



DATOS IDENTIFICATIVOS

Laboratorio de Materiales

Asignatura	Laboratorio de Materiales			
Código	P01M171V01102			
Titulación	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Bandera Vera, Antonio María			
Profesorado	Bandera Vera, Antonio María Outeiro Ferreño, Eduardo Manuel Zabala Mate, José Ángel			
Correo-e	nono@uvigo.es			
Web				

Descripción general La materia ajusta su docencia en la experimentación y práctica de procedimientos de reproducción múltiple. Los contenidos se articulan en dos vertientes, por una parte, procedimientos de estampado sobre soporte textil -fundamentalmente serigrafía e impresión digital por sublimación- y por otro, a procedimientos de corte láser aplicados al diseño de moda.

Se estimulará al alumnado para que formule cuáles son sus intereses creativos, y desarrollar su propio lenguaje artístico en el campo de la moda. Asimismo, se procurará incentivar la capacidad de investigación y exploración a través de los medios que ofrecen los talleres de la Facultad, y que conozca y domine las maquinarias empleadas, manejándolas con el cuidado y limpieza que requieren. Por tanto, la materia se concibe como una aproximación altamente experimental al diseño gráfico.

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
A2	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B6	Capacidad para el uso de las herramientas, conocimientos y métodos de creación e investigación que le permitan desarrollar al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales en sus diseños
B10	Capacidad de aprendizaje, curiosidad e iniciativa para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas
C2	Ser capaz de identificar problemas que se puedan resolver mediante el diseño, plantearlos como problema de diseño, proponer un concepto y decidir criterios de formalización, eligiendo los materiales y procedimientos constructivos adecuados a cada caso
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño
D5	Capacidad para el análisis y la resolución de problemas, de adaptación a nuevas situaciones y de toma de decisiones de forma creativa e innovadora
D6	Sensibilidad hacia los contextos cultural, medioambiental y social
D9	Capacidad de integración en equipos multidisciplinares
D12	Capacidad de comprensión y desarrollo de los aspectos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Que los estudiantes sean capaces de investigar las posibilidades de los tejidos, utilizando el proceso creativo para experimentar, crear y combinar tejidos, explorando la posibilidad de mezclar nuevos materiales, utilizando procesos artesanales y nuevos procesos ligados a la tecnología.	A1 A2 A5 B6 B10 B12 C2 C11 D5 D6 D9 D12

Contenidos

Tema	
- 1º BLOQUE APLICACIÓN TEXTIL CORTE LASER + / CUBO	3.1. Introducción en máquina de corte láser 3.2. Dibujo vectorial 3.3. Preparación de muestrario de pruebas
- 2º BLOQUE PLANTILLAS CORTE LASER + PISTOLA + AERÓGRAFO / CUBO	4.1. Herramienta. Utensilio para realizar aplicación directa sobre superficie. 4.2. Plantilla. Elemento plano con oquedades. 4.3. Materiales: bases acuosas o grasas. 4.4. Procedimientos: · Preparación de una plantilla simple · Preparación de una plantilla con llaves · Aplicación con rodillo · Aplicación con spray · Aplicación directa · Aplicación con máscaras · Efectos por capa
- 3º BLOQUE SERIGRAFÍA / TALLER GRÁFICA	5.1. Iniciación en serigrafía: Herramientas: Fotolito / pantalla / emulsión 5.2. Mancha + Trama
- 4º BLOQUE SUBLIMACIÓN / TALLER GRÁFICA	6.1. Tratamiento de imagen digital 6.2. Tipos de soporte

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	2	0	2
Resolución de problemas	28	0	28
Resolución de problemas de forma autónoma	0	120	120

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Resolución de problemas	Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	Provocar aprendizajes significativos, es decir, relacionar los contenidos de la materia con temas de actualidad y/o con los intereses creativos del alumno en el ámbito de la moda. Se estimulará al alumnado para que formule sus intereses creativos, y desarrolle su propio lenguaje gráfico ligado a otras materias de carácter práctico de primer curso como son PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA, PROTOTIPADO e ILUSTRACIÓN.

Resolución de problemas de forma autónoma	La intervención de los docentes para partir del análisis del conocimiento previo de los alumnos y de un estudio de sus posibilidades. Se establecerá un nivel de partida y un nivel de llegada. Se procurará incentivar la capacidad de investigación y exploración del estudiante a través de los medios que ofrece el taller, y que conozca y domine las distintas maquinarias empleadas manejándolas con el cuidado y limpieza que requieren. La materia se concibe por tanto, como una aproximación altamente experimental en el campo del diseño gráfico y textil.
---	---

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Lección magistral	Se valorará la asistencia e implicación	20		B10	C2	D6 D9 D12
Resolución de problemas	La evaluación será continua con una Entrega Final que consistirá en un muestrario de resultados conseguidos con su ficha técnica correspondiente. La calificación final atenderá los siguientes criterios: a) Asistencia continuada y dedicación b) Interés investigador y experimental c) Resolución material d) Niveles de complejidad sensible y técnica y) Interés plástico y expresivo	40	A1	B6 B10 B12	C11	D5 D9
Resolución de problemas de forma autónoma	Se valorará el volumen de trabajo y la interiorización de usos procedimentales	40	A2 A5	B6 B10		D5 D9

Otros comentarios sobre la Evaluación

Primera convocatoria: miércoles 7 de febrero a las 18:30 h

Segunda convocatoria: martes 9 de julio a las 13:30 h

En la evaluación de Segunda Convocatoria será obligatoria la entrega de un Muestrario de Resultados conseguidos a partir de los ejercicios propuestos con su ficha técnica correspondiente

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- CATAFAL, Jordi y OLIVA, Clara, **El grabado**, Parragón, 2002
 CHAMBERLAIN, Walter, **Manual de Grabado en madera y Técnicas Afines**, Hermann Blume, 1988
 DAWSON, John, **Guía completa de grabado e impresión. Técnicas y materiales**, Tursen H. Blume, 1996
 FAHR-BECKER, Gabriela, **Grabados japoneses**, Taschen, 2002
 HAINKE, Wolfgang, **Serigrafía: Técnica, Práctica, Historia**, La Isla, 1989
 MARA, Tim, **Manual de Serigrafía**, Blume, 1981
 MARTIN, Judy, **Enciclopedia de Técnicas de Impresión**, Acanto, 1994
 FERRÓN Miquel, **Así se pinta con aerógrafo**, Parramón, 1987

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Otros comentarios

HORARIO DE TUTORÍAS

Nono Bandera: nonobandera@gmail.com

Eduardo Outeiro:

