



Construcción Tridimensional

SEGUNDO CURSO 2021-22

CONTENIDO

1. Datos de identificación
2. Introducción a la asignatura
3. Competencias
4. Resultados de aprendizaje
5. Contenidos
6. Volumen de trabajo
7. Metodología
8. Actividades complementarias
9. Recursos
10. Evaluación
11. Bibliografía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Datos de la Asignatura	
Asignatura	Construcción Tridimensional
Materia	Lenguaje y Técnicas de Representación y Comunicación
Tipología	Obligatoria de formación básica (FB)
Especialidad	Diseño de Moda
Curso	2º
Centro	Escuela de Arte de Cádiz
Departamento	Diseño de Moda
Créditos ECTS	5
Duración	125 h.
Periodo de impartición	Anual
Horas lectivas semanales	3
Horario de la asignatura	lunes de 11'30 a 14'30
Aula	106
Web	volumeneacadiz.wordpress.com
Datos del Profesor	
Profesor responsable	Ángel Yuste Hernández
Correo electrónico	volumeneacadiz@gmail.com
Tutorías	Integradas en horario lectivo

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Construcción tridimensional es una asignatura de formación básica que se imparte en el segundo curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda. Tiene 5 créditos ETCS y un total de 125 horas que se imparten en 3 horas semanales.

Esta asignatura, junto con el resto que forman las materias de “lenguajes y técnicas de representación y comunicación”, constituye una asignatura básica y preparatoria para el resto del currículo de la especialidad.

Los contenidos básicos que se abordan son:

Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales.

El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas.

Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales.

Del boceto a la obra definitiva.

Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales.

Fabricación y uso de texturas.

Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.

3. COMPETENCIAS

A través de los contenidos de esta asignatura, ayudaremos a alcanzar las siguientes competencias:

Competencias Transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.. (CT1)
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. (CT2)
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. (CT3)
4. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. (CT7)
5. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. (CT8)
6. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. (CT14)
7. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. (CT16)
8. 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. (CT17).

Competencias Generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. (CG1)
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. (CG2)
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. (CG3)
4. Tener visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. (CG4)
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. (CG5)
6. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. (CG7)
7. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. (CG14)
8. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. (CG17)
9. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. (CG18)

Competencias Específicas de Diseño de Moda

1. 1. Generar propuestas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a las condiciones materiales, funcionales estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo (CE1)
2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización (CE2)
3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. (CE6)
5. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. (CE7)
6. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. (CE8)

4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Cuando el estudiante de los Estudios Artísticos de Diseño de Moda supere la asignatura de Construcción tridimensional, será capaz de hacer y comprenderá los siguientes conceptos que satisfacen las competencias anteriormente expuestas:

1. Utilizar distintos métodos creativos en el proceso de diseño.
2. Manejar diversas metodologías en el desarrollo de los diferentes proyectos que acometa.
3. Usar de forma correcta la terminología apropiada de la materia tridimensional.
4. Utilizar los recursos de información, documentación e investigación y gestionarlos de una manera adecuada según los contenidos adquiridos en la materia.
5. Analizar modelos sencillos e interpretarlos tridimensionalmente.
6. Realizar composiciones tridimensionales sencillas.
7. Realizar proyectos de diseño aplicando técnicas de construcción volumétrica.
8. Investigar con materiales para la elaboración de superficies de aplicación en el diseño de moda.

5. CONTENIDOS

BLOQUE 1. La forma tridimensional y su relación con el espacio.

Tema 1. Análisis de la forma tridimensional.

- 1.1. La percepción visual.
- 1.2. Elementos básicos del diseño tridimensional: análisis y expresión.

Tema 2. Texturas superficiales.

- 2.1. Texturas y calidades superficiales.
- 2.2. Pátinas y apariencia final de las piezas volumétricas.

BLOQUE 2. Síntesis, geometrización y abstracción de la forma.

Tema 3. Sistema de análisis de la forma tridimensional.

- 3.1. Construcción y valoración de la forma volumétrica.
- 3.1. Proceso de construcción volumétrica.

