

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Departamento de Diseño Industrial

1) **Ciclo Lectivo 2024**

2) **Denominación asignatura:** Dibujo I Diseño Industrial

3) **Sistema de promoción:** Directa – Indirecta

4) **Carga horaria semanal (teórico y práctico):** 4 horas

5) **Fundamentación de la materia**

La necesidad de la materia Dibujo en su 1er nivel apunta fundamentalmente a poder dar marco herramental al lenguaje comunicativo grafico necesario para poder desarrollar y comunicar ideas en esta carrera de diseño Industrial, y en toda la fase proyectual que compete al estudiante de diseño como así también posteriormente al diseñador profesional.

6) **Objetivos**

Se plantea el arraigo de los contenidos más allá de los límites propios de la materia:

Acrescentar el desarrollo del lenguaje gráfico como herramienta para explorar el pensamiento en la comprensión del espacio y expresión de la forma.

Comprender las leyes que dominan cada metodología y la estructuración espacial para la representación precisa y clara.

Incorporar las metodologías al vocabulario gráfico cotidiano.

Incrementar el acopio de experiencias gráficas que permitan la elección de las técnicas apropiadas a cada circunstancia.

Estimular la exploración de nuevas técnicas de expresión para responder con creatividad al desafío de situaciones y necesidades nuevas.

Apoyar la observación, experimentación y comprobación para categorizar y jerarquizar las variables en juego.

Emplazar el permanente sentido crítico y tender a la individualidad de criterio.

Cultivar el cumplimiento como la variable básica de la responsabilidad como alumno y futuro profesional.

7) **Contenidos**

GENERALIDADES DEL REGISTRO ESPACIAL

La percepción visual: inserción cultural de la expresión gráfica, códigos internalizados: El Boceto, Sketch, Mano Alzada.

La expresión gráfica: estadíos en el proceso de diseño.

El observador presente. Dinamismo del registro visual cotidiano vs imagen fija. Indicadores espaciales, relatividad de las 3D en la bidimensión del plano gráfico; foto-interpretación. Proporción. Escala

Estructuración espacial en la copia de modelos; elección del observador, su desplazamiento en horizontal y en vertical. Aproximación intuitiva al dibujo perceptivo.

SISTEMAS DE VISIÓN IMPROPIA

El observador ausente. Conceptualización.

El sistema Monge en el Dibujo organizativo. Su difusión mundial.

El triedro tri-rectángulo como sistema de referencia; obtención de imágenes 3D por giro y cambios de planos. La posición del objeto condicionante de la relación plantas y vistas y cortes.

Sistema de Perspectivas Paralelas. Axonométricas y Caballeras; codificación gráfica para cada uno de los grupos.

Intersecciones: entre sólidos de caras planas; exploración de la relación espacial en Sistema Monge y Perspectivas paralelas.

La percepción visual: El Boceto exploratorio – El Dibujo Instrumental Técnico.

SISTEMA DE VISIÓN PROPIA

La imagen de los objetos asociada a la percepción visual. Variables espaciales en relación a la ubicación del observador. El hecho y su representación: trascendencia de la gráfica en la prefiguración; grados de definición. Estructuración espacial; elección del observador, su desplazamiento en horizontal y en vertical

Sistema de Perspectivas Cónicas. La metodología de las visuales como respuesta a la construcción gráfica de perspectivas cónicas; componentes del sistema.

Obtención de imágenes con un punto de fuga, múltiples puntos de fuga y fuga de las verticales

TECNICAS DE REPRESENTACIÓN EXPRESIVA

La percepción visual: El Dibujo expresivo de representación – Técnicas de Renderizado Materiales, acabados superficiales, etc.

Desde el valor de línea hasta la expresión realista. Exploración de técnicas expresivas: lápices, tintas, pasteles.

Organización Temática de los Contenidos

La materia se encuentra organizada temáticamente en 6 grandes áreas conceptuales, que se desarrollan consecutivamente durante el año lectivo.

