

PAPER ART. Fibras papeleras en la Creación Artística. Producción y Edición



Cuaderno del Estudiante

Nerea Legarreta



INDICE

1. CONTEXTO DE LA ASIGNATURA	
1.1. Datos generales de la asignatura	4
1.2. Información adicional	11
2. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	
2.1. Pregunta motriz	13
2.2. Escenario	13
2.3. Preguntas guía	14
2.4. Objetivos de aprendizaje	14
2.5. Temario	16
2.6. Conocimientos previos	17
2.7. Carga de trabajo y duración del proyecto	18
2.8. Tamaño de los grupos y criterios para formarlos	18
3. METODOLOGÍA Y SISTEMA DE EVALUACIÓN	19
3.1. Tipos de actividades	20
3.2. Lista de entregables	22
3.3. Sistema de evaluación de la metodología ABP	24
3.4. Ingredientes del aprendizaje cooperativo	26
3.5. Recursos	27
4. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE	28
5. CRONOGRAMA ABP: planificación del trabajo del estudiante / objetivos de aprendizaje / sistema de evaluación	33
6. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	34
7. EVALUACIÓN ABP	37

7.1. Criterios generales	37
7.2. Criterios de evaluación de tareas, anexos y entregables individuales y grupales de los temas ABP	37
8. CUADERNO DEL ALUMNO	41
9. BIBLIOGRAFÍA	66

1. CONTEXTO DE LA ASIGNATURA

1.1. Datos generales de la asignatura

-Nombre: PAPERART. Fibras Papeleras en la Creación Artística. Producción y Edición (código de la asignatura: 26950).

-Titulación: Grado en Creación y Diseño (a partir del curso 2012-2013). Facultad de Bellas Artes (320. UPV/EHU).

-Curso y cuatrimestre: 4º curso del Grado en Creación y Diseño.

Cuatrimestral y optativa en el primer cuatrimestre. En el contexto del Grado de Creación y Diseño y dentro de la oferta de optatividad del **Departamento de Dibujo**, ésta asignatura pertenece al **Minor de Ilustración** por lo que su importancia es relevante en el organigrama docente en cuanto a la especialidad de Ilustración se refiere.

-Créditos: 6 ECTS (9 créditos de licenciatura).

-Modalidades docentes:

Taller Industrial (TI 1.5ECTS; 15 horas Presenciales y 22.5 horas No-Presenciales) y Taller (TA 4.5 ECTS; 45 horas Presenciales y 67.5 horas No-presenciales) a lo largo de 15 semanas¹.

-Tabla I: Matrices de interrelación:

1 CUATRIMESTRE				1 SEMANA			
Presencial	15h TI	45h TA	(60h)	Presencial	1h TI	3h TA	(4h)
No-Presencial	22.5h TI	67.5h TA	(90h)	No-Presencial	1.5h TI	4.5h TA	(6h)
TOTAL 15 semanas	(37.5h)	(112.5h)	150h	TOTAL 1 semana	(2.5h)	(7.5h)	10h

!NOTA: Debido a la especificidad de la docencia en el Grado de Creación y Diseño, tratándose de asignaturas de elevado componente práctico, para la correcta estructuración del tiempo y desarrollo de los contenidos (valorando los resultados que se han ido obteniendo en otras asignaturas de similares características), se estima la conveniencia de unir modalidades docentes: Taller Industrial (TI) y Taller (TA) con la finalidad de una aplicación conjunta más versátil y pro-activa. Conforme a las características del ABP y durante su realización, las horas de dedicación presenciales y no-presenciales serán las mismas, es decir de 4h semanales en cada modalidad.

-Competencias de la asignatura (específicas y/o transversales):

OBSERVACIÓN IMPORTANTE: en ésta materia concreta, dentro de la oferta docente del Grado de Creación y Diseño, no se han definido competencias de la asignatura (que se reflejen en la Memoria de Grados). En este sentido, siguiendo las indicaciones de las pautas para la elaboración del primer entregable del Programa ERAGIN 2014, fundamentado en el Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), se da cuenta de aquellas competencias específicas y transversales de titulación y de curso (módulos estructurados en cursos) que tienen más que ver con la propia asignatura en el Grado de Creación y Diseño y generamos las específicas de la asignatura.

Las competencias de esta asignatura están **correlacionadas** con las **competencias de la titulación**, tanto **transversales** como **específicas**²:

CT(T): Competencia Transversal (Titulación)

CE(T): Competencia Específica (Titulación)

1. Reconocer el saber del Arte como saber técnico con posibilidades de aplicación en distintos ámbitos (**transversal**). **CT(T)**
2. Manejar materiales, procedimientos, tecnologías y habilidades técnicas asociadas a distintos lenguajes y ámbitos de trabajo artísticos para utilizarlos en la resolución de problemas asociados a los distintos campos de aplicación (**específica**). **CE(T)**

²Relacionadas, a su vez, con las **Competencias Básicas Generales 1, 2, 3, 4, y 5** establecidas por el Ministerio de Educación y Ciencia (MEC):

1MEC) 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.

2MEC) 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.

3MEC) 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.

4MEC) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

5MEC) Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

3. Utilizar y conocer en profundidad estrategias de innovación, recursos de pensamiento heurístico, indagación y cuestionamiento crítico y metodologías creativas para la generación de ideas y su aplicación a la producción y comprensión de los diversos ámbitos **(específica)**. **CE(T)**
4. Manejar conocimientos básicos, conocimiento de una lengua extranjera, principios, habilidades, métodos y metodologías para abordar proyectos, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción, ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar **(específica)**. **CE(T)**
5. Utilizar medios de configuración y proyección tales como prototipos, modelos tridimensionales, dibujo y recursos informáticos **(transversal)**. **CT(T)**
6. Aplicar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, ideas, problemas y soluciones que de los proyectos de trabajo se deriven **(específica)**. **CE(T)**
7. Conocer la Historia, la teoría y nociones del Arte y del Diseño así como de la producción material y el pensamiento de los creadores a través de sus obras y textos (transversal). **CT(T)**
8. Identificar y conocer fuentes de información y la práctica actualizada en los distintos ámbitos de su trabajo, así como la metodología científica del campo del arte y del Diseño **(transversal)**. **CT(T)**
9. Gestionar proyectos **(específica)**. **CE(T)**
10. Reconocer las relaciones entre las producciones y los contextos sociales en los que tiene lugar, comprendiendo la importancia de sus funciones y significados para adquirir un punto de vista reflexivo y crítico de la cultura contemporánea y de los valores de igualdad, no discriminación y cultura de la paz **(transversal)**. **CT(T)**

Así como con las **competencias específicas de 4º curso del Grado de Creación y Diseño:**

CE(C): Competencia Específica (Grado en Creación y Diseño, 4º Curso)

1. Controlar los procedimientos, tecnologías, técnicas y materiales asociados a la creación y el diseño en su implicación en diferentes contextos (ilustración, gráfico y ámbito objetual: cerámica).

2. Profundizar en el desarrollo de proyectos relacionados con los campos de la ilustración, el diseño gráfico y el ámbito objetual: cerámica.
3. Aplicar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral como visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.
4. Conocer el sistema de gestión y profesionalización de los sectores implicados, sus mecanismos de funcionamiento y sus exigencias para poder integrarse de manera profesional en el mismo.
5. Reconocer, en la actividad creativa aspectos relacionales individuo-colectividad propios de lo social. Responsabilizarse del acto de creación y de lo realizado en relación a lo exigible socialmente al artista contemporáneo.
6. Conocer metodologías creativas y de innovación para desarrollar proyectos innovadores dentro de las disciplinas relacionadas con el ámbito del Grado.

CE(A): Competencia Específica (Asignatura)

1. Profundizar en el desarrollo de proyecto y edición, utilizando el sustrato material de papel en diversidad de contextos relacionados con la ilustración.
2. Aplicar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral, como visual y escrita: de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven en ilustración.
3. Conocer metodologías creativas y de innovación con papel, para desarrollar proyectos innovadores dentro de las disciplinas relacionadas en el ámbito de la ilustración gráfica.

-Resultados de aprendizaje:

Finalizado el curso todos los alumnos adquirirán los siguientes conocimientos y destrezas para su resolución:

- A Diferenciar calidades y propiedades de un papel en función de su uso y aplicación.
- B Conocer y programar diferentes posibilidades para desarrollar un producto hecho a mano con fibra papeleras.
- C Conocer y desarrollar los procesos más adecuados de impresión y estampación, tanto analógica como digital de una imagen sobre un soporte de papel.
- D Adecuar y resolver las distintas posibilidades de desarrollo de la imagen planificadas *a priori* pero también las propias que surjan del azar o por inconvenientes no planificados.
- E Trabajar y desarrollar propuestas de trabajo y resultados en grupo.
- F Saber desarrollar y explicar sistemáticamente el proceso y los resultados obtenidos del proyecto elaborado mediante un dossier, exposición oral y escenificación planificados.
- G Saber contextualizar un proyecto en espacio y ubicación concretos (interior u exterior).

-Temario 3:

1. Orígenes y evolución artística del papel: *PaperArt*.

- 1.1. El papel hecho a mano: materiales y procedimientos de transformación artística e industrial.
- 1.2. Sostenibilidad con el medio ambiente. Extracción de fibras de herbáceas.
- 1.3. Características y tipologías de las fibras. Aspectos plásticos, creativos y formales en el uso del papel.
- 1.4. Selección y transformación de dibujos e imágenes fotográficas que participarán en los distintos procesos para la consecución final del proyecto. Archivo digital y recopilación de material en soporte papel.

2. Características y particularidades de la técnica, procesos y materiales en la concepción de imágenes de reproducción.

- 2.1. Materiales, recursos y posibilidades para la impresión y estampación mediante diversos sistemas de transferencia (disolvente, transfer, poliéster, litografía, serigrafía) y los procesos *do it yourself*.

3. Desarrollo de los procedimientos y materiales que intervienen

3. Desarrollo de los procedimientos y materiales que intervienen en los diferentes procesos de elaboración de matrices en combinación con fibras vegetales o la pasta de papel y su estampación.

3.1. Recombinación e hibridación de procesos y resultados. Incorporación y delimitación de materiales apropiados para el desarrollo de nuestra propuesta de trabajo.

4. Materiales, recursos y posibilidades para la transformación y manipulación del soporte papel: Doblados, rasgados, *twisted paper*, collage, perforados, transparencias, *frottage*, gofrado, pop up, construcciones, *chine collé*, imágenes fotográficas.

4.1. Arte y producción contemporánea en *PaperArt*.

5. Procedimientos para la creación de matrices estables: *collagraph* y xilografía para la creación de imágenes seriadas con distintos tipos de fibras papeleras.

5.1. *Pulp painting* y el collage laminado.

5.2. Arte y producción contemporánea en *PaperArt*.

6. Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel.

6.1. *Cast paper* y el tratamiento de moldes.

6.2. Arte y producción contemporánea en *PaperArt*.

7. Desarrollo y montaje digital de los prototipos o imágenes resultantes para el proyecto.

8. Desarrollo del dossier y exposición programada de la presentación del proyecto.

³Aclaraciones

El temario es una guía de concreción para abordar y profundizar en los contenidos a desarrollar. Si bien responde a ellos, podría modificarse el orden de exposición en función de las propuestas o los resultados obtenidos a lo largo del curso.

-Sistema de evaluación ⁴:

-Asistencia, participación	5%
-Realización de prácticas individuales (ejercicios o problemas)	20%
-Trabajos en grupo	20%
-Desarrollo del proyecto	40%
-Desarrollo del dossier y exposición oral	15%

La evaluación será continua. La asistencia presencial a la asignatura es obligatoria. Para aprobar la asignatura será necesario cumplir unos mínimos: 80% en todos los apartados (prácticas, entregables, proyecto, exposición). Los parámetros principales a evaluar serán los siguientes:

- Participación en las actividades comunes planteadas en el curso. Intervenciones y colaboración activa en la marcha del curso.
- Calidad técnica de prácticas y ejercicios. Resolución adecuada y original en la ejecución.
- Calidad del proyecto:
 - o Calidad artística: originalidad, inventiva, reflexión, argumentación.
 - o Calidad técnica: amplitud, variedad, conocimiento del medio, complejidad.

