenir por el profesor titular de la asignatura. La entrega de estos dibujos será evaluable.

Las lecturas obligatorias, servirán de apoyo y complementarán a las exposiciones teóricas de los temas que correspondan, pudiendo ser por tanto evaluables en la corrección y calificación del ejercicio práctico correspondiente a dicho tema.

7.1 CRONOGRAMA

Dibujo Artístico y Color III

PERIODO	TEMAS, ACTIVIDADES O EXAMENES	DURACIÓN	COMPETENCIA EVALUABLE
1º, 2º semana. (del 26 de Septiembre al 03 de Octubre)	Bloque temático I. ACTIVIDADES: 1º y 2º	Act.1º- 6 horas Act.2º- 2 horas	A.2- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3º,4º, 5º y 6º semana (del 04 de Octubre al 04 de Noviembre)	Bloque temático II. ACTIVIDADES: 3º y 4º	Act.3º- 12 horas Act.4º- 8 horas	C.2- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
7º, 8º y 9º semana (del 07 al 25 de Noviembre)	Bloque temático III. ACTIVIDADES: 5º, 6º y 7º	Act.5º- 8 horas Act.6º- 6 horas Act.7º- 4 horas	B.4- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
10º y 11º semana (del 28 de Noviembre al 09 de diciembre)	Bloque temático IV. ACTIVIDADES: 8º	Act.8º- 8 horas	C.12- Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
12º y 13º semana (del 12 al 20 de diciembre)	Bloque temático V. ACTIVIDADES: 9º	Act.9º- 8 horas	B.15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según la secuencia y grados de compatibilidad.
14º, 15º 16º y 17º semana (del 09 de Enero al 6 de Febrero)	Bloque temático VI. ACTIVIDAD: 10º, 11º y 12º	Act.10º- 8 horas Act.11º- 12 horas Act.12º- 2 horas	A.15- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

8. RECURSOS

Recursos materiales.

Aula de Dibujo Artístico.

Dotación:

- Biblioteca con bibliografía específica.
- Caballetes y mesas.
- Tableros de madera como soportes.
- Modelos tridimensionales sobre peanas.
- Papel A4, A3 y A2.
- Rollo de papel continuo gris.
- Focos de iluminación.
- Tijeras, cuters y pegamento de barra.
- Aulas TIC (Cañón proyector y ordenador portátil).

Los alumnos deben tener acceso a la plataforma Rayuela y a la página web del Centro.

9. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Salón del cómic de Madrid y ruta de museos Paseo del Prado. Noviembre 2019.

Salón del cómic de Barcelona. Mayo 2020.

Salidas fuera del centro para estudiar el entorno más cercano y visitas a exposiciones y/o museos habidos en la provincia.

Visita al museo Nacional de Arte Romano para copiar los diferentes modelos exentos.

Visita Arco 2020. Madrid

10. EVALUACIÓN

DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR III

La evaluación del proceso de aprendizaje se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas concretadas en el temario.

Al transcurrir la asignatura en el 1º semestre, se establece la sesión ordinaria de evaluación en febrero y la extraordinaria en septiembre.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Representar con intención descriptiva y mediante el uso de la línea, formas tridimensionales sobre el plano, con atención a la proporción y a las deformaciones perspectivas.

Lo que persigue este criterio no es evidenciar sólo la representación mimética de las formas sino seleccionar lo más representativo de la realidad observada. Así se valorarán las relaciones lineales que el alumnado establece entre los objetos durante el proceso de dibujar: proporciones y medidas dentro de la misma forma en relación con otros objetos y con el espacio que les rodea.

2. Representar gráficamente objetos de marcado carácter volumétrico por medio de línea y mancha, sabiendo traducir el volumen, analizando la influencia de la luz.

En este criterio se valorará la consecución del gradiente que modele las superficies representadas desde el punto de vista lumínico, cromático y textural.

3. Representar plásticamente, mediante procedimientos y técnicas cromáticas, formas artificiales sencillas, atendiendo a la modificación del color producida por la incidencia de la luz dirigida con ese fin.

Con este criterio se pretende valorar el desarrollo de la percepción visual en la apreciación de cambios cromáticos y la capacidad para resolver tales transformaciones.

4. Saber interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apunte, esquema, boceto) en función de distintas intenciones comunicativas.

Con este criterio se pretende valorar la capacidad de percibir y representar un mismo tema a través de diferentes prismas, adecuando el carácter de la imagen a intención pretendida.

5. Realizar dibujos de formas naturales con carácter descriptivo y modificarlas posteriormente con intenciones comunicativas diversas.

Se pretende valorar con este criterio el progreso en la captación de los aspectos sustanciales de formas naturales y la posterior modificación formal en función de distintas intenciones comunicativas: ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas.

6. Representar gráficamente diferentes apariencias de un mismo objeto ocasionadas por su distinta orientación respecto al punto de vista perceptivo.

Con este criterio se valorará la capacidad para diferenciar los cambios de apariencia de la forma en sí y para apreciar otros aspectos menos usuales de las formas provocados al ser vistos desde puntos de observación no habituales.

7. Describir gráficamente lo esencial de formas observadas brevemente con anterioridad mediante definiciones lineales claras y explicativas.

Se trata de evaluar con este criterio el desarrollo de la capacidad de memorización y retentiva visual. Se valorará también la intención perceptiva que posibilite la posterior síntesis en la representación.

