

DIRECCIÓ GENERAL DE PERSONAL DOCENT

TEMARI DEL COS DE PROFESSORS D'ARTS PLÀSTIQUES I DISSENY

DIBUIX ARTÍSTIC I COLOR

1. El arte en Egipto y Mesopotamia. La pintura mural. El bajorrelieve.
2. Las culturas prehelénicas y Grecia. El canon. Evolución del sistema de proporciones y su relación con los estilos arquitectónicos. La representación bidimensional. El dibujo y el color en la cerámica griega.
3. El arte en Roma. Importancia histórica del tratado de Vitruvio. La pintura mural, estilos y procedimientos. El mosaico.
4. El arte bizantino. Concepto, estilo e iconografía en los sistemas decorativos. El mosaico y su técnica. Influencia en la Europa románica.
5. El arte románico. Los sistemas decorativos y los programas iconográficos: Escultura y pintura. Técnicas artísticas. Los códices miniados.
6. El arte islámico. Elementos de la estética islámica en Al-Ándalus. Composición geométrica y escritura.
7. El arte gótico. Los sistemas decorativos y los programas iconográficos: la pintura y la vidriera. Técnicas. La miniatura. La aparición del proyecto y los manuales de dibujo.
8. El arte del «Quattrocento». La representación espacial. El escenario arquitectónico y el paisaje. La pintura. Técnicas pictóricas. Iconografía e iconología.
9. El arte del «Cinquecento». Dibujo y pintura. La importancia del dibujo en todas las artes. Técnicas pictóricas. Mecenas y artistas. El manierismo.
10. El renacimiento fuera de Italia, su difusión. La pintura y el dibujo renacentista. El grabado.
11. La pintura española del siglo XVI. Relación con la pintura europea. Técnicas pictóricas. La edición del libro en España.
12. El barroco en Italia. Arquitectura, pintura y urbanismo, relaciones e influencias. El coleccionismo.
13. El arte del siglo XVII en España. Escuelas y maestros más notables de pintura. El dibujo.
14. La pintura barroca en Europa y los géneros pictóricos. Importancia del dibujo, la «factura» o el trazado. El dibujo como línea y como mancha.
15. Importancia del dibujo en la pintura y arquitectura del neoclasicismo. El romanticismo aplicado a la pintura. Los cuadernos de viaje. El realismo.
16. Arte, artesanía y diseño en el siglo XIX.
17. Técnicas pictóricas y gráficas en impresionistas y postimpresionistas. Influencia y presencia de la fotografía en las composiciones. Influencia del impresionismo francés en España.
18. Vanguardias históricas. Orígenes y desarrollo. Técnicas de pintura y dibujo.
19. Arte e industria en el siglo XX. La Bauhaus, de Stijl, la influencia del movimiento moderno. El diseño y la producción industrial.
20. Concepto de arte desde 1945 hasta nuestros días. Nuevos materiales y soportes.
21. El artista y la sociedad, sus relaciones a través de la historia. Gremio, taller y escuela. La aparición del diseñador.
22. El concepto del dibujo en los grandes maestros centroeuropeos: Holbein, Dürero, Rembrandt, Rubens.
23. El proceso del dibujo en la concepción de la obra de los grandes maestros italianos del siglo XVI.
24. El concepto del dibujo en los grandes maestros españoles del siglo XVII.
25. El concepto del dibujo desde el siglo XX a la actualidad.
26. Los tratados de dibujo y pintura a lo largo de la historia del arte.
27. La definición del dibujo. Percepción y descripción, elementos del dibujo.
28. Modos de ver y dibujar. Conceptos básicos de dibujo: apunte, boceto y obra final. Dibujo mimético. Dibujo descriptivo. Dibujo representativo. Dibujo expresivo. Dibujo comunicativo. Dibujo analítico y científico.
29. El dibujo de la figura humana. Anatomía morfológica. La representación del movimiento.
30. El dibujo en el proyecto de diseño. Fases del proyecto. El proceso creativo. De la ideación a la realización. El rendering.
31. Análisis de los procesos cognitivos. Percepción y psicología de la forma: la Gestalt. Teoría de campo. Teoría cognitiva.
32. La sintaxis de la imagen. Elementos básicos de la comunicación visual. Estrategias de comunicación. La manipulación de la imagen.
33. La línea como elemento en la creación gráfica. Línea y grafismo. Tramas y texturas.
34. El claroscuro. La luz definidora de formas. Luz natural y artificial. Representación bidimensional del volumen y del espacio. Los valores tonales en la imagen gráfica.
35. La composición. El espacio compositivo; particiones, cánones dinámicos, rectangulares y radiales. Elementos y formas compositivas, modulaciones y ritmos, proporción, peso visual y contrapunto. La expresividad en la ordenación del espacio.
36. La proporción. El módulo y la estructura. Redes. La proporción en el cuerpo humano. El canon; diferentes concepciones estéticas. El hombre como unidad de medida. Antropometría y ergonomía.
37. La geometría como modelo de lo esencial. Presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. Aspectos estructurales. El crecimiento armonioso.
38. Física del color. La percepción del color; factores físico-químicos. El aparato visual. Color luz. Color pigmento.
39. Métrica del color. Dimensiones del color. Ordenación y codificación de los colores. Teorías históricas.
40. Leyes de síntesis de los colores. Gammas. Interacción. Armonía.
41. Parámetros psicofísicos del color. La significación del color y su configuración simbólica en el lenguaje plástico tri y bidimensional. La expresividad del color. El color en la publicidad y el diseño gráfico.
