



## GUIÓN PROYECTO

**Código:** PIE17-195

**María del Mar Cabezas Jiménez**

**Título de Proyecto:**

Aplicaciones vectoriales para el dibujo: Una experiencia analizada desde la formación gráfica digital de Secundaria y Bachillerato para la expansión curricular del dibujo en Bellas Artes

**Tipo de Proyecto:**

Tipo B

**Rama de Conocimiento:**

Artes y Humanidades

**Resumen:**

Las técnicas digitales utilizadas para el desarrollo de proyectos gráficos de diseño o ilustración y otras extensiones creativas, son actualmente un hecho que reconocemos como establecido en todos los sectores gráficos más profesionales y por tanto requieren de un continuo aprendizaje como elemento instrumental para el desarrollo de toda actividad creativa gráfica digital.

Desde nuestra experiencia docente, hemos apreciado en el perfil del alumnado que se inicia en los estudios de Bellas Artes, una carencia de conocimientos básicos en el manejo de ciertas herramientas digitales para el dibujo, concretamente el de las herramientas vectoriales, tanto en su primer año de estudios como en cursos posteriores. Conocimientos que, en su mayoría, adquieren de manera autodidacta mediante video tutoriales o manuales descargados de Internet. El dibujo vectorial es un sistema digital alternativo al trazo continuo que puede ofrecer cualquier herramienta convencional o a las herramientas lineales que ofrecen los programas basados en mapa de bits. Sin embargo, siendo una de las tecnologías más utilizada dentro del campo del diseño o la ilustración digital, está bastante ignorada durante los estudios precedentes de Secundaria o Bachillerato y, en consecuencia, suele ser una desconocida entre los estudiantes de los primeros cursos de Bellas Artes.

Con esta investigación, pretendemos realizar una búsqueda de nuevas propuestas educativas alternativas para fomentar el conocimiento básico de estas herramientas vectoriales gráficas entre estudiantes de diferentes Centros de Secundaria y Bachillerato, es decir, en los estudios previos a los universitarios. Lograr una estadística real sobre los contenidos de medios digitales gráficos que se imparten en estas disciplinas y el nivel que se pretende alcanzar. Pretendemos investigar el origen de los conocimientos adquiridos por los alumnos/as de Bellas Artes durante su travesía universitaria en diferentes asignaturas y cursos del área de dibujo. Se analizará el origen y calidad de la formación alcanzada por este perfil de estudiantes en el manejo de las técnicas digitales para el dibujo y concretamente el dibujo basado en vectores. Se desarrollarán aplicaciones didácticas gráficas dinámicas para estudiantes de edades escolares y técnicas de aprendizaje para los universitarios mediante el entorno de conocimiento abierto Open CourseWare (OCW) de la Universidad de Málaga.

Nuestro objetivo es indagar entre los actuales y futuros estudiantes de Bellas Artes en las asignaturas de Dibujo, conocer el alcance de su nivel y experiencias con estas herramientas gráficas, centrándonos principalmente en la tecnología vectorial. Con nuestra aportación, queremos mejorar, animar, orientar y concienciar de la funcionalidad y necesidad urgente de promover esta tecnología para facilitar el desarrollo curricular de los estudiantes de Bellas Artes. El mundo cambiante en el que vivimos, se encuentra continuamente con nuevas formas y nuevas reinterpretaciones del lenguaje creativo. Dentro de la labor docente en la enseñanza artística universitaria y preuniversitaria, debemos combinar tanto los medios y técnicas tradicionales del dibujo con la formación en medios digitales, ya que estas serán herramientas imprescindibles para el futuro artista visual.