**APROXIMACIÓN AL DISEÑO DE COMPLEMENTOS A TRAVÉS DEL VOLUMEN.**

**REDEFINICIÓN DE LA PROPUESTA ELEGIDA. “DIBUJAR EN EL AIRE”**

Pasar de retos a ideas. Una vez que hemos seleccionado la propuesta sobre la que trabajar se abrirá un proceso de creación.

Las ideas cuando nacen son abstractas, requieren de un proceso de crecimiento. Las ideas nacen incompletas hay que darles tiempo para que tomen forma.

No hay que tener miedo a equivocarse y aunque equivocarse no significa ser creativo, es cierto que si no te arriesgas a equivocarte, nunca llegarás a nada original.

El trabajo creativo consiste en un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas.

Un acto, una idea, un producto es creativo cuando cambia algo ya existente, o lo transforma en algo nuevo.

**REFLEXIONAR . La creatividad no se encuentra en el centro se encuentra en los márgenes, las preguntas standart suelen estar siempre en el centro.**

**OBJETIVOS:**

Desarrollar un complemento en piel partiendo de una de las estructuras realizadas en la fase inicial del proyecto “ Dibujar en el aire”.

Conocer y poner en práctica estrategias que permitan generar nuevas propuestas en piel.

Realizar un trabajo que vaya de lo abstracto a lo concreto.

Estimular la creatividad como medio para realizar propuestas nuevas.

Trabajar la capacidad de sorpresa.

**MATERIAS IMPLICADAS.**

**VOLUMEN**

Modificar, desarrollar o variar la escala si fuera necesario de la propuesta elegida en la fase anterior a fin de definir y adaptar la propuesta de trabajo a materializar en piel.

La propuesta elegida se podrá variar o modificar en parte con el fin de adaptar el volumen a la función del complemento que se quiere realizar y a la técnica de construcción en piel que se vaya a emplear.

Comprender y explorar las posibilidades que ofrecen los materiales elegidos para la realización de la maqueta.

Conocer y aplicar los siguientes programas Rhinoceros y slicer for Fusion 360. Trabajar diferentes soluciones, desarrollo, planos verticales, horizontales…

Imprimir los desarrollos y secciones de planos y cortar manualmente.

Realizar la maqueta.

Método para obtener el desarrollo plano de los volúmenes.

**DIBUJO ARTÍSTICO.**

Trabajar sobre la propuesta elegida con el objetivo de proponer una solución estética, formal, práctica y funcional al complemento.

Proceso de indagación. Una vez seleccionada la propuesta de partida se formularán las siguientes preguntas con el objetivo de realizar una imagen mental del complemento que queremos hacer.

Responder a las preguntas Método Scamper. Anexo

Utilizar el dibujo como medio de reflexión y análisis para fijar ideas.

Realizar los bocetos de concepto necesarios que faciliten el trabajo inicial en volumen.

Realizar los bocetos analíticos y de presentación.

HISTORIA.

Enmarcar la propuesta dentro del contexto histórico: autores de referencia, características y diferencias con propuestas anteriores y posteriores.

Trabajo de uno de los diseñadores propuestos.

Fundamentación teórica de la propuesta.

D. TÉCNICO.

Dibujar los patrones a escala del complemento con rhinoceros, hacer las anotaciones correspondientes en cada patrón y acotar las medidas.

Iniciar al alumno en el uso de la pizarra digitalizadora .

Iniciar al alumno en el programa de diseño Rhinoceros (o el que se considere).

TALLER

Buscar soluciones técnicas y formales para confeccionar la propuesta.

Definir los equipos necesarios para materializar la propuesta.

Buscar y proponer los materiales más idóneos: piel, forro, herrajes etc para confeccionar el complemento

Confeccionar el complemento

INFORMÁTICA.

Realizar una breve presentación del proyecto utilizando los equipos que se consideren más idóneos.

Retoque y ajuste de fotografías.

Técnicas básicas para maquetar.

TRABAJOS A PRESENTAR.

Memoria histórico-artística que fundamente la propuesta.

Trabajo sobre uno de los diseñadores propuesto.

Memoria gráfica.

Maqueta o maquetas en material no definitivo.

Memoria técnica que contenga: patrones, fichas de producto, lista de fases, ficha de materiales, escandallo, presupuesto.

Prototipo en material definitivo.

CONCLUSIONES

El alumno expondrá el trabajo ante sus compañeros.

TIEMPO.