⁴Aclaraciones

La evaluación es de tipo continuo. Las actividades de tipo ABP contribuyen en un 20% en la calificación final (algunas de estas actividades son evaluables individualmente y otras se evalúan en conjunto). Los detalles pormenorizados se entregan en la guía docente del estudiante). Las prácticas contribuyen otro 20%. Por último el trabajo cooperativo se evalúa indirectamente, aplicando un factor de corrección a las actividades del grupo (ver apartado 3.3). Al comienzo del curso se pone a disposición de los estudiantes la información detallada del proceso de evaluación.

Si un alumno quiere renunciar a la convocatoria deberá remitir a su profesor su renuncia por escrito en un plazo no inferior a 10 días antes de la fecha del examen. Esto supondría que todo alumno que presente renuncia por escrito constará como NP y no consumirá convocatoria⁵.

1.1. Información adicional

-Objetivos fundamentales de la asignatura en el contexto del Grado en Creación y Diseño, justificación e importancia en relación a la titulación:

En esta asignatura se abordan las posibilidades conceptuales y creativas que ofrece el papel como soporte y objeto, en su estructura y funciones. Articulando desarrollos y proyectos de intervención con fibras papeleras en sistemas de impresión o estampación, y desde el contexto de la Ilustración, del dibujo o de la imagen gráfica.

Mediante la elaboración de distintos soportes o matrices adecuados al proyecto gráfico, se desarrollarán las posibilidades del soporte papel como medio configurador del dibujo, imagen u objeto y su posterior producción y edición.

También las asignaturas que junto a *PaperArt* conforman el **Minor de Ilustración** ⁶, como son: (3º) *Comic*, (3º) *Ilustración de textos*, (4º) *Gráfica Tecnológica* y (4º) *Prototipo y Edición*, resultan específicas para comprender y elaborar un proyecto más coherente en el contexto que especifica el Minor como especialidad.

⁵ Según Normativa de Permanencia aprobada por el Consejo Social el 26 de marzo del 2014, en su artículo 3.3.

⁶ Para obtener esa línea curricular en la titulación del Grado en Creación y Diseño, es necesario cumplimentar el número de créditos de todas las asignaturas pertenecientes al mismo).

Hoy en día la demanda de buenos profesionales preparados para trabajar en Ilustración es una evidencia cuando la mayoría de las cuantiosas imágenes que recibimos desde diferentes ámbitos nos hacen discernir con una mirada crítica lo que nos llama la atención y lo que no vemos aunque miremos. Ya se recoge la importancia y necesidad de este Minor de Ilustración en la Memoria de los Grados.

-Posibles limitaciones: no se ha detectado ninguna limitación a priori para la aplicación de las **Metodologías activas ABP**. No existen limitaciones o restricciones en cuanto a sistemas de evaluación y porcentaje de las calificaciones. No constan criterios de corrección conjunta.

-Dificultades identificadas hasta el momento:

- a) Dificultad de **materialización en la praxis artística derivada de los condicionantes teóricos**.
- b) Dificultad espacio-temporal en cuanto a las limitaciones del aula docente y la **gestión de los tiempos**.
- c) Dificultades técnicas y metodológicas para desarrollar lo particular con las propuestas generales.

-Área de conocimiento: Arte y Humanidades⁷.

-Grado de experimentalidad: 8 (requiere la utilización intensiva de talleres, así como material fungible e inventariable).

7Nota

Este grado abarca además del ámbito del Diseño, el campo de la **Ilustración** y de la Cerámica que se manifiestan en tres **Minor**. Desde la reforma del plan en 1996, la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU viene ofertando asignaturas optativas relacionadas con la ilustración, todas ellas con una gran demanda por parte del alumnado. En cuanto a la situación de la ilustración en nuestro país nos referimos al informe 2008 realizado por el observatorio de ilustración gráfica en el que se señala entre sus conclusiones que *"hace falta acabar con el concepto de que el ilustrador no es más que un traductor de ideas (ajenas) a imágenes"*. A este respecto, **la formación de los estudiantes de ilustración debería reforzarse, especialmente en lo referente al ejercicio de la profesión**. Sería importante que se pudiese lograr un currículum de enseñanza superior, por ejemplo como rama de bellas artes; (y aunque ya existe en algunas universidades), la situación en términos generales en el ámbito universitario es muy poco propicia, cuando no abiertamente hostil, para la ilustración. Es necesario por tanto, que los poderes públicos actúen en los planos que les son propios, desde la legislación hasta la enseñanza. Nos parece importante proponer una **especialización en el campo de la ilustración** a nuestro alumnado.

2. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

2.1. Pregunta motriz

¿Cómo representaríamos la transformación de los distintos barrios, zonas o distritos de Bilbao, utilizando papel o sustrato formado de fibra papeleras?

2.2. Escenario

Utilizando diferentes procesos de impresión y de generación de imagen, color, textura, en la formación de papel: Nos han solicitado recrear diferentes barrios, zonas, aspectos y contrastes de Bilbao bajo el denominador común de *Bilbo geografikoa*. Los mejores trabajos serán seleccionados por un tribunal de expertos para las jornadas de *Bilbao transformación y auge cultural* que se desarrollarán el próximo año junto a una exposición para tal efecto en una galería de Bilbao.

Las condiciones principales para desarrollar el proyecto serán las siguientes:

1. Todas las imágenes, dibujos o fotografías tendrán en cuenta las características, formas, tamaños, colores, formatos, etc. que se le supone a un material soporte como el papel.
2. A tal fin, se realizarán unos protocolos para seleccionar los mejores procesos de impresión o estampación en papel junto a procesos de configuración de imagen en la formación y transformación o también manipulación del papel.
3. Todas las fases y secuencias del proyecto serán digitalizadas para poder adecuar cambios o alternativas mediante *photoshop* o programas informáticos alternativos, realizando así una primera representación a escala en un escenario virtual.

2.3. Preguntas guía

- ¿Qué conocimientos tenéis sobre las características y posibilidades que nos ofrecen los distintos tipos de papeles que existen en el mercado? ¿Qué es y qué no es papel?
- ¿Que procesos conocéis para la formación o realización de papel?
- ¿Con qué otros materiales imagináis que puede asociarse?
- ¿Qué otros materiales consideraréis adecuados e interesantes en sinergia con el papel?
- ¿Cómo podemos combinar imágenes impresas digitalmente o estampadas a mano e imágenes sin tinta?
- ¿Qué procesos de incorporación de imagen son los más adecuados para según qué tipo de papeles?
- ¿Cómo podemos diseñar imágenes para ser concebidas en tres dimensiones sobre un producto hecho de fibra papelera?
- ¿Cómo confeccionamos un dossier para la planificación y ejecución de nuestro proyecto?

2.4. Objetivos de aprendizaje

Finalizado el proyecto todos los alumnos adquirirán los siguientes conocimientos y destrezas para su resolución:

- Diferenciar calidades y propiedades de un papel en función de su uso y aplicación.
- Conocer y programar diferentes posibilidades para desarrollar un producto hecho a mano con fibra papelera.
- Conocer y desarrollar los procesos más adecuados de impresión y estampación, tanto analógica como digital de una imagen sobre un soporte de papel.

- Adecuar y resolver las distintas posibilidades de desarrollo de la imagen planificadas *a priori* pero también las propias que surjan del azar o por inconvenientes no planificados.
- Trabajar y desarrollar propuestas de trabajo y resultados en grupo.
- Saber desarrollar y explicar sistemáticamente el proceso y los resultados obtenidos del proyecto mediante un dossier planificado.

-Relación con los objetivos de aprendizaje específicos de la asignatura.

- C1** Conocer, manejar y controlar los aspectos técnicos referentes a la creación y diseño de formas e imágenes con fibras papeleras o con el sustrato material de papel.
- C2** Ser capaces de producir y editar con fibras controlando su composición: imágenes impresas, fotografías, dibujos, pintura, series de prototipos u objetos.
- C3** Ser capaces de proyectar y gestionar un resultado de entre los seleccionados en clase para su posible desarrollo y aplicación profesional.

-Relación con las competencias transversales:

- CT (T) 5** Utilizar medios de configuración y proyección tales como prototipos, modelos tridimensionales, dibujo y recursos informáticos.
- CE (T) 6** Aplicar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, ideas, problemas y soluciones que de los proyectos de trabajo se deriven.
- CT (T) 8** Identificar y conocer fuentes de información y la práctica actualizada en los distintos ámbitos de su trabajo, así como la metodología científica del campo del Arte y del Diseño.

-Relación con las competencias de curso:

- CE (C) 1** Controlar los procedimientos, tecnologías, técnicas y materiales asociados a la creación y el diseño en su implicación en diferentes contextos (ilustración, gráfico y ámbito objetual).
- CE (C) 3** Aplicar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral como visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.

CE (C) 6 Conocer metodologías creativas y de innovación para desarrollar proyectos innovadores dentro de las disciplinas relacionadas con el ámbito del Grado.

2.5. Temario

Los temas que se desarrollarán para la consecución del **proyecto ABP** se centran en los temas 6, 7 y 8 del programa:

6. Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel.
 - 6.1. *Cast paper* y el tratamiento de moldes.
 - 6.2. Arte y producción contemporánea en *PaperArt*.
7. Desarrollo y montaje digital de los prototipos o imágenes resultantes para el proyecto.
8. Desarrollo del dossier y exposición programada de la presentación.

Las propuestas se bifurcan en dos campos: los referentes a la consecución y transferencia de imágenes con tinta por un lado, y los procesos e imágenes elaborados en los propios procesos de formación del papel o de prototipos elaborados con fibras papeleras por otro. Por consiguiente previamente, para poder desarrollar con rigor el proyecto, los contenidos asociados que se trabajarán serán:

Práctica 1	Selección y transformación de dibujos e imágenes fotográficas que participarán en los distintos procesos para la consecución final del proyecto. Archivo digital y recopilación de material en soporte papel.
Práctica 2	Materiales, recursos y posibilidades para la impresión y estampación mediante diversos sistemas de transferencia (disolvente, transfer, poliéster, litografía, serigrafía) y los procesos <i>do it yourself</i> .
Práctica 3	Recombinación e hibridación de procesos y resultados. Incorporación y delimitación de materiales apropiados para el desarrollo de nuestra propuesta de trabajo.
Práctica 4	Materiales, recursos y posibilidades para la transformación y manipulación del soporte papel: Doblados, rasgados, <i>twisted paper</i> , collage, perforados, transparencias, frottage, gofrado, pop up, construcciones, <i>chine collé</i> , imágenes fotográficas.
Práctica 5	Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel.

Para poder desarrollar estos contenidos y responder afirmativamente a la pregunta motriz:

¿Cómo representaríamos la transformación de los distintos barrios, zonas o distritos de Bilbao, utilizando papel o sustrato formado de fibra papeleras?

Las clases se desarrollarán a través de diferentes prácticas mediante el apoyo teórico en cada una de ellas.

1.1. Conocimientos previos

Ciertos procesos básicos de grabado en estampación e impresión (punta seca, aguafuerte, aguatinta, xilografía, linograbado, serigrafía) se han podido cursar en la asignatura obligatoria de 2º Curso Tecnologías y Procesos. Esto aporta al alumno que opte por cursar esta asignatura, un cierto bagaje para poder profundizar en los aspectos procesuales de intervención de imagen estampada o impresa que se desarrollará a lo largo del curso en distintas tareas y en la consecución del proyecto a ejecutar.

Ya se ha mencionado que las asignaturas que junto a *PaperArt* conforman el **Minor de Ilustración**, como son: (3º) *Comic*, (3º) *Ilustración de textos*, (4º) *Gráfica Tecnológica* y (4º) *Prototipo y Edición*, resultan específicas para comprender y elaborar un proyecto más coherente en el contexto que especifica el Minor. Entre ellas señalar si cabe, la sinergia existente con Gráfica Tecnológica, puesto que ésta se plantea conectada a diferentes entornos de creación: pintura, ilustración, grabado, video, diseño gráfico y de objetos, infografía, fotografía y dibujo. Explorando además la conexión entre los procedimientos gráficos digitales y los **soportes materiales como el papel**, con especial atención a los procesos de impresión en un sentido amplio: impresión digital, técnicas gráficas o corte y grabado laser.

Por otra parte, el desarrollo curricular que ha podido trabajar cada alumno será diferente y variopinto por lo que partiremos de la presentación y cumplimentación de los datos personales y curriculares (anexo en página 33) para una mejor adaptación y progresión en la formación de grupos de trabajo colaborativo.

