

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**1º - Dibujo a Mano
Alzada. Croquis y Bocetos**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Dibujo a Mano Alzada. Croquis y Bocetos
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Dibujo a Mano Alzada. Croquis y Bocetos
Tipo	Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	de 13:00 a 5:00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	JUAN JOSE JIMENEZ LOPEZ
Correo electrónico	juanjjl@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona un conocimiento detallado sobre el dibujo a mano alzada, desarrollando métodos esenciales de representación del mundo físico y visual que te permiten entender cómo analizar detalladamente ideas, formas, dimensiones y detalles. Sus contenidos facilitarán el desarrollo de otras asignaturas que traten temas de diseño. El aprendizaje se enfoca a que el alumno tenga recursos expresivos a partir del dibujo para transmitir una idea, un diseño o detalles del mismo a partir de su propio pensamiento. El objetivo final es lograr que el alumnado adquiera conocimientos que permitan aumentar la calidad y eficacia de los bocetos y croquis, de la acotación de sus dimensiones y su definición a nivel formal así como ayudarlos a que desarrollen su propio estilo de expresión. La asignatura nos introduce en el uso de códigos gráficos universales y racionales, y también en una serie de métodos, normas y sistemas que permitan interpretar de forma precisa el contenido del mensaje gráfico en cualquier ámbito en que se manifieste.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Lenguaje y técnicas de representación y comunicación. Se imparte en 1º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del primer curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 5 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Se pretende la integración de los contenidos propios de la asignatura en los contenidos globales de aprendizaje del Diseño. Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.

3.2 Programa

U1. Introducción al lenguaje del dibujo. El lenguaje de la representación: Forma y Estructura. (7 semana aprox.)

-El lenguaje gráfico bidimensional. Línea y forma. El encaje.

Sistemas de representación bidimensional del volumen y del espacio.

-El punto de vista, connotaciones expresivas.

Técnicas y materiales de dibujo: Lápices de grafito. Lápices de colores.

-Trazado y modulación de la línea.

-El dibujo constructivo y analítico.

-Mímesis, síntesis y estilización.

U2. Luz, color, textura, composición. (5 semanas aprox.)

-Nociones básicas sobre la luz y el color. Contrastes.

-Aspectos gráficos de la textura. Los valores tonales en la imagen gráfica y la Iluminación.

-Nociones básicas sobre la composición.

U.3. Tipos de representación vehicular: el dibujo aplicado a los ámbitos del diseño. (6 semanas aprox.)

- Apunte
- Estudio
- Esbozo
- Croquis
- Boceto

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y

los fines, la cultura y el comercio

CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	8,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	40	32,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	10	8,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	3,20%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	3	2,40%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	2,40%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		70	56%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	30	24,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	4	3,20%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	6	4,80%
	Total horas de trabajo autónomo	40	32%
	Total volumen de trabajo	110	5 ETCS

5.2 Recursos

Recursos de aula: aula/taller de dibujo con pizarra, unidad informática y cañón de proyección

- Recursos del profesor/a: apuntes propios, batería de imágenes, bibliografía de referencia
- Recursos del alumno/a: material de trabajo propio del desarrollo de los ejercicios y actividades: útiles y soportes adecuados a las propuestas de trabajo, que serán indicados por el/la profesor/a con antelación

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

-BARCSAY, Jeno.: Anatomía artística. Madrid: Territorio, 1990.

-BUCHAN, JACK: Secretos de Estudio para el artista gráfico, Ed.Herman Blume.

-DONDIS, D. A.: La Sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili.

-Fuga, Antonella. Técnicas y materiales del arte. Ed. Mondadori. Milán 2004

-GÓMEZ, J. JOSÉ; Cabezas, L.; Bordes, J.: Manual de Dibujo, Ed. Cátedra.

-HOFMANN, ARMIN: Manual de Diseño Gráfico, Ed. Gustavo Gili.