42. Evolución histórica de la enseñanza del dibujo. Modelos en la educación artística y su incidencia en la didáctica del dibujo. Métodos de aprendizaje del dibujo.
43. Evolución de los materiales de dibujo y pintura. Soportes. Pigmentos. Aglutinantes, disolventes y cargas.
44. Técnicas secas. Origen y evolución. Soportes. Materiales y procedimientos.
45. Técnicas húmedas. Origen y evolución. Soportes. Materiales y procedimientos. Temple. Acuarela. Témpera. Tinta.
46. Técnicas grasas. Óleo. Encáustica. Técnicas mixtas tradicionales. Origen y evolución. Soportes. Materiales y procedimientos.
47. Técnicas pictóricas basadas en resinas sintéticas. Origen y evolución. Soportes. Materiales y procedimientos. Nuevos materiales: pigmentos y soportes. Técnicas mixtas actuales.
48. Dibujo asistido por ordenador. Conceptos generales sobre informática aplicada al área gráfica. Tipos de aplicaciones gráficas. Imagen informática, imagen raster y vectorial. Resolución. Formatos. Intercambios de ficheros.
49. La electrografía y la creación artística. Sistemas electrográficos de impresión. Procedimientos de transferencia. Soportes. Aplicación a los sistemas tradicionales de estampación.
50. Otras técnicas gráficas y procedimientos de ilustración. Rotuladores. Aerografía. Collages. Fotomontajes.
51. La técnica de los dibujos animados. El método Disney. El Storyboard. Los fondos. El animador. El coloreador. La animación digital.
52. Pedagogía de la creatividad. Métodos de desarrollo de la creatividad: Método analógico, método antitético y método aleatorio. Su aplicación a la enseñanza del dibujo. Estímulos y bloqueos.
53. El dibujo y las técnicas de expresión en la realización de proyectos de las artes aplicadas de la escultura: piedra, madera, metal.
54. Dibujo y color en los proyectos de orfebrería y joyería. Concepto, técnicas y materiales.
55. Dibujo y color y su aplicación en la cerámica. Concepto, técnicas y materiales.
56. Técnicas y procedimientos tradicionales de impresión: xilografía, calcografía, litografía y estarcido. Evolución histórica. El grabado y sus diferentes técnicas. El dibujo de originales en función de las técnicas de impresión. Elección de la técnica según el producto final.
57. Las artes gráficas. Técnicas industriales de preimpresión e impresión. Huecograbado. Ofset. Flexografía. Permeografía. Procesos de impresión del color. Fotomecánica digital y postscript.
58. El diseño gráfico. Áreas de actuación. Técnicas de diseño gráfico. La ilustración, el dibujo publicitario, el cartel: técnicas y evolución histórica.
59. La historieta gráfica. Lenguaje y técnicas de representación.
60. La fotografía. Origen y evolución. Técnicas y modos expresivos. El retoque fotográfico.
61. De la artesanía tradicional al arte industrial. La producción en serie. Normalización y racionalización. La representación gráfica en el proceso del diseño de productos.
62. El color en el espacio habitable, parámetros psicofísicos. Particularidades del uso del color en diferentes ambientes: vivienda, espacios comerciales, stands, restaurantes, auditorios, etc...
63. El dibujo y el color en el diseño de mobiliario. Historia del mueble: épocas más características y su evolución. El mueble actual. El papel del dibujo en el diseño del mueble industrial y en la ebanistería artística.
64. El dibujo y el color en el diseño de la indumentaria. Interpretaciones sobre el maniquí y el natural. Estilización de la figura en el diseño de moda: el dibujo de figurines. Códigos y convencionalismos gráficos de aplicación al diseño de moda y la producción industrial.
65. Concepto de dibujo y color aplicado a las artes textiles. Las diferentes técnicas de fabricación de tejidos y los sistemas de transcripción del diseño. Alfombras y tapices: bocetos y cartones. Sistema directo o por cuadrícula. El dibujo en relación a las técnicas de estampación.
66. El dibujo en la pintura mural. Origen, evolución histórica y técnicas de la pintura mural. La pintura al fresco, principales materiales y procedimientos. Los nuevos materiales en la pintura mural actual.
67. El dibujo y color y su aplicación a las artes del vidrio, el proceso gráfico de diseño. Panorama histórico y técnico de las artes del vidrio y la vidriera.
68. El dibujo arquitectónico. Concepto de profundidad y perspectiva aérea. Representaciones gráficas de parques y espacios ajardinados. Aplicaciones perspectivas. Acotaciones. Signos convencionales y simbología usual.
69. El proyecto gráfico de diseño de interiores. Fases. El dibujo de stands. El dibujo escenográfico. La perspectiva forzada y su empleo en la escenografía. El espacio escénico. Tipificación de escenarios y decorados.
70. Fundamentos del sistema de planos acotados. Aplicaciones.
71. Fundamentos del sistema diédrico. Aplicaciones.
72. Fundamentos del sistema axonométrico. Aplicaciones.
73. Fundamentos del sistema cónico. Aplicaciones.

74. Sistema axonométrico: representación de figuras planas y sólidos geométricos.
75. Sistema axonométrico: sombras propias y arrojadas.
76. Perspectiva cónica: métodos perspectivos.
77. Perspectiva cónica: elección del punto de vista. Deformaciones perspectivas.

78. Perspectiva cónica: representación de figuras planas y sólidos geométricos.
79. Perspectiva cónica: iluminación. Sombras propias y arrojadas.
80. La representación espacial en los sistemas infográficos. Modelado. Renderizado. Visualización interactiva y animación.