1.1. Carga de trabajo y duración del proyecto

La asignatura se enmarca en el **primer cuatrimestre del curso**, y la ejecución del **proyecto** se realizará **durante las semanas 9 y 14 del cuatrimestre** de las quince que conforman la asignatura. La realización del proyecto supone el 40% de la asignatura.

Semanalmente para el desarrollo del proyecto se impartirá 1 hora de seminario y tres horas de taller industrial (4 horas presenciales). En total 24 horas presenciales y 24 horas no presenciales en la **ejecución del proyecto ABP**. Teniendo en cuenta la sinergia de los grupos compuestos de tres alumnos hacen un total de **144 horas** disponibles para la realización del mismo.

Para poder utilizar correctamente la infraestructura y materiales del taller fuera de las horas de clase, será preciso asistir sin faltas a las horas presenciales para la correcta programación y elaboración de las tareas asignadas a cada uno de los miembros del grupo en la asignatura.

2.8. Tamaño de los grupos y criterios para formarlos

Los grupos serán formados por tres o cinco alumnos (se valorará en el momento), que tendrán que repartir y coordinar tareas para la buena resolución del proyecto final. El hecho de participar en el grupo no exime de participar individualmente en las clases teóricas o en determinadas tareas o prácticas de taller.

Para el buen funcionamiento del grupo y compromiso de finalización del proyecto se firmara un documento o contrato de responsabilidad por parte de todos los miembros pertenecientes al mismo (ver anexo pág. 35).

3. METODOLOGÍA Y SISTEMA DE EVALUACIÓN

Como queda reflejado en el temario general (pág. 7), la asignatura queda repartida y asentada en dos metodologías diferentes. En una primera instancia previa a la implantación del ABP, y a lo largo de ocho semanas se propondrán y realizarán prácticas individuales que culminarán en un proyecto individual. Se expondrán los temas teóricos en sesiones que tratarán siempre de conceptos generales, ofreciendo una visión panorámica y actual de las cuestiones implicadas en la materia. También los temas que tratan de los diferentes procesos y tecnologías se abordarán de un modo general, sin que las técnicas o procedimientos se estudien de forma detallada. De esta forma, se pretende una mayor implicación en el estudio y aplicación de las técnicas sobre la base de un amplísimo conocimiento disponible en la actualidad, evitando al mismo tiempo el riesgo de una excesiva fijación en los procedimientos y potenciando la investigación y la adquisición de destrezas personalizadas.

Las clases prácticas podrán ocuparse en la realización puntual de ejercicios que contribuyan al posterior desarrollo, ejecución y culminación de un proyecto personal. Para el proyecto personal se proponen como orientaciones las siguientes:

- 1ª Fase: -Una fase exploratoria con reunión de materiales, esbozos y realización de imágenes. Al mismo tiempo que el estudio práctico de las técnicas que se pretenden aplicar y del uso de los medios técnicos disponibles.

- 2ª Fase -Una segunda fase de realización del proyecto una vez que se ha podido establecer su viabilidad técnica, interés artístico y gráfico o de producción.

Las clases teóricas se apoyarán con presentaciones en *ppt* u otros recursos. Se dispondrá además de material audiovisual, bibliografía y páginas web de consulta para cada tema.

Finalizada esta etapa y entrando en la semana **9ª hasta la 14ª** comenzaremos con la metodología ABP, de aprendizaje colaborativo basado en proyectos. Se trabajará teoría y prácticas sustentado en el proyecto, y como complemento o solución a las propuestas planteadas por los distintos grupos de trabajo. Para la buena dirección del trabajo en grupo, se realizarán variadas actividades con diferentes formatos de entregables que serán evaluados en el formato establecido de evaluación continua.

Los grupos de trabajo (tanto para las actividades ABP, como para las prácticas de taller) se establecerán al comienzo del cuatrimestre y se mantendrán a lo largo del curso.

OBSERVACIÓN

En ésta guía sólo se describe pormenorizadamente el cronograma de actividades que se desarrollarán con la **metodología ABP**. La última semana del curso (semana 15) queda establecida para la exposición ante el grupo, de los distintos resultados y proyectos del curso.

El sistema de evaluación general de la asignatura y los criterios aceptados quedan reflejados y explicados en el apartado 1.1. de esta guía. Para la evaluación pormenorizada de las tareas sustentadas en la metodología ABP ver apartado 3.3. o también anexos: III-VIII (págs.: 33-44).

3.1. Tipos de actividades

Las **actividades ABP** que se realizarán a lo largo de **6 semanas** se establecen en tres líneas de actuación y desarrollo para llegar a una concreción y funcionalidad de las propuestas.

Es posible proponer un proyecto único que va a *Primera semana en la metodología ABP:*

1. En base al desarrollo curricular individual y tomando como experiencia previa los bloques temáticos trabajados en las semanas precedentes, rellenamos la ficha del anexo 1 y recogemos propuestas personales encaminadas a la realización de un proyecto, valorando carencias y destrezas personales para la formación de grupos de trabajo.
2. Presentación del escenario y planificación de la propuesta.
3. Debate y planteamiento de objetivos personales.
4. Planificación de las actividades y formación definitiva de los grupos con la explicación y resolución de los compromisos, actas de las reuniones, plantillas de evaluación continua, etc.

-En el transcurso de las semanas en la metodología ABP:

1. Explicación del proyecto por cada uno de los grupos con las directrices de planificación y el calendario para su resolución.
2. Recogida y selección de información utilizando registros tanto analógicos como digitales. Hibridación y puzles para la valoración de diversas propuestas.
3. Con la selección de materiales e información recogidos por todos los grupos, cada representante de grupo planteará el proyecto ante el resto de la formación de grupos.
4. *Cast paper* y el tratamiento de moldes.
5. Evaluación de la carpeta de los trabajos de grupo.
6. Utilización de foros en la red para resolución de propuestas o aportación de datos.
7. Responder a cuestionarios sobre las competencias u objetivos de aprendizaje adquiridos.
8. Discusión y evaluación de las posibilidades y planteamientos para el proyecto de cada grupo (*brainstorming*).
9. Intercambio colaborativo de información y recursos disponibles en la web, programas, herramientas catálogos, revistas, etc.

10. Actividad cooperativa. Mediante una exposición virtual (escenario diseñado para tal fin mediante un programa informático) y apoyados en la documentación recogida que explique las directrices de la propuesta, se expondrá ante el grupo el planteamiento del proyecto antes de haber sido éste formalizado.
11. Posibilidades de contextualización, posibles problemas y planteamiento de soluciones al respecto, calendario.

-Últimos días de clase:

1. Exposición final del proyecto en su ubicación programada. Exposición pública.
2. Valoración por parte de los distintos grupos.
3. El dossier, la carpeta y el material digital en DVD, CD, etc. recogerán el proyecto de forma ordenada y cronológica en todas sus fases; desde los primeros apuntes, selección de materiales, propuestas y valoraciones planteadas, exposición virtual, instalación y desarrollo profesional final.

Para confirmar que se han asimilado las competencias relacionadas con el desarrollo del proyecto se evaluarán todas las tareas a desarrollar para la concreción del mismo.

Los alumnos irán trabajando por su cuenta las propuestas planteadas, como medio de investigación y desarrollo. Posteriormente se presentarán y discutirán en clase.

1.1. Lista de entregables

I : requisito entrega individual

G :requisito entrega del grupo

El desarrollo del proyecto ABP se realizará en el recorrido de 6 semanas lectivas. El cronograma de los entregables es el que a continuación se refleja en la siguiente tabla.

<p>Semana 9</p>	<p>I -Experiencia y trayectoria curricular del alumno (anexo I).</p> <p>G -Organización de grupos: firma de responsabilidad y compromiso (anexo II).</p> <p>G –Selección de imágenes y documentación (archivo digital).</p>
<p>Semana 10</p>	<p>G -Calendario y cronograma de las tareas a realizar en las horas no presenciales.</p> <p>G - Recogida y selección de información utilizando registros tanto analógicos como digitales. Hibridación y puzzles para la valoración de diversas propuestas.</p> <p>G -Con la selección de materiales e información recogidos por todos los grupos, cada representante de grupo planteará el proyecto ante el resto de los grupos. Evaluación del funcionamiento del grupo (anexo III).</p>
<p>Semana 11</p>	<p>I - <i>Cast paper</i> y el tratamiento de moldes (2ª parte).</p> <p>G - Evaluación de la carpeta de los trabajos de grupo (anexo IV).</p> <p>G -Discusión y evaluación de las posibilidades y planteamientos para el proyecto de cada grupo (<i>brainstorming</i>).</p> <p>I –<i>Cast paper</i> y el tratamiento de moldes (1ª parte).</p>
<p>Semana 12</p>	<p>G -Exposición virtual (escenario diseñado para tal fin mediante un programa informático) y basados en la documentación recogida que explique las directrices de la propuesta, se expondrá ante el grupo el planteamiento del proyecto antes de haber sido éste formalizado.</p> <p>G -Posibilidades de contextualización, posibles problemas y planteamiento de soluciones al respecto, calendario.</p> <p>I –<i>Cast paper</i> y el tratamiento de moldes (2ª parte).</p>
<p>Semana 13</p>	<p>G -Intercambio colaborativo de información y recursos disponibles en la web, programas, herramientas catálogos, revistas, etc.</p> <p>I –<i>Cast paper</i> y el tratamiento de moldes (3ª parte).</p>
<p>Semana 14</p>	<p>G -Exposición final del proyecto en su ubicación programada. Exposición pública (anexo V).</p> <p>G –Valoración individual de participación ABP (anexo VI).</p> <p>I –Valoración y evaluación de la metodología cooperativa: prog. Eragin (anexo VI.2).</p>

Semana 14	<p>G -El dossier, la carpeta y el material digital en DVD, CD, etc. recogerán el proyecto de forma ordenada y cronológica en todas sus fases; desde los primeros apuntes, selección de materiales, propuestas y valoraciones planteadas, exposición virtual, instalación y desarrollo profesional final.</p> <p style="background-color: #00ff00; display: inline-block; padding: 2px;">(anexos VII y VIII).</p>
------------------	---

Junto a la guía del estudiante se entregará al alumno el cronograma de actividades y el calendario esquematizado de entregables que deberá aportar en las fechas señaladas. La revisión de los entregables serán tanto en formato digital como analógico a través del desarrollo práctico del dossier.

1.1. Sistema de evaluación de la metodología ABP

Como sistema de evaluación continua, se espera que los resultados obtenidos vayan en progresión ascendente. La suma de cada una de las tareas y entregables irán conformando el dossier y darán forma también al proyecto. La evaluación continua exige, como podemos suponer, la participación activa y asistencia a todas las clases presenciales.

Utilizaremos los entregables para comprobar que se han alcanzado los objetivos de aprendizaje, pero también los comentarios o recomendaciones y seguimiento por parte del profesor serán parámetros a tener en cuenta. Cada grupo se preocupará de asistir por lo menos a tres tutorías con el profesor para el buen fin en el desarrollo del proyecto, o para chequear la correcta dinámica del grupo.

Algunos de los entregables tipo test a realizar, suponen líneas de actuación para confirmar y detectar la marcha del curso y la asimilación de los objetivos de aprendizaje. Por ésta razón cada entregable supone un positivo o negativo que sumados al total de entregables conformarán la nota del apartado correspondiente en la evaluación general del curso.

Entendiendo que cada entregable supone una forma de aprender y que este proceso de aprendizaje revierta en una mejora del proyecto; comprobaremos que gradualmente obtendremos mejores resultados y mayores destrezas en procedimientos y recursos tecnológicos para el fin de nuestra propuesta de trabajo.

Para medir más o menos positivamente la calidad de los entregables y detectar sus carencias se redactarán una serie de parámetros que observen los distintos aspectos del trabajo realizado tales como: calidad plástica, originalidad, búsqueda de información y que ésta resulte apropiada y actual, riqueza de procedimientos utilizados, interés de la propuesta, motivación personal, habilidad, recursos y buena gestión del proyecto tanto en las horas de taller como en la resolución del trabajo fuera de las clases, etc.

