

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali y; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Bocetaje Básico
- 5. Clave:** 38853
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Susana Rodríguez Gutiérrez
Daniel Rivera Gutiérrez
Marisol Montiel Berumen

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 12 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realización de ejercicios a través de los cuales se desarrolla una fluidez en la representación de formas, objetos y sujetos, a la vez se trasciende la dificultad técnica del dibujo, para convertirlo en la herramienta de comunicación versátil y de uso amplio que facilite el diseño orientado al usuario. Esta unidad de aprendizaje aporta herramientas básicas para que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores.

Esta asignatura se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Representar objetos de diseño y su relación con el espacio a través de técnicas secas y húmedas, así como herramientas de bocetaje para comunicar conceptos e ideas, con creatividad y eficacia.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar dibujos expresivos y claros por medio de técnicas secas y húmedas, donde se representarán distintas figuras, su relación espacial con elementos de escala arquitectónica y con otras figuras humanas aplicando realismo en las proporciones y texturas integrando un portafolio que demuestre el avance del alumno, el cual debe integrar trabajos con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo a los contenidos temáticos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Bosquejo tridimensional con lápiz

Competencia:

Identificar los parámetros de las dimensiones y proporciones de figuras, objetos y el cuerpo humano, por medio de la representación gráfica de un modelo, para distinguir las características antropométricas variables entre cada sujeto en relación con otras formas, manteniendo una actitud acuciosa y un sentido humanista.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Bosquejo tridimensional
 - 1.1.1 Trazo a mano alzada del natural.
 - 1.1.2 Técnica de perspectiva e isometría a mano alzada
- 1.2. Composición en el dibujo
 - 1.2.1 Manejo equilibrado del espacio
 - 1.2.2 Análisis de la proporción
 - 1.2.3 Ejes de referencia
 - 1.2.4 Trazo y calidad de línea

UNIDAD II. Figura humana con lápiz de color

Competencia:

Dibujar el cuerpo humano y su conceptualización sistémica por medio de prácticas con modelo vivo, para desarrollar la observación detenida e identificar y asumir las problemáticas relativas a la anatomía del usuario, con madurez, formalidad y sentido estético.

Contenido:

Duración: 8 horas

2.1. Proporciones y cánones

- 1.2.1 Esquemmatización de la figura humana.
- 1.2.2 Proporciones de cabeza del hombre y de la mujer
- 1.2.3 Estudio de mano y pie
- 1.2.4 Proporciones de canon masculino y femenino.
- 1.2.5 Escorzo

2.2. Dibujo con modelo

- 2.2.1 Figura humana al desnudo en reposo
- 2.2.2 Figura humana vestida en movimiento

UNIDAD III. Representación de figura humana y objetos aplicando medios húmedos

Competencia:

Construir dibujos al natural, a través de la observación, el uso de normas de expresión gráfica y la aplicación de medios húmedos, para representar las características físicas del objeto y su relación con la anatomía humana, comunicándolas con precisión, fluidez y sentido de autenticidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

3.1 Teoría del color

3.1.1 Psicología del color

3.1.2 Armonías cromáticas

3.2 Propiedades visuales del objeto: contorno, escala, color y textura

3.3 Composiciones de objetos y figura humana en el espacio

3.3.1 Naturaleza muerta

3.3.2 Paisaje

UNIDAD IV. Conceptualización del proceso creativo

Competencia:

Comunicar gráficamente una propuesta de concepto de diseño, por medio del dibujo en técnicas mixtas, representando diferentes vistas del espacio y el objeto interactuando con el usuario, para ayudar al desarrollo de prototipos con cualidades antropométricas, funcionales y estéticas, con actitud innovadora, creatividad y respeto.

Contenido:

- 4.1 Investigación de la forma
- 4.2 Del dibujo terminado a la síntesis tonal
- 4.3 Ejercicios de simplificación

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Dibujos de objetos y espacios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar dibujos de objetos y espacios en perspectiva. 2. Realiza cuatro dibujos: dos de objeto y dos de espacios arquitectónicos ambientados con texturas, sombras y otros objetos como referencia de escala. 3. Aplicar la técnica claro oscuro con degradaciones tonales a los cuatro dibujos. 4. Presentar al docente e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel sketch de 17" x 22", lápices graduados. • Técnicas: Lápices: 2H, H, F, B, HB, 2B, 4B, 6B, lápiz azul y plumas. • Objetos y espacios arquitectónicos 	10 horas
UNIDAD II				
2	Dibujo de figura humana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar cuatro dibujos de figura humana aplicando la técnica boceto burdo, analítico y fino. 2. Realiza un dibujo de figura humana que plasme las extremidades. 3. Realiza un dibujo de figura humana que plasme el dorso. 4. Realiza un dibujo de figura 	<ul style="list-style-type: none"> • Newsprint y/o papel sketch. • Técnicas: Lápices de colores. 	22 horas

		<p>humana que plasme el rostro</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza un dibujo de figura humana que represente el cuerpo entero. Presentar al docente los cuatro dibujos e integrar al portafolio de evidencias. 		
UNIDAD III				
16 a 24	Dibujo de figura humana con objetos y espacio arquitectónico	<ol style="list-style-type: none"> Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar cuatro dibujos: dos de figura humana en relación con objetos y dos dibujos de figura humana con relación a espacios arquitectónicos, agregando texturas, sombra propia y proyectado. Realiza dos dibujos de figura humana en relación con objetos aplicando la técnica de texturas húmedas, sombras propias y proyectadas. Realiza dos dibujos de figura humana en relación con espacios arquitectónicos aplicando la técnica de texturas húmedas, sombras propias y proyectadas. Presentar al docente los cuatro dibujos e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Tabla de dibujo, papel de algodón. Técnica: Acuarelas y acrílicos. 	22 horas
UNIDAD				

IV				
	Propuesta creativa de diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las orientaciones del profesor para elaborar una propuesta creativa de diseño en donde interactúe la figura humana en relación con el objeto y espacio arquitectónico, aplicando medios secos y húmedos. 2. Presentar al docente la propuesta creativa de diseño e integrar al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas, cartón, papeles varios. • Técnica: Medios secos y húmedos. 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: Mostrar al alumno el primer día, la PUA, haciendo énfasis en las actividades y técnicas a utilizar durante el semestre, proporcionarle una lista sugerida de materiales adecuados para la realización de actividades, (dar opciones básicas y/o económicas). Establecer los criterios de evaluación y acreditación del curso, y estipular las reglas internas de aula-taller, en pro de una convivencia respetuosa entre alumnos y hacia el docente de forma recíproca.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Explicación del profesor de los alcances de cada unidad, así como de las actividades a realizar.
- Exposiciones y ejemplos de elaboración de dibujo de figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Exposición y ejemplificación de la aplicación de técnicas húmedas y secas
- Supervisión de los proyectos de diseño creativo
- Elaboración y aplicación de exámenes prácticos
- Promueve la participación y respeto en el grupo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realiza búsquedas de información sobre los temas de dibujos figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Aplica las técnicas húmedas y secas
- Realiza dibujos de figura humana en relación con objetos y espacios arquitectónicos
- Elabora y presenta proyecto de diseño creativo
- Resuelve exámenes prácticos
- Participa activamente
- Construye portafolio de evidencias.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 Exámenes prácticos10%
- Participación y tareas.....20%
- Explicación o exposición de proyectos.....10%
- Portafolio de evidencias.....60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Barrington, B. (2016). *Perspectiva y Composición: Guía Básica De Dibujo*. Barcelona, España. Editorial Hispano Europea.
- Ching, F. [2012]. *Dibujo y proyecto*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Recuperado de:
<http://libcon.rec.uabc.mx:3017/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzg1NTM2MI9fQU41?sid=b723468a-12b4-43f5-a0f2-ded388580e0d@sessionmgr4006&vid=0&format=EB&rid=1>
- Dondis, D. (2017). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Martín, G. (2015). *Dibujo con modelos*. Barcelona, España. Ed. Parramón Paidotribo.
- Robertson, S. y Bertling, T. [2013]. *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Londres, Inglaterra. Editorial Design Studio

Complementarias

- Calderón, A. (2020). *Armonía de color para artistas: Guía para crear combinaciones bellas y personales en acuarela*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Lauricella, M. (2018). *Anatomía artística 2: Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Bocetaje Básico debe contar con el título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos de dibujo, así como de comunicación visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.