Tema 4. Abstracción de las formas naturales y figurativas.

- 4.2. Síntesis de las formas humanas.

BLOQUE 3. Materiales constructivos.

Tema 5. Moldes y positivado.

- 5.1. Poliestileno, alambre, malla metálica
- 5.2 Proceso de construcción volumétrica a partir de un molde.
- 5.3 Calidades superficiales con materiales flexibles.

BLOQUE 4. Técnicas y materiales en la construcción tridimensional.

- Tema 4.1. Materiales constructivos. Texturas
 4.1.1. Tipos de materiales: flexibles, rígidos, laminables, modelables.
 4.1.2 Cualidades superficiales de los materiales.
- Tema 4.2. Técnicas de construcción volumétrica
 4.2.1 Técnicas aditivas, sustractivas y constructivas.

6. VOLUMEN DE TRABAJO

Actividades Presenciales - h.	
Clases teóricas	6 h.
Clases prácticas: Trabajos y proyectos	72 h.
Presentaciones y defensas	18 h.
Actividades de Trabajo Autónomo - h.	
Recopilación de documentación para trabajos y proyectos	14 h.
Realización autónoma de trabajos, proyectos e informes	15 h.
VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO	125 h.

7. METODOLOGÍA

La asignatura Construcción Tridimensional, al ser teórico-práctica, se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y de trabajo autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover la autonomía del estudiante.

Descripción de las Actividades Presenciales

Clases Teóricas y Prácticas

Cada tema será introducido teóricamente mediante clases magistrales y presentación de documentos y bibliografía. La experimentación con los contenidos teóricos será la base para el desarrollo del proceso de aprendizaje de la asignatura. En una segunda fase, se propondrán supuestos prácticos para la aplicación de los conceptos adquiridos.

Presentaciones y Defensas

Muestras públicas de los proyectos realizados por los alumnos, para que estos compartan los procesos aprendidos y problemas encontrados en una puesta en común.

Estudios y lecturas

Los estudiantes deberán hacer lectura de artículos y consulta de material bibliográfico relacionados con la materia. Este trabajo se realizará de manera autónoma.

Tutorías

Periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los proyectos y temas presentados en las clases. Podrá asistir todo el grupo, y será en horario de clase. Se establecerá un mínimo de 1 hora de tutoría al mes.

Descripción de las Actividades de Trabajo Autónomo

Recopilación de información para trabajos

Preparación de contenidos gráficos que se usarán en clase. Búsqueda de ejemplos, documentación y referencias necesarias para disponer de una sólida base conceptual de los contenidos tratados.

Realización autónoma de trabajos

Desarrollar ejercicios prácticos en forma de Proyectos, complementando las horas de trabajo con el ordenador que se emplean en clase presencial.

Actividades Complementarias

Tiempo disponible para que el alumno amplie los conocimientos de esta asignatura con los adquiridos en las demás, y con el medio en general, para poder otorgar un carácter multidisciplinar al aprendizaje y una madurez global al creativo.

8. CRONOGRAMA

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2020-2021 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación:

Calendario

20 de septiembre de 2021: Comienzo de las clases.
22 de junio de 2022: Último día lectivo.

Festivos

7 Octubre de 2021: Día de la Patrona de Cádiz. Fiesta local.
12 Octubre de 2021: Fiesta Nacional.
1 Noviembre de 2021: Día festivo Nacional.
6 de diciembre de 2021: Día de la Constitución Española. Nacional.
8 de diciembre de 2021: Día de la Inmaculada.
24 de diciembre de 2021 hasta 9 enero de 2022, ambos inclusive: Navidad.
31 De Enero: fin de primer semestre.
28 de Febrero 2022. Día de Andalucía. Autonómico.
1 de Marzo de 2022. Día comunidad educativa.
Día no lectivo, local. por determinar
11 de abril al 17 de abril de 2022: Semana Santa. Nacional.
2 de Mayo de 2020: Día del trabajo. (trasladado)
23 de Junio de 2019: último día lectivo.