Sistema de Evaluación ABP⁸

1punto	Entregables del grupo
1punto	Calendario, propuestas y exposición
3puntos	Carpeta de tareas
3puntos	Dossier y prototipos
6puntos	Proyecto final y presentación

⁸Advertencia

Si por alguna razón de fuerza mayor (enfermedad, problemas técnicos, etc.) el proyecto no se finalizase en las fechas programadas, la entrega se aplazará dos semanas más tarde, pero de ninguna manera se presentará sin haber recuperado los días perdidos. Resaltar también que en éste caso es obligatorio asistir y participar en el resto de las presentaciones finales por respeto y consideración a la labor del resto de los equipos de trabajo. El trabajo cooperativo se evalúa indirectamente con un plus + o - (0.5 puntos) en función de la interrelación de cada uno de sus miembros.

El proyecto adquiere el 40% de la nota final, sin embargo todos los apartados anteriores tienen que haber sido superados cumpliendo unos mínimos para que la suma de todos ellos se haga efectiva. En éste apartado ABP, pudiera ser que todos los grupos alcanzaran una misma nota, sin embargo en el caso de que en algún grupo se hubieran planteado problemas y no se hubieran resuelto, la nota podría ser diferente para cada miembro del grupo. Para medir estas circunstancias utilizaremos los anexos VI.1 y VI.2 que cumplimentaremos en las diversas tutorías programadas.

1.1. Ingredientes del aprendizaje cooperativo

El proceso de formación académica busca integrar las posibilidades formativas y de aprendizaje por medio de actividades cooperativas, haciendo hincapié en la valoración de la participación de los estudiantes en reuniones y sesiones de planificación, debate y puesta en común en la programación de tareas. Para comprobar que se han adquirido los objetivos de aprendizaje en este sistema de trabajo colaborativo, evaluaremos presentaciones, dossier y entregables pero también los resultados de las actuaciones y comportamientos de cada uno de los miembros en los grupos.

Comprobando los ingredientes del aprendizaje cooperativo siguientes:

1º La **interdependencia positiva** se garantiza (en la medida de lo posible) por el tamaño del encargo y la necesidad de coordinación de esfuerzos. También se trabajará en la tarea de tipo puzzle.

2º La **exigibilidad individual** se comprueba por la rotación de roles y la necesidad de respuesta de cada integrante a los requerimientos de la presentación de resultados.

3º La **interacción cara a cara** se confirma a lo largo del proceso en sesiones presenciales y en las reuniones de grupo (puzzles, *brainstorming*, presentaciones, etc.). Aunque se repartan las tareas

entre cada miembro del grupo, todos conocerán y podrán responder a los apartados documentados por el resto de los miembros del grupo.

4º Las **habilidades interpersonales** y de trabajo en grupo se fomentarán a lo largo del proceso ABP, en sesiones presenciales y no presenciales, y en las reuniones de grupo.

5º La reflexión sobre el funcionamiento grupal y su incidencia en la consecución de objetivos comunes, se fomentará como es de rigor en la formación de un estudiante de Bellas Artes, a través de la autocrítica y autoevaluación. En este sentido estos aspectos quedarán de manifiesto en las tutorías.

1.1. Recursos

Los recursos aportados por el profesor en las sesiones de presentación que inician cada una de las partes del proyecto, se referirán a material explicativo que sirva de orientación y motivación: imágenes, textos, antecedentes, etc. Por otro lado, se propiciara la autogestión de los grupos en la búsqueda de información, de búsqueda de sus propios referentes, sin que esta forma de proceder se contradiga con la anterior.

Materiales aportados por el profesor: Bibliografía general, revistas, enlaces y otra documentación, preguntas, cuestiones problemáticas y observaciones en torno al escenario y al proyecto a desarrollar⁹.

Materiales aportados por el alumno: Bibliografía específica, referentes artísticos, material audiovisual, enlaces, vídeos, etc., archivo digital.

⁹Advertencia

Algunos entregables están adjuntos como anexos en esta guía, sin embargo todo el material digital para el desarrollo de las tareas: vídeos, imágenes, estarán disponibles en Moodle.

4. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Planificación de trabajo semanal, actividades y entregas: Anexos, Entregables, Prácticas, Tutorías

1ª SEMANA
Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días (uniendo modalidades TA y TI)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del programa 2. En base al desarrollo curricular individual y tomando como experiencia previa los bloques temáticos trabajados en las semanas precedentes, rellenamos la ficha del anexo I y recogemos propuestas personales encaminadas a la realización de un proyecto, valorando carencias y destrezas personales para la formación de grupos de trabajo. 3. Presentación del escenario y planificación de la propuesta. ¿Qué sabemos y qué tenemos que aprender? 4. Planificación de las actividades y formación definitiva de los grupos con la explicación y resolución de los compromisos, actas de las reuniones, plantillas de evaluación continua, etc. (anexo II)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Debate y planteamiento de objetivos personales 2. Elaboración programada del dossier I. Guión: mostrar ejemplos y unificar criterios. 3. 1ª Práctica: Selección y transformación de dibujos e imágenes fotográficas que participarán en los distintos procesos para la consecución final del proyecto. Archivo digital y recopilación de material en soporte papel.
No presenciales: 4 horas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conformar los compromisos de grupo (redactar y firmar contrato) 2. Redactar cuestionario sobre las necesidades y habilidades para poder llevar a cabo el proyecto. 3. Preparar preguntas guía para el debate de contenidos del posible proyecto y poder responderlos en grupo. <p>Para la próxima semana: 1er Entregable: Cada grupo preparará el cronograma de trabajo, (entregar también anexos 1 y 2)</p>

2ª SEMANA

Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días

(uniendo modalidades TA y TI)

5. Explicación de los **primeros esbozos del proyecto** por cada uno de los grupos con las directrices de planificación y el **calendario** para su resolución **(2º Entregable)**.
6. Recogida y selección de información utilizando registros tanto analógicos como digitales. Hibridación y puzzles para la valoración de diversas propuestas.
7. Con la selección de materiales e información recogidos por todos los grupos, cada representante de grupo planteará el proyecto ante el resto de la formación de grupos y se debatirá, **(anexo III): (2º Entregable)**.

4. **2ª Práctica** Materiales, recursos y posibilidades para la impresión y estampación mediante diversos sistemas de transferencia y los procesos *do it yourself*.
5. Elaboración programada de dossier II. Debate de contenidos ¿Cómo funcionan las imágenes de transferencia las imágenes modulares, las imágenes collage y la imagen palimpsesto en los procesos de Paper art?

No presenciales: 4 horas

4. Foros de trabajo y resolución de problemas (moodle).
 5. Búsqueda y recogida de información (web, catálogos, programas, etc).
- Para la próxima semana:**
6. Preparar materiales e imágenes para las prácticas.
 7. Trabajar las cuestiones de dossier planteadas en el grupo mediante puzzle (cambiar roles y tomar notas de las reuniones de grupo).

3ª SEMANA

Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días

(uniendo modalidades TA y TI)

8. Explicación de los **acuerdos del proyecto** por cada uno de los grupos, con las directrices de planificación y la evaluación de la carpeta de los trabajos realizados de grupo (**anexo IV**): **(3º Entregable)**.
9. Planteamientos y resolución de problemas de cada grupo (*braistorming*).

6. **3ª Práctica**: A/Recombinación e hibridación de procesos y resultados Incorporación y delimitación de materiales apropiados para el desarrollo de nuestra propuesta de trabajo. B/ Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel. *Cast paper* y el tratamiento de moldes (I).
7. Estampar e imprimir soportes y matrices.

No presenciales: 4 horas

8. Utilización de foros en la red para la resolución de propuestas o aportación de datos. Búsqueda y recogida de información (web, catálogos, programas, etc).
9. **1ª Visita tutorizada Eragin**.
Para la próxima semana:
10. Preparar materiales e imágenes para las prácticas.
11. Trabajar las cuestiones de dossier planteadas en el grupo y preparar al menos cinco cuestiones diferentes que propicien diferentes aspectos a resolver en el proyecto para ser debatidos frente al resto de los grupos (elaborado mediante presentación ppt).

4ª SEMANA

Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días

(uniendo modalidades TA y TI)

10. Responder a cuestionarios sobre las competencias u objetivos de aprendizaje adquiridos **(4º Entregable)**.
11. Discusión y evaluación de las posibilidades y planteamientos para el proyecto de cada grupo (*brainstorming*).

8. **4ª Práctica:** A/ Materiales, recursos y posibilidades para la transformación y manipulación del soporte papel: Doblados, rasgados, twisted paper, collage, perforados, transparencias, frottage, gofrado, pop up, construcciones, chine colle, imágenes fotográficas. B/ Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel. *Cast paper* y el tratamiento de moldes (II).
9. Estampar e imprimir soportes y matrices.

No presenciales: 4 horas

12. Acotación de procesos y materiales.
13. Actividad cooperativa: Preparación de un escenario virtual (mediante programa informático) explicando las directrices de la propuesta en su ubicación (que recoja organizadamente toda la documentación obtenida para el proyecto).
14. **2ª Visita tutorizada Eragin.**
Para la próxima semana:
15. Finalizar prácticas de taller.
16. Trabajar las cuestiones de dossier planteadas en el grupo mediante puzzle (cambiar roles y tomar notas de las reuniones de grupo).

5ª SEMANA

Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días

(uniendo modalidades TA y TI)

- 12. Posibilidades de contextualización, posibles problemas y planteamientos de soluciones al respecto. Calendario de ejecución: **(5º Entregable)**.
- 13. Discusión y evaluación de las posibilidades por parte de los distintos grupos.
- 14. Discusión y debate: Arte y producción contemporánea en *PaperArt*.
- 10. **5ª Práctica:** Procedimientos para la creación de imágenes y objetos en soporte papel. *Cast paper* y el tratamiento de moldes (III).
- 11. Concurso preguntas “quizz questions” para todos los grupos: **(6º Entregable)**.

No presenciales: 4 horas

- 17. Intercambio colaborativo de información y recursos disponibles en la web, programas, herramientas, catálogos, revistas, etc.
- 18. **3ª Visita tutorizada Eragin.**
Para la próxima semana:
- 19. Finalizar preparación de la exposición final del proyecto en su ubicación programada.
- 20. Preparar entregables y presentación en pdf.

6ª SEMANA

Presenciales: 4 horas semanales repartidas en dos días

(uniendo modalidades TA y TI)

- 15. Presentaciones preparación y montaje de exposiciones **(anexo V)**. **(7º Entregable)**.
- 16. Encuesta ERAGIN **(anexo VI)**: **(8º Entregable)**.
- 12. Exposición final del proyecto exposición pública:
- 13. Entrega carpetas, material digital (DVD o CD) y dossier: **(anexo VII y VIII)** **(9º y 10º Entregables)**.

5 CRONOGRAMA ABP: planificación del trabajo del estudiante / objetivos de aprendizaje / sistema de evaluación.

Planificación de trabajo semanal, actividades y entregas: Anexos, Entregables, Prácticas, Tutorías

I :requisito entrega individual

G :requisito entrega del grupo

	Planificación de trabajo	Objetivos de aprendizaje	Sistema Evaluación
1ª SEMANA 7 noviembre	Anexo I I ; Anexo II G Práctica 1 I +G 1º Entregable G	CE (C): 1, 2 CE (A): B, F	1º Entregable 1 punto
2ª SEMANA 15 noviembre	Anexo III G Práctica 2 I +G 2º Entregable G	CE (C): 1, 2, 3 CE (A): A, B, C	2º Entregable 1 punto
3ª SEMANA 22 noviembre	Anexo IV G Práctica 3 I +G 3º Entregable G 1ª Tutoría G	CE (C): 1, 3, 4 CE (A): D, E	3º Entregable 1 punto
4ª SEMANA 28 noviembre	Práctica 4 I +G 4º Entregable G 2ª Tutoría G	CE (C): 1, 2, 3 CE (A): D, E	4º Entregable 1 punto
5ª SEMANA 5 diciembre	Práctica 5 I +G 5º Entregable G 6º Entregable G 3ª Tutoría G	CE (C): 1, 5, 6 CE (A): D, E, G	5º Entregable 2 puntos 6º Entregable 1 punto
6ª SEMANA 12 diciembre	Anexo V G; Anexo VI G; Anexo VI.2 I; Anexo VII G; Anexo VIII G 7º Entregable G; 8º Entregable G; 9º Entregable G; 10º Entregable G	CE (C): 3, 5, 6 CE (A): F	7º Entregable 6 puntos 8º Entregable 1 punto 9º Entregable 3 puntos 10º Entregable 3 puntos

6 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

En la siguiente tabla se recogen los tipos de actividades circunscritas en la planificación del trabajo y la descripción de cada una de ellas.

TIPOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES

- At.1.** **Pre test** de conocimientos que indica el punto de partida de los estudiantes.
- At.2.** **Presenta un escenario pre-proyecto** con objeto de que los estudiantes puedan tomar conciencia del tema que van a trabajar.
- At.3.** **Presenta el interés** que puede tener el escenario y su contextualización, que involucra a los estudiantes en las actividades.
- At.4.** Hace que los estudiantes realicen un **planteamiento cualitativo del proyecto** que les invita a realizar hipótesis, antes de aplicar directamente propuestas o recursos.
- At.5.** **Hace explícitas las pre-concepciones** de los estudiantes.
- At.6.** Hace que los estudiantes **propongan diferentes estrategias de recorrido o resolución** incluyendo la aplicación de recursos propios del programa.
- At.7.** Hace que **analicen los resultados obtenidos**, estudiando su coherencia y posibilidad respecto a las hipótesis emitidas y los conocimientos desarrollados en clase.
- At.8.** Tiene como objetivo una **retroalimentación de lo que se ha aprendido**, sin esperar a finalizar el tema. Puede constituir una actividad de evaluación.
- At.9.** **Evaluación** que pone la atención en que los estudiantes tengan que escribir párrafos justificativos de sus conclusiones y valora la **expresión** escrita.
- At.10.** Pone la atención en **aplicaciones tecnológicas** de importancia en el desarrollo profesional.

La siguiente tabla resume todos los datos relativos a las actividades para el desarrollo de los temas 6, 7 y 8, atendiendo a factores como tipo de actividad, objetivos e indicadores, pero también recopila y muestra el diseño global para el desarrollo de los temas mediante ABP, número y descripción de actividades, modalidad, presencialidad y cuales serán evaluadas.

Comp.	S	A	P/NP	Tipo	O	Tiempo	Descripción	M	E		
CE (C) CE (A)	1	1	P	At1	1, 2	30min	Presentación	G			
		2				30min	Pre-test (anexo I)	I+G	SI		
		3				B, F	30min	Introducción escenario	G		
		4					30min	Definición de conceptos (anexo II)	G	SI	
		5					30min	Revisión	G		
		6				30min	Definición de conceptos	I			
		7				60min	Selección archivo digital (práctica 1ª)	I+G	SI		
		1	NP	At3		60min	Compromisos de grupo (contrato)	G	SI		
		2		At4		60min	Redactar necesidades y habilidades	I	SI		
		3		At4		120min	Cronograma, definición	G	SI		
CE (C) CE (A)	2	8	P	At6	1, 2, 3	30min	Revisión propuestas y calendario	G	SI		
		9		At7		30min	Definición de conceptos: hibridación	G			
		10		At6/8		A, B, C	60min	Presentación pre-proyecto (anexo III)	I+G	SI	
		11		At6/8			90min	Materiales y recursos impresión (práctica 2ª)	I+G	SI	
		12		At7/8		30min	Directrices elaboración dossier	G			
		4		NP		At6		60min	Foros de trabajo	G	
		5				At7/8		60min	Elaboración y recogida de material	I	
		6	At7/8			60min	Selección de material	I+G	SI		
		7	At7/8			60min	Cambio de roles (actas de grupo)	G	SI		
		CE (C) CE (A)	3	13	P	At7	1, 3, 4	60min	Desarrollo y evaluación de carpeta (anexo IV)	G	SI
14	At8			D, E		60min		Definición conceptos (brainstorming)	I+G	SI	
15	At8					60min		Cast paper, tratamiento de moldes I, (práctica 3ª)	I+G	SI	
16	At6/8			60min		Desarrollo práctico proyecto T1		G	SI		
8	NP			At8		60min	Elaboración y recogida de material	G			
9				At9		30min	Visita tutorizada Eragin 1ª	G	SI		
10				At7		30min	Definición de conceptos, planificación	G			
11				At10		120min	Preparación ppt	I+G	SI		

Comp.	S	A	P/NP	Tipo	O	Tiempo	Descripción	M	E
CE (C)	4	17	P	At7	1, 2, 3	30min	Definición de conceptos	G	
		18		At9		60min	Evaluación de posibilidades	G	SI
CE (A)		19		At8	D, E	60min	Cast paper, tratamiento moldes II, (práctica 4ª)	I+G	SI
		20		At6/8		90min	Desarrollo práctico proyecto TI	G	SI
		12	NP	At7/9		30min	Revisión	G	
		13		At7		30min	Definición de conceptos	G	
		14		At9		30min	Visita tutorizada Eragin 2ª	G	SI
		15		At9		90min	Finalizar prácticas TI	G	
		16		At8		60min	Cambio de roles (actas de grupo)	G	SI
CE (C)	5	21	P	At7	1, 5, 6	30min	Contextualización del proyecto	G	SI
		22		At8		30min	Discusión y debate	G	
CE (A)		23		At9	D, E, G	60min	Arte y producción contemporánea	G	
		24		At8		90min	Cast paper, tratamiento de moldes III, (práctica 5ª)	I+G	SI
		25	NP	At7		30min	Cuestionario preguntas	G	SI
		17		At8		30min	Foros de discusión	G	SI
		18		At9		30min	Visita tutorizada Eragin 3ª	G	SI
		19		At10		90min	Preparar y contextualizar proyecto	G	
		20		At10		90min	Preparar entregables y pdf	G	
CE (C)	6	26	P	At10	3, 5, 6	60min	Presentación y montaje proyectos (anexo V)	G	SI
CE (A)		27		At9	F	30min	Encuesta Eragin (anexo VI y VI.2)	G	SI
		28		At9/10		90min	Exposición final proyecto	G	SI
		29		At9/10		60min	Evaluación carpetas y dossier (anexo VII y VIII)	G	SI

Comp.: competencias, S: semana, A: actividad, P/NP: presencial/no presencial, O: objetivos aprendizaje, M: modalidad,

E: evaluación.

7 EVALUACIÓN ABP

7.1. Criterios generales

Remarcando las directrices mencionadas *vid.* apartado 3.3 dentro de los criterios generales de evaluación de la asignatura, la parte del temario desarrollada en ABP diseñada en el taller ERAGIN V supondrá el 20%, otro 20% respecto de los entregables y anexos, el desarrollo del dossier y los prototipos supondrán el 15%, la ejecución del proyecto y su exposición el 40%, y un 5% destinado a la originalidad, excepcionalidad y participación.

Tipo de actividad	Tipo de evaluación	Nomenclatura	Porcentaje en la nota final
ERAGIN V Temas: 6 / 7 / 8	Evaluación de propuestas y tareas ABP	E1	20%
Carpeta de tareas (individual)			
Entregables y anexos (grupo)	Actividades y resoluciones del equipo	E2	20%
Dossier y prototipos	Entrega material gráfico: carpeta/prototipos	E3	15%
Proyecto y exposición	Contextualización, presentación	E4	40%
Asistencia, participación	Originalidad, excepcionalidad	E5	5%

7.2 Criterios de evaluación de tareas, anexos y entregables individuales y grupales de los temas ABP

Para ofrecer una perspectiva completa del desarrollo y evaluación de las actividades se ha realizado una tabla donde se relacionan los objetivos de aprendizaje, competencias y actividades, evaluándose el logro de los distintos objetivos. Las distintas actividades evalúan a su vez las competencias de la asignatura (*vid.* tabla apartado 6).

Evaluación	O	Actividad	Modalidad	P / NP	Tipo entregable	Porcentaje calificación
E1 E2	CE (C): 1, 2 CE (A): B, F	A2	I+G	P	Informe ind./grupo	1%
E2		A4	G	P	Informe grupo	1%
E1 E2		A7	I+G	P	Ejercicios prácticos	3%
E2		A1	G	NP	Informe grupo	1%
E1		A2	I	NP	Informe individual	1%
E2		A3	G	NP	Informe grupo	1%
E2	CE (C): 1, 2, 3 CE (A): A, B, C	A8	G	P	Informe grupo	1%
E1 E3		A10	I+G	P	Informe ind./grupo	1%
E1 E2		A11	I+G	P	Ejercicios prácticos	3%
E1		A6	I+G	NP	Ejercicios prácticos	1.5%
E3		A7	G	NP	Informe grupo	1%
E2	CE (C): 1, 3, 4 CE (A): D, E	A13	G	P	Informe grupo	1%
E1 E3		A14	I+G	P	Informe ind./grupo	1%
E1 E2		A15	I+G	P	Ejercicios prácticos	3%
E2		A16	G	P	Ejercicios prácticos	1.5%
E2		A9	G	NP	Revisión tutorías	1%
E1 E3		A11	I+G	NP	Ejercicios prácticos	1.5%
E2 E3	CE (C): 1, 2, 3 CE (A): D, E	A18	G	P	Ejercicios prácticos	1%
E1 E2		A19	I+G	P	Ejercicios prácticos	3%
E2		A20	G	P	Ejercicios prácticos	1.5%
E3		A14	G	NP	Revisión tutorías	1%
E2		A16	G	NP	Informe grupo	1%
E2	CE (C): 1, 5, 6 CE (A): D, E, G	A21	G	P	Ejercicios prácticos	1%
E1 E2		A24	I+G	P	Ejercicios prácticos	3%
E2		A25	G	P	Informe grupo	1%
E2		A17	G	NP	Informe grupo	1%
E3		A18	G	NP	Revisión tutorías	1%
E4		A26	G	P	Exp. proyecto	20%
E2		A27	G	P	Informe grupo	1%
E4		A28	G	P	Proyecto	20%
E3		A29	G	P	Dossier	15%

Los criterios de evaluación de las distintas actividades se relacionan en las siguientes tablas:

EVALUACIÓN E1

Informe individual

At Presencial:

A 2, A 7, A 10, At11, A 15,

A 16, A 20. A 25

1. La actividad ha sido completada.
2. El lenguaje nomenclatura se han empleado correctamente.
3. La actividad se ha presentado de forma adecuada.
4. Se ha realizado una estructura clara del informe.
5. Se adecua al escenario planteado.
6. Realiza un planteamiento cualitativo del proyecto y plantea hipótesis de trabajo.
7. Las respuestas son claras, coherentes y correctamente argumentadas
8. Se han abordado referencias bibliográficas

At No presencial:

A 2, A 6, A 11

EVALUACIÓN E2

Informe grupo

At Presencial:

A 2, A 4, A 8, A 10, A 13,

A 15, A 26, A 28

1. La actividad ha sido completada.
2. El lenguaje nomenclatura se han empleado correctamente.
3. La actividad se ha presentado de forma adecuada.
4. Se ha realizado una estructura clara del informe.
5. Se adecua al escenario planteado.
6. Se proponen estrategias de resolución argumentadas.
7. Las respuestas son claras, coherentes y correctamente argumentadas
8. Se han abordado referencias bibliográficas

At No presencial:

A 1, A 3, A 7, A 16

EVALUACIÓN E3

Informe grupo

At Presencial:

A 7, A 11, A 16, A 17, A 19,

A 20, A 21, A 22. A 25. A 30

At No presencial:

A 6, A 9, A 11, A 14, A 18

1. La actividad ha sido completada.
2. El lenguaje y nomenclatura se han empleado correctamente.
3. La actividad se ha presentado de forma adecuada.
4. Se ha realizado una estructura clara del informe.
5. Se adecua al escenario planteado.
6. Se proponen estrategias de resolución argumentadas.
7. El desarrollo del proyecto muestra retroalimentación.
8. Las respuestas son claras, coherentes y correctamente argumentadas
9. Se han abordado referencias bibliográficas

EVALUACIÓN E4

Informe grupo

At Presencial:

A 27, A 29

1. La actividad ha sido completada.
2. El lenguaje y nomenclatura se han empleado correctamente.
3. La actividad se ha presentado de forma adecuada.
4. Se ha realizado una estructura clara del proyecto.
5. Se adecua al escenario planteado.
6. Se proponen estrategias de resolución argumentadas.
7. Originalidad y presencia bien definida del proyecto.
8. Se han abordado referencias bibliográficas

Las actividades presenciales que sean evaluadas sólo se recogerán en caso de haberlas realizado en clase. Teniendo en cuenta que la mayor parte de las actividades son de equipo la no asistencia conlleva la imposibilidad de realizar dichas actividades. Para la evaluación de los informes se empleará la rúbrica que figura en los anexos I-VIII

La evaluación E5 consiste en el registro de asistencia a las sesiones presenciales, participación y criterios de evaluación actitudinal.