- MAIER, MANFRED: Curso de la Escuela de Basilea, Ed. Gustavo Gili.

-MAYER, RALPH: Materiales y Técnicas del Arte, Ed. Herman Blume.

-MUNARI, Bruno Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002

-IGNATI, Terisio, El dibujo. De Altamira a Picasso, ed
Cátedra, 1981.

-SMITH, RAY: El Manual del Artista, Ed. Herman Blume.

- SIMBLET, S: Anatomía para el artista, Ed. Blume 2011

-VARIOS autores: Dibujo a Mano Alzada para Arquitectos, Ed. Pa

-Wong, W. Fundamentos del diseño bi y tridimensional. 7a Ed. G. Gili. Barcelona, 1991.

VV.AA. El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el S.XX. Ed. Cátedra. Madrid

2005.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de

investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	10	10 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Pruebas prácticas realizadas en horas de clase (corta duración) Control en la definición gráfica del espacio a mano. Destreza y habilidad gráfica a mano alzada.	10%
Actividades Prácticas	Ejercicios prácticos hechos en clases y Carpeta de prácticas. Transmisión y desarrollo de ideas y conceptos gráficos. Destreza y habilidad gráfica a mano alzada. Resolución de problemas.	60%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de informática documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	5%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	2%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
-------	----------

5,0-6,9	APROBADO	
7,0-8,9	NOTABLE	
9,0-10	SOBRESALIENTE	

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades

complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X	X		Introducción y presentación de la materia.
	2ª Sesión	X	X		Introducción y presentación de la materia; Materiales
2ª	3ª Sesión	X	X		Unidad 1: Las producciones Audiovisuales
	4ª Sesión		X		Prácticas I: Unidad 1
3ª	5ª Sesión		X		Prácticas II: Unidad 1
	6ª Sesión	X	X		Salida centro
4ª	7ª Sesión	X			Unidad 2: Fundamentos de la escenografía: El espacio escénico I
	8ª Sesión	X	X		Unidad 2: Fundamentos de la escenografía: El espacio escénico II
5ª	9ª Sesión		X		Prácticas I: Unidad 2
	10ª Sesión		X		Prácticas II: Unidad 2
6ª	11ª Sesión	X	X		Seminario/Taller
	12ª Sesión	X	X		Unidad 3: El trabajo en equipos interdisciplinares
7ª	13ª Sesión		X		Prácticas I: Unidad 3
	14ª Sesión		X		Prácticas II: Unidad 3
8ª	15ª Sesión	X	X		Unidad 4: Metodología para la construcción del vestuario Escénico
	16ª Sesión		X		Prácticas Unidad 4
9ª	17ª Sesión	X	X		Charla
	18ª Sesión	X	X		Unidad 5: Vestuario escénico teatro
10ª	19ª Sesión		X		Prácticas Unidad 5
	20ª Sesión	X	X		Salida
11ª	21ª Sesión	X	X		Unidad 6: Vestuario escénico, ópera y producciones musicales

	22ª Sesión		X		Prácticas Unidad 6
12ª	23ª Sesión	X	X		Taller
	24ª Sesión	X	X	X	Unidad 7: Audiovisuales I (cine)
13ª	25ª Sesión	X	X		Unidad 7: Audiovisuales II (televisión, series, anuncios...)
	26ª Sesión		X		Prácticas I Unidad 7
14ª	27ª Sesión		X		Prácticas II Unidad 7
	28ª Sesión		X		Prácticas III Unidad 7
15ª	29ª Sesión	X	X		Salida
	30ª Sesión	X			Unidad 8: Danza y Circo
16ª	31ª Sesión		X		Prácticas Unidad 8
	32ª Sesión	X	X		Charla
17ª	33ª Sesión	X			Trabajo final (construcción teórica)
	34ª Sesión	X			Prácticas I Trabajo final
18ª	35ª Sesión		X		Prácticas II Trabajo final