

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Todas
Asignatura	Taller de creación artística: Grabado y serigrafía
Materia	Optativa

Departamento responsable de la docencia	Diseño Gráfico
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Optativo
Curso	3º/4º
Semestre	2º
Créditos ECTS	4
Horas presenciales	45
Horas de trabajo autónomo	55

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura está enmarcada en los contenidos generales de impresión y técnicas de estampación aplicados a los estudios de diseño. Permitirá a los alumnos conocer las técnicas gráficas para la reproducción de proyectos de la disciplina.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT9 CT12 CT13 CT14 CT15
Competencias generales del título	CG1 CG4 CG5 CG6 CG8 CG9 CG2 CG12 CG14 CG15 CG17 CG19 CG20 CG21 CG22
Competencias de la asignatura	CA1.-Saber expresar nuevas ideas a partir del dominio de distintas técnicas de estampación. CA2.-Tener visión espacial y saber representar las técnicas apropiadas para la práctica gráfica. CA3.-Utilizar los métodos adecuados para la investigación y comunicación de ideas. CA4.-Generar procesos de ideación y creación tanto artísticos, como técnicos, resolviendo los problemas.. CA5.-Analizar, evaluar y verificar la viabilidad de los proyectos, CA6.-Conocer las características, propiedades, cualidades, comportamientos y posibilidades que componen los productos.

Resultados de aprendizaje

- Plantear correctamente los trabajos y aplicar los controles de producción necesarios para garantizar la calidad de los mismos.
- Solucionar debidamente los problemas que puedan surgir durante la realización del proyecto gráfico.
- Conocer los conceptos y los términos fundamentales e imprescindibles para un perfecto entendimiento.
- Desarrollar la capacidad de valorar el resultado de su trabajo, tanto a nivel técnico como de comunicación.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de estampación.
- Manejar las técnicas de impresión acorde a los modelos propuestos.
- Conocer las materias primas y materiales con los que se trabaja en el campo de las artes gráficas.
- Trabajar en equipo.
- Incorporar al ámbito profesional valores éticos y solidarios.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Procedimientos de estampación tradicionales
 - Estudio de los procedimientos de estampación tradicionales
- **Unidad didáctica 2** | Impresión en relieve
 - Técnicas de impresión en relieve
- **Unidad didáctica 3** | Las matrices
 - Elaboración y preparación de matrices
- **Unidad didáctica 4** | Métodos de entintado y estampación
 - Estudio de los procesos de entintado y estampación
- **Unidad didáctica 5** | Impresión en hueco
 - Técnicas de impresión en hueco
- **Unidad didáctica 6** | Impresión en estarcido
 - Técnicas de impresión en estarcido

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Realización de una estampación en relieve	4

Actividad 2 Realización de una estampación en hueco	4
Actividad 3 Realización de una estampación en hueco	3
Actividad 4 Realización de una estampación en estarcido	4

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	10	10	20
Realización de actividades	24	33	57
Corrección de actividades	10	10	20
Tutorías		2	2
Total	45	55	100

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Exposición teórica por parte del profesor sobre conceptos específicos de cada uno de los contenidos a tratar; así como la entrega de copias, apuntes, catálogos y visualización de imágenes para una correcta representación de los ejercicios elaborados.

Clases teórico-prácticas

- Realización de ejercicios prácticos de propuestas en diversas técnicas en las horas de clase y fuera de ella; así como una puesta en común con los alumnos sobre los resultados obtenidos en los ejercicios y maneras de mejorarlos o interpretarlos. Elaboración práctico de un catálogo ayudado por los medios informáticos.

Tutorías

- Se llevará a cabo un control sobre las pautas de conducta creativa en la realización de ejercicios prácticos en diversas técnicas en las horas de clase y fuera de ella; así una puesta en común con los alumnos sobre los resultados obtenidos en los ejercicios y maneras de manejo o interpretación.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades / proyecto	- Aspectos narrativos, expresivos y estéticos. - Originalidad y creatividad. - Presentación adecuada. - Desarrollo de las actividades dentro del plazo previsto.	70%	50%
Observación: registro diario	- Evolución y desarrollo diario. - Planificación del tiempo en clase. - Capacidad de análisis.	30%	
Pérdida evaluación continua (Examen teórico-práctico)	- Adquisición y desarrollo de los conocimientos de la materia vistos durante el semestre. - Capacidad crítica y correcta resolución de la prueba propuesta.		50%

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

En el caso de pérdida de evaluación continua, el alumnado repetirá los ejercicios prácticos, suspendidos o no entregados, que deberán realizarse en la clase en presencia del profesor. Cada ejercicio deberá superarse con un 5.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	- Aspectos narrativos, expresivos y estéticos. - Originalidad y creatividad. - Presentación adecuada. - Desarrollo de las actividades dentro del plazo previsto.	50%
Prueba teórico-práctica	- Adquisición y desarrollo de los conocimientos de la materia vistos durante el semestre. - Capacidad crítica y correcta resolución de la prueba propuesta.	50%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Tintas de grabado, tintas de serigrafía, planchas de madera, planchas de metal, tarlatanas, aguarrás, disolventes, plantillas, diferentes clases de papel, tórculos, prensa y mesas de estampación textil.
- Proyector, pizarra, ordenador, aula de grabado: materiales y utillaje de taller inventariados por la Escuela Superior de Diseño de La Rioja.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Material de escritura para coger apuntes, material de dibujo para bocetos de trabajo en actividades, material para grabado, madera, papel para estampar, folios, útiles de dibujo, papel vegetal.

Bibliografía

GRABOWSKI, B. (2009). *Guía completa de técnicas, materiales y procesos de impresión*. ED. Blume.

MARTIN, J. (1993). *Enciclopedia de técnicas de impresión*. Ed. Acanto.

PLA, J. (1986). *Guía completa de técnicas, materiales y procesos de impresión*. Ed. Omega.

ROSS NIELSEN, G. (1989). *Serigrafía industrial y artes gráficas*. ED. LEDA.

RUBIO MARTINEZ, M. (1979). *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*. Ed. Tarraco.

TOBELL, J. (2003). *Técnica y práctica del proceso serigráfico*. ED. AEDA.

Las normas de uso de inteligencia artificial generativa así como todos los aspectos relativos al plagio y a la propiedad intelectual quedan recogidos en el documento **Directrices del uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los trabajos académicos de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja** que puede consultarse en la web: <https://esdir.eu/es>.