8 CUADERNO DEL ALUMNO

Tema 6

PROCEDIMIENTOS PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES Y OBJETOS EN SOPORTE PAPEL

ACTIVIDADES 1, 2 y 3: Presentación e introducción

Modo de trabajo: Individual y equipos

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 1

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

Esta actividad tiene como objeto conocer el nivel de conocimiento de los alumnos sobre esta área de trabajo por un lado, y por otro, dejar al descubierto las ideas y pre-concepciones en torno a las aplicaciones que con el sustrato de fibras papeleras junto a otros materiales son factibles en la elaboración de piezas en bajo relieve o tridimensionales. Por otro lado se pretende recoger información sobre la línea curricular de alumno para aprovechar las sinergias establecidas en el interés y conocimiento de otras materias y procesos.

Teniendo en cuenta que en los objetivos de la tercera actividad se presenta la pregunta motriz para aproximar el contexto al alumno, se deberá realizar una propuesta redactada y definida en función de la hipótesis, con las pautas establecidas para un correcto desarrollo procedimental.

La actividad se realiza en equipos de tres alumnos para responder a las cuestiones propuestas y la actividad finalizará con una puesta en común entre todos los equipos y la profesora-

Descripción: La profesora hará una presentación al tema (30 min). Se formarán equipos para discutir y consensuar las cuestiones propuestas (30 min). Para finalizar la actividad se realizará una puesta en común entre todos los equipos y la profesora (30 min).

ACTIVIDADES 4, 5 y 6: Definición de conceptos y revisión

Modo de trabajo: Equipos

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 1

Presencial

Tipo de evaluación: E2

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

Esta actividad pretende establecer un punto de partida para encauzar un posible proyecto que responda a la pregunta motriz. Los alumnos deberán adquirir el posicionamiento de un estudio profesional de trabajo y responder a las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué conocimientos tenéis sobre las características y posibilidades que nos ofrecen los distintos tipos de papeles que existen en el mercado? ¿Qué es y qué no es papel?
2. ¿Qué procesos conocéis para la formación o realización de papel?
3. ¿Con qué otros materiales imagináis que puede asociarse?
4. ¿Qué otros materiales consideraríais adecuados e interesantes en sinergia con el papel?
5. ¿Cómo podemos combinar imágenes impresas digitalmente o estampadas a mano e imágenes sin tinta?
6. ¿Qué procesos de incorporación de imagen son los más adecuados para según qué tipo de papeles?
7. ¿Cómo podemos diseñar imágenes para ser concebidas en tres dimensiones sobre un producto hecho de fibra papeleras?
8. ¿Cómo confeccionamos un dossier para la planificación y ejecución de nuestro proyecto?

La actividad se realiza en equipos de tres alumnos para responder a las cuestiones propuestas y la actividad finalizará con una puesta en común entre todos los equipos y la profesora. Como bibliografía de puesta en común se expondrán ejemplos de autores reconocidos.

Materiales: Ordenador, papel de cuaderno de bocetos o folios.

Descripción: Desarrollar un concepto / 25 pliegos (30 min). Se formarán equipos para discutir y consensuar las cuestiones propuestas (30 min). Para finalizar la actividad se realizará una puesta en común entre todos los equipos y la profesora (30 min).

ACTIVIDADES 7: Selección archivo digital (práctica 1)

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 1

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Mediante esta práctica diseñaremos un punto de partida de las técnicas y posibilidades del papel. Solemos pensar que la ilustración es una actividad que tiene lugar en dos dimensiones, pero en realidad cualquier cosa más compleja que una lámina funciona en tres dimensiones. Las posibilidades del mundo digital están resultando ser infinitas, pero todavía hay muchas cosas que el ordenador, del cual depende la imagen digital, no puede hacer. No podemos doblar en dos una pantalla, ni en tres, ni arrugarla para formar una pelota, ni rasgarla por la mitad o hacerla traslucida y que la luz brille entre las imágenes. Tampoco podemos frotarla entre nuestros dedos y experimentar diferentes calidades táctiles. A medida que las pantallas en las que se presenta la información se vayan volviendo más y más finas, estará más cerca el día en que tengan el mismo gramaje y la misma flexibilidad que un trozo de papel de 200gr. Hasta entonces para presentar y conservar información visual, no habrá nada tan accesible, universal, íntimo y especial como un sencillo trozo de papel.

Definiremos un concepto mediante la imbricación de una imagen digital y el tratamiento del papel mediante el doblado y plegado, perforado, pegado, rasgado, cortado, cosido, entretejido.

Materiales: Ordenador, diferentes tipos de papeles (calidades, colores, gramaje, texturas, etc.), tijeras, agujas, cello de diferentes tipos y colores, pegamento, hilo, taladradora, grapadora.

Descripción: Desarrollar un concepto utilizando imagen digital y su transformación y manipulación en papel (60 min). Obtendremos un mínimo de 25 resultados / alumno.

ACTIVIDADES 1,2,3: Definición, compromisos, cronograma

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 240 min.

Semana/Sesión: 1

No Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Primero de manera individual (60 min) y posteriormente en equipo (60 min,) se debe discutir y programar las cuestiones propuestas en clase definiendo los compromisos del grupo, redactando las necesidades y habilidades personales, y por último debatiendo las posibilidades que cada alumno ha desarrollado en la práctica de clase con objetivo de definir un posible prototipo del proyecto. También se elaborará un cronograma del trabajo (120 min): ¿Cómo tenemos que proceder? ¿Qué pasos hay que seguir? ¿Creéis que tras vuestras valoraciones será posible satisfacer las expectativas del comité de expertos?

ACTIVIDADES 8 y 9: Revisión y definición: hibridación

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 2

Presencial

Tipo de evaluación: E2

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

El uso eficiente de los recursos naturales nunca se plantea a posteriori; por el contrario debe de formar parte de cada propuesta como creadores artísticos y consumidores de materias que como el papel repercuten en la sostenibilidad del medio ambiente. Esta actividad tiene como objeto mostrar la diversidad de criterios que se plantean y como actuar frente a ellos para un uso sostenible. ¿Es posible crear dos productos en una misma hoja de papel? ¿Cómo desarrollaríais dos ideas en un producto y que éste además fuera una propuesta sostenible?

Los alumnos deberán formar equipos estudiar las cuestiones que se plantean y proponer ideas que aúnen estas soluciones.

Materiales: Ordenador, papel y bolígrafo.

Descripción: Se formaran equipos para desarrollar ideas que contengan las cuestiones de interés. La propuesta se realizará en dos fases: primero se responderá a las preguntas planteadas (30 min) para posteriormente redactar ideas contenidas en el proyecto a desarrollar (30 min).

ACTIVIDAD 10: Presentación del pre-proyecto

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 2

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E3

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello, esta actividad se plantea como una clase de revisión donde se trabajará con los resultados y conclusiones obtenidas hasta la fecha proponiendo nuevas directrices y cuestiones a tener en cuenta en la planificación y ejecución del proyecto.

Materiales: Ordenador.

Descripción: Primeramente se responderá a las cuestiones emitidas en el tercer informe de los anexos y posteriormente se hará una valoración de viabilidad expresada ante el resto de los grupos.

ACTIVIDADES 11: Materiales y recursos de impresión (práctica 2)

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 2

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Imprimir en una superficie no convencional significa comprometerse sin condiciones con un concepto específico: el material soporte debe o debería decir mucho sobre la idea que hay tras el diseño, ilustración o prototipo. Es imposible examinar una imagen impresa con un aspecto poco corriente sin preguntarse qué está pasando. El medio se convierte en una parte importante del mensaje. Tenemos que tener en cuenta que cuando queremos ilustrar o imprimir una imagen con papel y algo más, ese nuevo material no se comportará como el papel. Procesos como la perforación, recorte, cosido, plegado o gofrado entre otras han de ser tenidas en cuenta.

Mediante esta práctica diseñaremos un punto de partida de las técnicas y posibilidades del papel no convencional junto a recursos de impresión apropiados al mismo.

Materiales: Matrices de plástico (formato A4/A5, punta seca, diferentes tipos y calidades de papel, papel de grabado, fotocopias en B/N y color de nuestras imágenes seleccionadas, guantes de látex y bata.

Descripción: Desarrollar una imagen a través de tres procesos de impresión: monotipo, punta seca y transfer, con un mínimo de tres matrices (tamaños A5/A4), estampando en papeles de diferentes características (60 min). Obtendremos un mínimo de 15 resultados / alumno.

ACTIVIDADES 12: Directrices de elaboración del dossier

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 30 min.

Semana/Sesión: 2

Presencial

Desarrollo:

El libro, el formato más conocido de la obra en papel habla de su contenido también a través de su forma. Las invenciones estructurales como la disposición y la diferenciación de páginas, los rasgados, pliegues y cortes introducen valores rítmicos y hacen que el objeto se vuelva una orquestación de un fragmento concreto del espacio y del tiempo. Este formato, al existir en el espacio, está más próximo a la escultura que a la pintura. Al existir en el tiempo, tiene más propiedades del cine que de la fotografía fija que quizás contenga. Un ejemplo obvio de las cualidades cinemáticas de una obra concebida desde la perspectiva de la ingeniería de papel es la invitación en forma de *flip book*.

Cuando una obra de papel se dobla por la mitad se crea un espacio interno secreto. Antes de que pasemos la página se produce un instante de anticipación, una pausa que no podría conseguirse si el lector estuviese mirando un formato que constase sólo de una hoja. Cuando se añade por ejemplo más dobleces, se diversifica la experiencia espacio-temporal.

Descripción: La profesora comentará las imágenes y propuestas diferentes del desarrollo del tema (30 min)

ACTIVIDADES 4,5,6,7,; Foros, selección elaboración, cambio de roles

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 240 min.

Semana/Sesión: 2

No Presencial

Tipo de evaluación: E1, E3

Porcentaje de nota: 2.5%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello estas sesiones se plantean como una revisión donde se trabajarán los resultados obtenidos y se aportará nueva perspectiva de la materia.

Entre las conclusiones que se trabajarán estarán:

- ¿Hemos trabajado el concepto de sostenibilidad en la propuesta?
- ¿Existe algún precedente en la naturaleza?
- ¿Transmite una idea y una función o dos funciones?

Materiales: Ordenador (archivo digital) y carpeta de trabajos.

Descripción: Primero de manera individual (60 min) y posteriormente en equipo (60 min,) se debe discutir y programar las cuestiones propuestas en clase definiendo los compromisos del grupo, debatiendo las posibilidades que cada alumno ha desarrollado en la práctica de clase con objetivo de desarrollar el prototipo del proyecto. Se aunaran propuestas en la consecución de un proyecto planificado que tenga en cuenta tanto los aspectos técnicos como los propiamente conceptuales debatidos en clase (60 min). Propiciaremos un cambio de roles para incentivar puntos de vista o aspectos no contemplados hasta el momento.

ACTIVIDADES 13 y 14: Desarrollo, evaluación y definición de conceptos

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 120 min.

Semana/Sesión: 3

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2, E3

Porcentaje de nota: 2%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello, esta actividad se plantea como una clase de revisión donde se trabajará con las conclusiones obtenidas hasta la fecha y aportar nueva perspectiva de la materia.

Entre las conclusiones que se trabajarán y evaluarán estarán las cuestiones elaboradas en la sesión anterior de las actividades no presenciales:

- ¿Hemos trabajado el concepto de sostenibilidad en la propuesta?
- ¿Existe algún precedente en la naturaleza?
- ¿Transmite una idea y una función o dos funciones?

Materiales: Ordenador (archivo digital) y carpeta de trabajos.

Descripción: Puesta en común con la profesora de los aspectos trabajados en las actividades anteriores (60 min). Para trabajar mejor los conceptos, se elaborará un campo semántico con 100 palabras relacionadas con el concepto o idea que queremos transmitir (brainstorming), y posteriormente nos quedaremos con las 10 más significativas.