EVALUACIÓN ESPECÍFICA PARA ALUMNOS EN PROGRAMAS DE INTERCAMBIOS
--

Las administraciones educativas facilitaran el intercambio y la movilidad de los estudiantes en el Espacio Europeo de Educación superior, dentro de los programas europeos existentes.

Por tanto, aquellos alumnos que en el curso 2019/2020 participan en los programas de moviidades internacionales, se evaluarán con la calificación obtenida en el centro del país donde el alumno se halle realizando los estudios, ya que existe una asignatura homóloga al Dibujo Artístico y Color III y por tanto existe una adecuación entre competencias y los contenidos cursados en la asignatura por el alumno en el país de destino.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN
PRUEBAS GRÁFICAS	
Destrezas	2
Innovación	2
Estética	2
Recursos	2
Presentación	2
NOTA	10

PRUEBAS DOCUMENTALES	
Conceptos	2,5
Capacidad de análisis y síntesis	2,5
Conclusiones	2,5
Capacidad para la comunicación, exposición y presentación de proyectos	2,5
NOTA	10

Las pruebas documentales y gráficas constituirán el 80% de la nota al que habrá que añadir el 20% restante correspondiente a la actitud ante la asignatura; asistencia, interés, participación, etc...

EVALUACIÓN DE PENDIENTES

El alumno no podrá ser evaluado en una asignatura si, previamente no ha superado la asignatura de igual denominación e inferior cardinal, o aquella con la que tenga establecida prelación.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1. Bibliografía básica:

- Barnes-Mellish, Glynis, Taller de acuarela; Aprendizaje paso a paso, Blume, Madrid, 2007.
- Edison, Diane, *El Color en la pintura: Composición y elementos visuales, mezcla de pintura, técnicas, tema y contenido de las obras*, **Blume, Barcelona, 2009.**
- Grimley, Chris y Love, Mimi, *Color, espacio, estilo: Detalles para diseñadores de interiores*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009.
- Panero, Julius y Zelnik, Martin, *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- Smith, Ray, *Manual del artista*, Blume, Barcelona, 2008.
- Tornquist, Jorrit, *Color y luz: Teoría y práctica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- VV.AA., *Las bases del dibujo*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2004.

- Way, Mark, *La perspectiva en el dibujo*, Omega, Barcelona, 1991.
- Samara, Timothy, *Los elementos del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

11.2. Bibliografía secundaria:

- Ayesta, Julian, *Julian Ayesta: Dibujos y poemas*, Trotta, Madrid, 2003.
- Canal, María Fernanda, *Fundamentos de dibujo artístico*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2002.
- Edwards, Betty, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 2003
- Gilles, Neret, *Henri Matisse: Recortes, dibujando con tijeras (2 volúmenes)*, Taschen Benedikt, Koln, 2009.
- Heughten, Sjraar Van, *Van Gogh y los colores de la noche*, Blume, Barcelona, 2008.
- Fuga, Antonella, *Técnicas y materiales del arte*, Electa, Madrid, 2004.
- Luna, Joans S., *Los colores del Underground*, Astiberri, Bilbao, 2009.
- Messinger, Sylvie, *Enciclopedia de Técnicas de dibujo (5ª Ed.)*, Acanto, Barcelona, 1994.
- Rawson, Philip, *Diseño, Nerea*, Madrid, 1990.
- Morgan, Tony, *Visual merchandising: Escaparates e interiores comerciales*, Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Simblet, Sarah, *Anatomy for the artist*, Dorling Kindersley, Londres, 2001.
- Torreano, John, *Dibujar lo que vemos*, Blume, Barcelona, 2008.
- VV.AA., *Color: Pintura creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2004.
- VV.AA., *Dibujo de anatomía artística*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2007.
- VV.AA., *El arte del dibujo*, Parramón, Barcelona, 2008.
- VV.AA., *Formar: Pintura creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2003.
- VV.AA., *La línea y la mancha en el dibujo*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2004.

- VV.AA., *Técnicas mixtas: Guía visual para aprender a pintar de forma creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2009.
- Wilkinson, John, *Guía del artista*, Omega, Barcelona, 1999.
- Fig Taylor. *Como crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010

11.3 Páginas Webs de interés:

<http://www.librospdf.net/todo-sobre-la-tecnica-anatomia-artistica/1/>

<http://www.artnatomia.net/>

http://www.educallao.pe/contenidos/bibliotecaVirtual/BIBLIOTECA_ARCHIVOS/ficha/zip/EI_dibujo/EI%20dibujo/Diapositiva%201.swf

<http://dibujoartistico.wordpress.com/>

<http://blog.educastur.es/luciaag/category/dibujo/dibujo-artistico/>

<http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

<http://www.fotonostra.com/fotografia/perspectiva.htm>

http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_02_03/perspectiva.htm

<http://blogdelaprofe.blogspot.com/2007/01/la-perspectiva.html>

<http://www.xtec.cat/~aromero8/acuarelas/index.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos6/acua/acua.shtml>

<http://www.youtube.com/watch?v=pEFS0a1fV7A>

<http://www.youtube.com/watch?v=CzAKnTqeGis>

<http://www.educaplus.org/luz/index.html>

Mérida Octubre de 2019.

Jesús Pizarro Cañamero.