Días no lectivos, locales. por determinar (El 28 de Febrero de 2022 sería el hipotético lunes de Carnaval, festivo local)

Cronograma curso 2021-22

SEMANA	TEMA	PROYECTO	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS NO PRESENCIALES	Nº HORAS PRESENTACIÓN
1ª Semana 20 Septiembre	1	Composición Composición geométrica : conceptos de organización de volúmenes, ritmos compositivos, equilibrio, masa, gravedad, peso, dirección, interés, proporción, recorridos visuales. Análisis de superficies, texturas, técnicas de aplicación de texturas.	1	2	4	
2ª Semana 27 Septiembre				3		
3ª Semana 4 Octubre				3		
4ª Semana 18 Octubre				3		
5ª Semana 25 Octubre						3
6ª Semana 8 Noviembre	2	Análisis de la Forma Copia académica, análisis de objetos naturales y artificiales. Estudios de superficies, uso de texturas. Aplicación de los conceptos de composición tridimensional.	1	2	4	
7ª Semana 15 Noviembre				3		
8ª Semana 22 Noviembre				3		
9ª Semana 29 Noviembre				3		
10ª Semana 13 Diciembre						3
11ª Semana 20 Diciembre	3	Interpretación El cuerpo humano. Conceptos antropométricos. Canon y proporción. Estilización, simplificación y abstracción. Técnicas sustractivas frente a las aditivas. Armazones y estructuras.	1	2	4	
12ª Semana 10 Enero				3		
13ª Semana 17 Enero				3		
14ª Semana 24 Enero				3		
15ª Semana 31 Enero						3
16ª Semana 7 Febrero	4	La máscara Creatividad y construcción tridimensional. El complemento de moda. Carácter escenográfico de la pasarela. Moldes directos. Materiales modelables directos.	1	2	4	
17ª Semana 14 Febrero				3		
18ª Semana 7 Marzo				3		
19ª Semana 14 Marzo				3		
20ª Semana 21 Marzo					3	

Cronograma curso 2021-22

SEMANA	TEMA	PROYECTO	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS NO PRESENCIALES	Nº HORAS PRESENTACIÓN
21ª Semana 28 Marzo						3
22ª Semana 4 Abril	6	Construcción modular el molde La textura. Materiales flexibles. Creación directa de módulos. Aplicación del molde al tejido.	1	2	4	
23ª Semana 18 Abril				3		
24ª Semana 25 Abril				3		
25ª Semana 9 Mayo				3		
26ª Semana 16 Mayo						
27ª Semana 23 Mayo	7	El volumen en la moda: Trabajo grupal de diseño de indumentaria volumétrica inspirada en artista contem- poráneo.	1	2	5	
28ª Semana 30 Mayo				3		
29ª Semana 6 Junio				3		
30ª Semana 13 Junio				3		
31ª Semana 20 Junio						

9. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará según la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas. Se realizará una evaluación continua.

Hay que obtener una calificación mínima de 5 en todos los proyectos que se planteen a lo largo del curso para poder aprobar, resultando la calificación final de la asignatura de la suma del valor parcial de cada proyecto en el volumen de la materia.

Los plazos de entrega de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos ya que la fecha de entrega se pondrá con suficiente antelación.

Los trabajos se expondrán en clase y el sitio web de la asignatura para una autoevaluación común de los alumnos. Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación, no se recogerá. Si un alumno no supera cualquier trabajo propuesto, puede recuperarlo repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo en esta recuperación, el alumno dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre, en la que deberá realizar una prueba práctica, y podrá presentar los trabajos previstos.

La recuperación a lo largo del curso, en ningún caso se aplicará a los alumnos que no han presentado en fecha el trabajo, es un beneficio de los alumnos que cumplen con las fechas de entrega y mantienen una actitud de colaboración con su equipo de trabajo.