ACTIVIDAD 15: Cast Paper y el tratamiento de moldes I (práctica 3)

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 3

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Las fibras papeleras son el condicionante esencial para el desarrollo de esta actividad. La configuración de imágenes finales se realizará necesariamente con una combinación seleccionada de fibras papeleras. El uso de pliegos de papel de estampación hecho a mano que tradicionalmente se utiliza para la estampación de imágenes a partir de moldes, tiene en los procesos de objetualidad una escasa aplicación, por no decir nula, ya que están condicionadas a que los desniveles en los moldes tengan pocos centímetros para obtener un buen registro de los detalles. Por esta razón la utilización de fibras papeleras para este fin se convierte en un aspecto esencial del proceso, por su carácter líquido en el momento de su aplicación a la superficie del molde. Este estado le permite adoptar todas las formas de las superficies y obtener resultados de calidad sin limitación de relieve o volumen. Las fibras papeleras representan un modo de conformación simultánea de la hoja y de la imagen. Esto está unido a un modo similar de creación de la matriz, en el que la materia de la misma se adapta a los elementos de la imagen inicial; estos dos aspectos relacionados abren un nuevo campo en la imagen múltiple: el de la objetualidad entendida como la transformación del volumen del objeto original a una nueva identidad material: la del papel en sus numerosas formas de apariencia final.

Materiales: Matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, pinceles y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: Este proceso cuenta con dos fases en las que podemos intervenir la imagen para conducirla hacia el resultado que nos interesa. La primera es la creación de la imagen que se convertirá en matriz y la segunda es la conversión de la matriz en imagen final en papel. En esta segunda fase realizaremos varias intervenciones para alterar la imagen en la búsqueda de múltiples soluciones (60 min). Obtener un resultado de cada uno de los descritos (por grupos):

1. Representación de un objeto en relieve a partir de la incorporación de un objeto real en la imagen inicial.
2. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto al pasarlo a fotocopia en color, recortando la forma e insertándola entre las fibras del papel aplicándolo sobre el molde.
3. Representación de un objeto a través de la huella obtenida al presionar el objeto real, humedeciéndolo con un pincel y aguarrás para que no se pegue al barro.
4. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a fotocopia de toner en blanco y negro para crear una transferencia de fotocopia. La transferencia se realiza aplicando disolvente con algodón sobre el papel, debajo de el colocamos un papel secante, la fotocopia cara al papel soporte y sobre el un plástico semi-rígido sobre el que presionaremos con un bruñidor.
5. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a fotocopia en color para tratarla posteriormente con photoshop, alterando sus colores y efectos gráficos. La imagen es recortada e insertada entre las fibras de papel al aplicarlas en húmedo al molde.
6. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno, creado directamente sobre el barro utilizando una punta cónica de madera.
7. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a fotocopia en B/N de toner. Posteriormente la fotocopia es recortada e insertada entre las fibras en el momento de aplicarlas sobre el molde.
8. Representación de un objeto a través de relieve modelando la forma del objeto en relieve plano sobre barro.

9. Representación de un objeto a través de relieve modelando la forma en huella pila en el propio barro.
10. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno, recortando con tijeras las cartulinas de colores que son colocadas sobre el molde e insertadas con las fibras papeleras al aplicarlas
11. Representación de un objeto en el plano a través de trozos recortados de telas de distintas texturas y colores recortadas e insertadas entre las fibras de papel al aplicarlas sobre el molde.
12. Representación de un objeto en el plano a través de la aplicación de taracea (imagen creada con fragmentos de chapas de distintas maderas) recortada e insertada entre las fibras de papel al aplicarlas sobre el molde.

ACTIVIDAD 16: Desarrollo práctico del proyecto TI

Modo de trabajo: **Equipo**

Tiempo estimado: **60 min.**

Semana/Sesión: **3**

Presencial

Tipo de evaluación: **E2**

Porcentaje de nota: **1%**

Desarrollo:

Reparto de tareas de la actividad anterior nº 15 en la modalidad de taller industrial.

Materiales: Matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, pinceles y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: Cada grupo realizará dos ejercicios de manera que entre todos contemplemos las doce propuestas descritas.

ACTIVIDADES 8,9,10,11,,: Elaboración material, tutoría, definición de conceptos,ppt

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 240 min.

Semana/Sesión: 3

No Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2, E3

Porcentaje de nota: 2.5%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello estas sesiones se plantean como una revisión donde se trabajarán los resultados obtenidos y se aportará nueva perspectiva de la materia.

Materiales: Ordenador y carpeta de resultados.

Descripción: De manera colectiva (60 min) se debe discutir y programar las cuestiones propuestas en clase definiendo los compromisos del grupo, debatiendo las posibilidades que cada alumno ha desarrollado en la práctica de clase con objetivo de realizar el prototipo del proyecto. Asistiremos a la primera tutoría con la profesora, de entre las tres mínimas de asistencia programadas para evaluar todo el trabajo desarrollado hasta el momento (30 min). Tras la misma se utilizarán referentes para la definición de nuevos conceptos y posterior redacción del informe del acta de grupo (30 min). Se realizará un primer esbozo del ppt con los datos obtenidos (120 min), este apartado podrá realizarse individualmente pero compartiendo la información en red con el resto del grupo.

ACTIVIDADES 17 y 18: Desarrollo y definición de conceptos

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 3

Presencial

Tipo de evaluación: E3

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello, esta actividad se plantea como una clase de revisión donde se trabajará con las conclusiones obtenidas hasta la fecha y aportar nueva perspectiva de la materia.

Entre las conclusiones que se trabajarán y evaluarán estarán las cuestiones elaboradas en la sesión anterior de las actividades no presenciales: bibliografía y desarrollo del ppt-

Materiales: Ordenador.

Descripción: Puesta en común con la profesora de los aspectos trabajados en las actividades anteriores (60 min). Cada grupo habrá recogido información bibliográfica de los aspectos, conceptos o recursos trabajados (antecedentes, artistas, aplicaciones, etc.) y se mostrará el ppt desarrollado (30 min).

ACTIVIDAD 19: Cast Paper y el tratamiento de moldes II (práctica 4)

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 4

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Las fibras papeleras son el condicionante esencial para el desarrollo de esta actividad. La configuración de imágenes finales se realizará necesariamente con una combinación seleccionada de fibras papeleras. El uso de pliegos de papel de estampación hecho a mano que tradicionalmente se utiliza para la estampación de imágenes a partir de moldes, tiene en los procesos de objetualidad una escasa aplicación, por no decir nula, ya que están condicionadas a que los desniveles en los moldes tengan pocos centímetros para obtener un buen registro de los detalles. Por esta razón la utilización de fibras papeleras para este fin se convierte en un aspecto esencial del proceso, por su carácter líquido en el momento de su aplicación a la superficie del molde. Este estado le permite adoptar todas las formas de las superficies y obtener resultados de calidad sin limitación de relieve o volumen. Las fibras papeleras representan un modo de conformación simultánea de la hoja y de la imagen. Esto está unido a un modo similar de creación de la matriz, en el que la materia de la misma se adapta a los elementos de la imagen inicial; estos dos aspectos relacionados abren un nuevo campo en la imagen múltiple: el de la objetualidad entendida como la transformación del volumen del objeto original a una nueva identidad material: la del papel en sus numerosas formas de apariencia final.

Materiales: Matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, pinceles, pintura en spray, hilo, y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: Este proceso cuenta con dos fases en las que podemos intervenir la imagen para conducirla hacia el resultado que nos interesa. La primera es la creación de la imagen que se convertirá en matriz y la segunda es la conversión de la matriz en imagen final en papel. En esta segunda fase realizaremos varias intervenciones para alterar la imagen en la búsqueda de múltiples soluciones (60 min). Obtener un resultado de cada uno de los descritos (por grupos):

1. Imagen con dos recursos: A/ Representación de un objeto en relieve a través del modelado directo sobre el barro; B/ Tratamiento final sobre la imagen con un color de pintura acrílica o plástica enriquecida con un pigmento del mismo color, aplicado en spray.
2. Imagen con dos recursos: A/ Representación del objeto en relieve a través de la reproducción de la textura de papel, obtenida colocándolo sobre el barro al realizar la imagen inicial y aplicándole una capa de desmoldeante.

3. Representación del objeto en plano a través de su contorno, creado con hilo de color colocado sobre el molde e insertado entre las fibras al aplicarlas al molde.
4. Imagen con dos recursos: A/ Representación del objeto en relieve a través de la reproducción de hojas de plantas, obtenidas colocando sobre el barro los fragmentos recortados con tijeras y aplicando una capa de desmoldeante para que no se peguen a la escayola; B/ Sobre la imagen en relieve de papel se aplica un pulverizado frontal. Posteriormente sobre el molde se aplica un entintado en la superficie. Finalmente con la imagen ligeramente humedecida se presiona con rodillo blando el papel sobre la matriz para transferir la tinta del molde.
5. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno creado aplicando fibra de color sobre la matriz con un dosificador. Primero se dibuja con fibra y luego se aplica el fondo de color.
6. Representación de una imagen incorporando los objetos reales en la imagen final. Para ello se encastran los objetos reales en el barro y a la parte vista se le aplica desmoldeante. Se obtiene el molde de escayola del que se despegan los objetos, que al realizar la imagen final se vuelven a colocar en los huecos del molde, de modo que cuando apliquemos las fibras quedarán sujetos a ella y encastrados en la misma
7. Imagen con dos recursos: A/ Representación de un objeto en relieve a través del modelado del objeto sobre un soporte a parte, al que después se aplicará aire caliente hasta secarlo, lo cual provocará el craquelado del barro. Después se incorporará a la imagen de barro seco a la escayola y se procederá a la obtención del molde del modo establecido. B/ Sobre la imagen en relieve en fibra se aplica un pulverizado con pintura acrílica y un segundo color que no penetre en las tallas.
8. Imagen con dos recursos: A/ Representación de un objeto a través de modelar su forma en relieve plano sobre un soporte aparte al que después se aplicará aire caliente hasta secarlo, lo cual provocará el craquelado del barro. Después se incorporará a la imagen de barro seco a la escayola y se procederá a la obtención del molde del modo establecido. B/ Sobre la imagen en relieve en fibra se aplica un pulverizado con pintura acrílica. Después, una vez seco, sobre el molde de escayola se entinta en relieve con rodillo y tinta calcográfica. Con el papel ligeramente humedecido se presiona contra el molde con un rodillo blando y finalmente con tinta calcográfica o pintura acrílica se aplica un tercer color a rodillo blando sobre el relieve de la imagen

9. Representación de un objeto plano a través de la incorporación de hojas de vegetales. Para crear esta alternativa se introducen en agua caliente vegetales secos durante media hora, se secan y se aplica a pincel una capa de cola papeleras, se seca y con tijeras se recortan formas, después se colocan sobre el molde con la cara encolada vista, de modo que cuando apliquemos las fibras sobre los vegetales estos queden insertados y totalmente adheridos.
10. Representación de un objeto en plano a través de fragmentos de papel de colores recortado con tijeras e insertados y aplicados con fibras sobre el molde.

ACTIVIDAD 20: Desarrollo práctico del proyecto TI

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 4

Presencial

Tipo de evaluación: E2

Porcentaje de nota: 1.5%

Desarrollo:

Reparto de tareas de la actividad anterior nº 19 en la modalidad de taller industrial.

Materiales: Matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, pinceles, pintura en spray, hilo, y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: Cada grupo realizará dos ejercicios de manera que entre todos contemplemos las diez propuestas descritas.

ACTIVIDADES 12,13,14,15,16: Elaboración material, tutoría, definición de conceptos

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 240 min.

Semana/Sesión: 4

No Presencial

Tipo de evaluación: E3, E2

Porcentaje de nota: 2%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello estas sesiones se plantean como una revisión donde se trabajarán los resultados obtenidos y se aportará nueva perspectiva de la materia.

Materiales: Ordenador, matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, pinceles, pintura en spray, hilo, y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: De manera colectiva (60 min) se debe discutir y programar las cuestiones propuestas en clase definiendo los compromisos del grupo, debatiendo las posibilidades que cada alumno ha desarrollado en la práctica de clase con objetivo de realizar el prototipo del proyecto. Asistiremos a la segunda tutoría con la profesora, de entre las tres mínimas de asistencia programadas para evaluar todo el trabajo desarrollado hasta el momento (30 min). Tras la misma se utilizarán referentes para la definición de nuevos conceptos y posterior redacción del informe del acta de grupo (60 min). Se realizará un cambio de roles en el grupo para dinamizar con nuevas perspectivas. Dedicaremos 90 min. con objeto de finalizar o rediseñar las prácticas realizadas en el TI.

