

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: Técnicas de Representación Gráfica	5. Clave: 14268
6. HC:	HL: HT: 4 HPC: HE: CR: 4
7. Ciclo escolar: 2011-2	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: LDI. Ricardo Barragán y LDI. Wendy A. Hernández Arellano	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Junio 2011	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO DEL CURSO.

El propósito de este curso es complementar el curso básico de la asignatura obligatoria de Ilustración, para que el alumno que no alcanzó a desarrollar la habilidad para el dibujo de boceto, pueda hacerlo utilizando técnicas de representación gráfica de la geometría de los objetos, utilizando diferentes instrumentos de dibujo e ilustración para la comunicación de sus propuestas de diseño.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Aplicación de técnicas de representación básicas utilizando medios secos y húmedos. Manejar diferentes niveles de abstracción para la trasmisión efectiva del propósito del objeto diseñado durante todo el proceso de diseño y en la presentación ejecutiva de un proyecto de diseño.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Elaboración de un portafolio de ejercicios de dibujo e ilustración con técnicas de representación manual.

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

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: La Representación Gráfica en el Diseño Industrial**Duración: 20 horas.****Competencia:**

Identificar y representar las figuras de los cuerpos geométricos básicos a través de los distintos métodos de perspectiva.

Contenido:

- 1.1. El dibujo como herramienta de diseño.
- 1.2. Formatos tradicionales.
- 1.3. Dibujo rápido de cuerpos geométricos.
- 1.4. Diferencia entre isométrico y perspectiva.
- 1.5. Luz y sombra en cuerpos geométricos.

Unidad II: Técnicas de representación gráfica con medios secos**Duración: 20 horas****Competencia:**

Mejorar la capacidad de expresión gráfica con el trazo rápido de dibujo a color, utilizando medios secos.

Contenido:

- 2.1. Técnicas en seco
- 2.2. Técnicas y métodos de perspectiva libre y con instrumentos auxiliares
 - 2.2.1. Dibujo rápido para el boceto
 - 2.2.2. Relleno plano y degradado
 - 2.2.3. Brillos y sombras
 - 2.2.4. Aplicación de *Prismacolor*®
 - 2.2.5. Lápiz conté (portaminas) y *Prismacolor*® sobre papel de color
- 2.3. Acabados y representación de texturas
 - 2.3.1. Vidrio
 - 2.3.2. Tela
 - 2.3.3. Madera
 - 2.3.4. Plásticos
 - 2.3.5. Metal

Unidad III: Técnicas de representación gráfica con medio húmedos**Duración: 22 horas****Competencia:**

Utilizar los medios de punta húmeda y las técnicas de apoyo para representar, expresar y comunicar gráficamente

Contenido:

- 3.1. Marcadores

3.2. Pasteles

3.2.1. Técnica de difuminado con colores pastel

3.3. Acrílico

3.4. Acuarela

3.5. Técnica mixta

3.6. Recortes, collage

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.