Al no existir la figura de alumno libre, se entiende la obligatoriedad de la asistencia a clase de manera regular. La falta de asistencia a clase no justificada en un porcentaje igual o superior a un 20% obligará al alumno al final del curso a realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen práctico de la materia, además de presentar los proyectos pendientes con las exigencias mínimas de calidad y de aplicación de contenidos explicados durante el curso. Estos se aplicarán de manera exhaustiva según las diferentes rúbricas de evaluación para cada actividad programada. En el caso de actividades de carácter grupal, estas actividades se sustituirán por unas individuales de similar naturaleza.

Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota	Denominación
0.0 - 4.9	Suspenso (SS)
5.0 - 6.9	Aprobado (AP)
7.0 - 8.9	Notable (NT)
9.0 - 10	Sobresaliente (SB)

Criterios de Evaluación

Criterios Transversales

- T1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
- T2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- T3. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T4. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- T5. Demostrar conocimiento de lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- T6. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T7. Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T8. Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T10. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
- T11. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- T12. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T13. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- T14. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- T15. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- T16. Demostrar la actitud adecuada para usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Criterios Generales

- G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- G7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G10. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

- G11. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G15. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- G20. Probar que se comprende 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.

Criterios Específicos de Diseño de Moda

- E4. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- E6. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- E8. Demostrar que conoce los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- E9. Demostrar que domina la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se reservan 8 horas de la asignatura a lo largo del curso para participar en las actividades organizadas durante el horario escolar por el centro, de acuerdo con el proyecto curricular.

De tal manera, dispondremos de una cierta flexibilidad para complementar la formación de esta especialidad adecuandonos a actividades que se propongan desde el Departamento de Diseño de Moda o la Escuela de Arte de Cádiz.

11. RECURSOS

Materiales fungibles

- Arcilla.
- Palillos de modelar.
- Ahuecadores.
- Pasta de papel.
- Cartón, foam, porexpan, etc.
- otros materiales.

12. BIBLIOGRAFÍA

Frédéric Monneyron. 50 respuestas sobre la moda.

Editorial Gustavo Gili. Colección GG moda.

ISBN-13: 978-84-252-2128-6.

• Guillaume Erner. VÍCTIMAS DE LA MODA. ¿Cómo se crea? ¿por qué la seguimos?.

Editorial Gustavo Gili. Colección GG moda.

ISBN:978-84-252-2066-1.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic. La magia del patronaje.

Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.

ISBN: 978-84-252-2438-6.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic 2. La magia del patronaje.

Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.

ISBN: 978-84-252-2440-9.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic tejidos elásticos.

Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.

ISBN: 9788425224416.

• Paul Jackson. TÉCNICAS DE PLEGADO PARA DISEÑADORES Y ARQUITECTOS.

Editorial Promopress

ISBN-13: 978-84-92810-21-5.

13. ANEXO COVID

Ante la posibilidad de tener alumnos que no puedan acceder a la docencia presencial y se opte por la no presencialidad, se desarrollarán las diferentes actividades planteadas para el curso 2020/2021 en las plataformas habilitadas al respecto. Estas podrán ser o bien Moodle o bien Google Classroom. Además se contempla también la posibilidad de realizar clases telemáticas a través de las plataformas Moodle o bien Google Meet, para posibles confinamientos colectivos.

En la plataforma elegida, se explicarán las especificaciones de cada actividad, los recursos materiales necesarios, las técnicas y procedimientos a desarrollar, el material didáctico fundamental, fechas de entrega y los criterios de evaluación y calificación. Todas las actividades programadas, se pueden desarrollar según una metodología de investigación propia del estudiante con apoyo continuo del profesor, que tendrá en las herramientas digitales el fundamento pedagógico necesario.

Actividad 1: Composición. Texturas.

Actividad 2: Análisis de la Forma.

Actividad 3: Interpretación del cuerpo humano.

Actividad 4: La máscara.

Actividad 5: Construcción Modular.

Actividad 6: Está programada la actividad “El volumen en la moda. (trabajo grupal)”. Esta actividad se sustituirá por una actividad basada en la construcción laminar, utilizando materiales como el cartón o el acetato.