Tema 7

DESARROLLO Y MONTAJE DIGITAL DE LOS PROTOTIPOS O IMÁGENES RESULTANTES PARA EL PROYECTO

ACTIVIDADES 21, 22: Contextualización del Proyecto y debate

Modo de trabajo: Equipos

Semana/Sesión: 5

Tipo de evaluación: E2

Tiempo estimado: 60 min.

Presencial

Porcentaje de nota: 1%

Desarrollo:

Se trata de exponer mediante esta actividad la importancia que adquiere la contextualización del proyecto, entendida esta no sólo como ubicación en un espacio en concreto, sino como la percepción generada en torno a todos los elementos que circundan como referentes y conceptos que pueden sumar o restar en el trabajo elaborado. Haremos referencia a cuestiones sumamente importantes en la resolución final de un producto en papel como: Formatos, encuadernación, packaging, proyectos editoriales en 3D, productos insólitos en papel, etc., y en general proyectos que ponen en relieve la versatilidad del papel y las posibilidades de los materiales y las técnicas de acabado disponibles en la actualidad.

Materiales: Carpeta de trabajos y ordenador.

Descripción:

La profesora hará una presentación al tema y se formarán equipos para discutir y consensuar las cuestiones propuestas (30 min). Para finalizar la actividad se realizará una puesta en común entre todos los equipos y la profesora (30 min).

ACTIVIDAD 23: Arte y Producción Contemporánea: paperart

Modo de trabajo: Equipos

Tiempo estimado: 60 min.

Semana/Sesión: 5

Presencial

Desarrollo:

Esta actividad sirve de retroalimentación y pretende que todos los alumnos conozcan la actualidad y referentes en el entorno artístico del Paperart. Para ello haremos un recorrido catalogando diferentes prácticas y visiones de actualidad referidas a artistas de una variedad de países y continentes (recogida de datos por grupos). Con esta actividad se pretende también abrir vías de desarrollo personal que incentive y motive a los alumnos en su práctica personal.

Materiales: Ordenador.

Descripción:

La profesora hará una presentación al tema (30 min). y se formarán equipos para discutir y consensuar las cuestiones propuestas (30 min) Para finalizar la actividad se realizará una puesta en común entre todos los equipos y se contestara a las siguientes cuestiones:

- 7.1. ¿Conocías todas las aplicaciones y procesos en las que se trabaja con fibras papeleras?
- 7.2. ¿Qué trabajos han llamado tu atención?
- 7.3. ¿Cuáles crees que se ajustan o aproximan a tu interés?

ACTIVIDAD 24: Cast Paper y el tratamiento de moldes III (práctica 5)

Modo de trabajo: Individual y equipo

Tiempo estimado: 90 min.

Semana/Sesión: 5

Presencial

Tipo de evaluación: E1, E2

Porcentaje de nota: 3%

Desarrollo:

Las fibras papeleras son el condicionante esencial para el desarrollo de esta actividad. La configuración de imágenes finales se realizará necesariamente con una combinación seleccionada de fibras papeleras. El uso de pliegos de papel de estampación hecho a mano que tradicionalmente se utiliza para la estampación de imágenes a partir de moldes, tiene en los procesos de objetualidad una escasa aplicación, por no decir nula, ya que están condicionadas a que los desniveles en los moldes tengan pocos centímetros para obtener un buen registro de los detalles. Por esta razón la utilización de fibras papeleras para este fin se convierte en un aspecto esencial del proceso, por su carácter líquido en el momento de su aplicación a la superficie del molde. Este estado le permite adoptar todas las formas de las superficies y obtener resultados de calidad sin limitación de relieve o volumen. Las fibras papeleras representan un modo de conformación simultánea de la hoja y de la imagen. Esto está unido a un modo similar de creación de la matriz, en el que la materia de la misma se adapta a los elementos de la imagen inicial; estos dos aspectos relacionados abren un nuevo campo en la imagen múltiple: el de la objetualidad entendida como la transformación del volumen del objeto original a una nueva identidad material: la del papel en sus numerosas formas de apariencia final.

Materiales: Ordenador, matrices de plástico y madera (formatos A4/A5), imágenes color y B/N (fotocopias), objetos, barro, escayola, gubias, pinceles, pintura en spray, hilo, y diferentes tipos y calidades de papel.

Descripción: Este proceso cuenta con dos fases en las que podemos intervenir la imagen para conducirla hacia el resultado que nos interesa. La primera es la creación de la imagen que se convertirá en matriz y la segunda es la conversión de la matriz en imagen final en papel. En esta segunda fase realizaremos varias intervenciones para alterar la imagen en la búsqueda de múltiples soluciones (90 min). Obtener un resultado de cada uno de los descritos (por grupos):

1. Representación de un objeto en relieve a través de su contorno creado tallando la escayola una vez se ha secado el molde. Se tallará con gubias de linóleo o madera en forma de V o U.
2. Representación de un objeto en el plano a través de la aplicación de fibra de colores para crear su forma. Las fibras de distintos colores se van aplicando con dosificadores o con espátulas de plástico. Después de extraído el líquido sobrante, se puede actuar fibra con una rasqueta para perfilar contornos. Sobre el dibujo de color se añade posteriormente un color general o color de fondo para adaptarse a la matriz o molde.
3. Representación de un objeto en relieve a través de la creación de la forma modelando el barro para crear el relieve. Sobre la imagen resultante en papel se aplica un triple pulverizado (frontal y dos rasantes) en direcciones opuestas para acentuar el carácter de las texturas y del relieve.
4. Representación de un objeto en plano a través de la aplicación de fibra texturada (con fragmentos). Se aplica con espátula de plástico, pudiendo perfilar los contornos de la forma.
5. Representación de un objeto en relieve en el que una vez creada la imagen final son fibra se han perforado los relieves irregularmente y sus contornos se han quemado con llama. Luego se coloca de nuevo la imagen en el molde y se aplica un tono distinto en las zonas perforadas de modo que las dos capas quedan totalmente integradas.
6. Representación de un objeto en relieve en el que una vez creada la imagen sobre la matriz de escayola y sobre la forma en huella se han aplicado fragmentos de papel industrial, de modo que la forma se define por el relieve de los trozos de papel que se adaptan a ella y quedan totalmente encastrados e integrados en la imagen final.

7. Representación del objeto en el plano a través del recortado de la forma sobre el pliego de papel el cual se coloca posteriormente sobre el molde y en las tallas se aplican las fibras de colores las cuales definirán la imagen. La fibra de color se adaptará a las formas y taludes laterales, de modo que queda integrada en el mismo plano.
8. Representación del objeto en relieve en el que, una vez creada la imagen con fibra como tratamiento final de la misma se aplican materias en forma de grano fino como marmolina, carborundo o arena de playa. Sobre las fibras en relieve a pincel se aplica una capa fina de cola papeleras y sobre la misma se espolvorea el material en forma de grano fino. Al secar se retira el sobrante quedando una superficie granulada adaptada al relieve del objeto representado.
9. Representación del objeto en el plano a través del recortado de la forma en un pliego de periódico. El periódico recortado se coloca sobre el molde y al aplicar las fibras, que actúan como fondo, se integrará al adaptarse a los perfiles del recorte, formando una superficie continua, esto es, un solo elemento material, siendo a la vez un collage.

ACTIVIDAD 25: Cuestionario: quizz question

Modo de trabajo: **Equipos**

Semana/Sesión: **5**

Tipo de evaluación: **E2**

Tiempo estimado: **30 min.**

Presencial

Porcentaje de nota: **1%**

Desarrollo:

Esta actividad pretende que todos los alumnos participen de las cuestiones abordadas de manera implícita en todos los proyectos pero también con sugerencias y mejora de aspectos que se detecten en cada uno de los proyectos, de manera que cualquier equipo pueda opinar crítica y positivamente sobre el resto de los equipos con estas proposiciones de mejora.

Descripción:

Se formarán equipos para discutir y consensuar las cuestiones propuestas. Se responderá a un cuestionario de preguntas tipo test (30 min).

ACTIVIDADES 17,18,19,20: Foros, tutoría, contextualización, pdf

Modo de trabajo: Equipo

Tiempo estimado: 240 min.

Semana/Sesión: 4

No Presencial

Tipo de evaluación: E2, E3

Porcentaje de nota: 2%

Desarrollo:

Las actividades realizadas necesitan una fase de retroalimentación para afianzar ciertos aspectos. Para ello estas sesiones se plantean como una revisión donde se trabajarán los resultados obtenidos y se aportará nueva perspectiva de la materia.

Materiales: Ordenador, dossier y carpeta de trabajos.

Descripción: De manera colectiva (30 min) se debe discutir y programar las cuestiones propuestas en clase definiendo los compromisos del grupo, debatiendo las posibilidades que cada alumno ha desarrollado en la práctica de clase con objetivo de finalizar el proyecto. Asistiremos a la tercera tutoría con la profesora, de entre las tres mínimas de asistencia programadas para evaluar de manera personalizada todo el trabajo desarrollado hasta el momento (30 min). Tras la misma se utilizarán referentes para la definición de nuevos conceptos y posterior redacción del informe del acta de grupo. Prepararemos los entregables (90 min) y finalizaremos el pdf (90 min).

Tema 8

DESARROLLO DEL DOSSIER Y EXPOSICIÓN PROGRAMADA DE LA PRESENTACIÓN

ACTIVIDADES 26, 27, 28, 29: Presentación y montaje, exposición oral y dossier

Modo de trabajo: **Equipos**

Semana/Sesión: **6**

Tipo de evaluación: **E2, E3, E4**

Tiempo estimado: **30 min.**

Presencial

Porcentaje de nota: **56%**

Desarrollo:

Las actividades realizadas hasta la fecha han permitido realizar una evolución de conceptos y procesos entorno al contexto del *paper art*, con criterios que deberá permitir al alumno acumular suficiente bagaje como para responder a la pregunta motriz que se realiza al comienzo del tema 6. De manera que llegados a este punto, cada equipo podrá argumentar y definir los aspectos que concretan el proyecto desarrollado resumiendo mediante una presentación oral todas las fases de su estudio hasta su concreción.

Esta actividad pretende que todos los alumnos participen de las cuestiones abordadas de manera implícita en todos los proyectos pero también con sugerencias y mejora de aspectos que se detecten en cada uno de los proyectos, de manera que cualquier equipo pueda opinar crítica y positivamente sobre el resto de los equipos con estas proposiciones de mejora.

Descripción:

Se realizarán las exposiciones orales por equipos mediante una presentación digital: ppt, pdf, video, etc., presentando también físicamente toda la documentación en una carpeta y un dossier encuadernado con las directrices marcadas en clase (180 min). Realizaremos los informes finales (60 min).

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía general

Se facilitará documentación, catálogos y diversa información en el desarrollo de cada bloque temático. Sirva como referentes significativos, los siguientes:

- ASUNCIÓN, Josep. *El Papel*. Barcelona; Parramón, 2003.
- BEGUIN, A. *Dictionnaire technique de l'estampe*. Ed. André Béguin, Bruselas, 1977.
- DAWSON, John. *Guía completa del grabado e impresión. Técnicas y materiales*. Madrid; Blume, 1982.
- ESTEVE, F. *Historia del grabado*. Madrid; Ed. Labor, 1993.
- GILMOUR, P. *Artists in Print*. London; British Broadcasting, 1981.
- HELLER, Jules. *PAPERMAKING*. New York, Watson-Guptill Publications, 1978.
- HUNTER, Dard. *PAPERMAKING. The history and technique of an ancient craft*. New York; Dover Publications, Inc., 1978.
- KREJCA, A. *Técnicas del grabado. Guía de las técnicas y de la historia del grabado*. Madrid; Ed. Libsa, 1990.
- LÓPEZ ANAYA, F. *El papel hecho a mano. Elementos de grabado artístico y composición tipográfica*. Buenos Aires.
- NEWTON, Charles. *Photography in Printmaking*. Victoria and Albert Museum, 1979.
- PASTOR, Jesús & ALCALÁ José Ramón. *Procedimientos de transferencia en la creación artística*. Pontevedra; Diputación provincial de Pontevedra, 1997.
- SACILOTTO, Deli. *Photographic printmaking techniques*. New York; Watson-Guptill publications, 1982.
- TOALE, Bernard. *The art of papermaking*. Massachusetts; Davis Publications, Inc., 1983.
- VIVES, Rosa. *Guía para la identificación de grabados*. Madrid; Arco, 2003