

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Industrial	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Bocetaje esquematizado	5. Clave: 14793
6. HC:	HL: HT: 4 HPC: HE: CR: 4
7. Ciclo escolar: 2012-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno	

Elaboró: Arq. Alejandro Sánchez Othón y LDI. Wendy A. Hernández Arellano	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Diciembre 2011	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO DEL CURSO.

Este curso optativo de la etapa disciplinaria pertenece al área de comunicación visual y su propósito es reforzar los conocimientos y habilidades que previamente el alumno ha adquirido sobre el dibujo, particularmente el boceto, a través del análisis de la morfología y la geometría de los objetos y la utilización de diferentes instrumentos y técnicas de dibujo e ilustración. Lo anterior con el objeto de lograr una mejor comunicación de sus propuestas de diseño.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Manejar el dibujo esquemático a lápiz, pluma o color, para la trasmisión efectiva de la idea central y detallada de sus propuestas de diseño con creatividad.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Elaboración de un portafolio de los ejercicios de dibujo e ilustración con técnicas de representación manual a partir de las ideas de sus proyectos de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.**Introducción:****ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO****Duración: 2 horas.**

Presentación del programa del curso, planteamiento de las características, temas y contenidos de la asignatura, las condiciones de los trabajos para su entrega, la bibliografía y los criterios de evaluación.

Unidad I:**El dibujo esquemático en el Diseño Industrial****Duración: 10 horas.****Competencia:**

Identificar y representar las figuras de los cuerpos geométricos básicos utilizando diferentes técnicas de dibujo esquematizado.

Contenido:

- 1.1. Indicadores de profundidad
- 1.2. La perspectiva y sus diferentes aplicaciones
- 1.3. El estudio de la luz y su efecto sobre los objetos
- 1.4. Formas geométricas y encajado
- 1.5. Redondeos de aristas

Unidad II:

El dibujo esquemático en el proceso creativo

Duración: 20 horas

Competencia:

Representar esquemáticamente las propuestas de diseño presentadas en la materia de Diseño que se curse, utilizando diferentes técnicas de ilustración.

Contenido:

- 2.1. Técnicas monocromáticas
 - 2.1.1. Grafito
 - 2.1.2. Lápiz de color
 - 2.1.3. Pluma o bolígrafo
- 2.2. Técnicas en color
 - 2.2.1. Lápices de color
 - 2.2.2. Marcador
 - 2.2.3. Pastel
 - 2.2.4. Acuarela
- 2.3. Organización de las imágenes
 - 2.3.1. Distribución de las imágenes y detalles
 - 2.3.2. Inclusión de textos
 - 2.3.3. Elección de bocetos

Unidad III:

El boceto y su contexto

Duración: 16 horas

Competencia:

Aplicar las técnicas aprendidas en semestres anteriores para la representación de sus diseños en contexto de uso.

Contenido:

- 3.1. El factor humano en el producto
- 3.2. El entorno del objeto
- 3.3. El punto de vista y el tamaño del dibujo
- 3.4. Fondos y superficies

Unidad IV:

Diagramas, usos y funciones del objeto

Duración: 16 horas

Competencia:

Representar de manera esquemática las partes que componen un objeto así como sus diagramas de uso y función.

Contenido:

- 4.1. Dibujos constructivos y de desarrollo
- 4.2. Perspectivas de despiece
- 4.3. Diagramas usos y funciones del objeto

VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La estructura de la clase es invariablemente, una explicación del profesor del tema del día, utilizando ejemplos y medios audiovisuales, para posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio bajo la guía del maestro, en forma de lámina de dibujo, donde practique el ejemplo y demuestre qué entendió del tema.

El maestro definirá en cada ejercicio el tipo de ilustración: conceptual, de presentación, escala real, etc.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruente con las evidencias de desempeño y las competencias:

- **Criterios de acreditación:**

- Tener el 80% de asistencia como mínimo
- El promedio de calificación de las láminas debe ser aprobatorio
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)

- **Criterio de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas**

- Los exámenes o entregas definidas para final de unidad o de semestre tienen un valor de 40% de la calificación final.
- La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 60% de la calificación final.

- **Criterios de evaluación cualitativos.**

- Entrega puntual de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Limpieza y calidad en los dibujos
- Expresividad y claridad de comprensión de los conceptos solicitados en cada dibujo
- Se valorara el desarrollo de la técnica y del estilo individual.

VIII BIBLIOGRAFÍA.

ACHA, Juan. **Introducción a la creatividad artística**. Ed. Trillas, México, 1992.

De la TORRE, Saturino. **Creatividad y formación**; identificación, diseño y evaluación.

MAYOR, Ralph, **Materiales y técnicas del arte**, Ed. Hermann Blume, Madrid, 1988.

MULHERIN, Jenny. **Técnicas de presentación para el artista gráfico**. Ed. GG. Barcelona, 1993.

ALLEN, Jeanne. **Designer's guide to color**. Ed. Chronicle Books, San Francisco, 1986.

Manuales de Solid work Digitales.