1/ INTRODUCCION AL DIBUJO DE MANO ALZADA

2/ PERSPECTIVAS PARALELAS

3/ SISTEMA MONGE

4/ PERSPECTIVAS CONICAS

5/ OBJETO FIGURA HUMANA Y ENTORNO

6/ INTRODUCCIÓN A LA REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO

Cada área o etapa tiene duración de entre 5 y 8 trabajos prácticos. Cada trabajo puede presentar 1 o 2 láminas:

- Generalmente la Primera trata sobre los procesos metodológicos del tema de resolución básica en clase*
- La Segunda trata sobre ejercicios complementarios sobre temas de resolución o representación, según sea el caso.*

8) Metodología de trabajo

PLANTEO DE DESARROLLO POR AREAS TEMATICAS

1- INTRODUCCION AL DIBUJO DE MANO ALZADA

Metodología y Resolución

Recursos: Dibujo a mano alzada. Estructuración básica de boceto, Reconocimiento de materiales.

Reconocimiento y prueba de elementos y formas de dibujar.

Tipos de líneas y ejercicios simples de dominio del instrumental de dibujo libre

Copia de imágenes. Copia de objetos del natural

Estructuración de boceto, Estructuras y Valor de línea. Proporciones.

Representación y Bocetado

Técnicas simples. Técnicas Secas. Lápices de Grafito. Lápices de colores. Valor de Línea expresivo

2- PERSPECTIVAS PARALELAS

Metodología y Resolución

Recursos: Dibujo a mano alzada. Estructuración básica de boceto, Perspectivas Paralelas.

Perspectivas Caballeras, Frontal y Cenital,

Perspectivas Axonométricas. Isométricas. Comparativas entre ellas. Despieces. Reglas de configuración de Despieces simples y de mediana complejidad.

Representación y Bocetado

Representación de objetos de volúmenes simples

Técnicas reconocidas. Técnica lápices de color y lápices de grafito

*Exploración de la incidencia de la luz en los objetos a representar Luz IDEAL
Superficies planas y curvas
(Técnicas aplicadas a la representación de los ejercicios metodológicos
correspondientes al área)*

3- SISTEMA MONGE y SUPERFICIES COMPLEJAS

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas. Dibujo Mano Alzada y Dibujo Instrumental

Reconocimiento y prueba de elementos y formas de dibujar.

Tipos de líneas y ejercicios simples de dominio del herramental de dibujo preciso.

Líneas, Curvas, Círculos, Elipses y Empalmes.

Sistema Diédrico, Sistema de Proyecciones ortogonales. Vistas Ortogonales. Operaciones sobre las piezas a dibujar. Cortes verticales, Cortes Horizontales. Cortes Quebrados. Lecturas y Representaciones Del Sistema Monge a la Perspectiva Paralela y de la Perspectiva Paralela al Sistema Monge.

Representación y Bocetado

Bocetado de objetos con generación de superficies planas y curvas. Superficies quebradas y continuas, Simples curvaturas, Dobles curvaturas, Transicionales. Ejercitacion sobre dibujo de objetos.

4- PERSPECTIVAS CÓNICAS

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas y Perspectivas Cónicas.

La Posición del Observador, en los distintos tipos de perspectiva Cónica.

El Plano del Cuadro y otros elementos del Sistema.

Análisis de las Perspectivas cónicas antes de dibujar, Observación natural, fotográfica y toma de imágenes. Análisis sobre las imágenes

Perspectivas Cónicas con metodología técnica. Perspectiva Cónica a 1 punto de Fuga.

Perspectiva Cónica a 2 puntos de Fuga. Perspectiva Cónica a 3 Puntos de Fuga.

Perspectivas Cónicas con metodología de Mano Alzada. Perspectiva Cónica a 2 puntos de Fuga. Perspectiva Cónica a 3 Puntos de Fuga.

Dibujo en exterior de objetos de Diseño en su entamo de uso. Ejercitación de Cierre y de conjunción de los temas aprehendidos en el curso

Representación y Bocetado

Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas. Combinatoria

5- OBJETO FIGURA HUMANA Y ENTORNO

Trabajo de campo. Representación y Bocelado

La figura humana, El cuerpo. Estructuración básica. Relación de escala con los productos industriales del entorno.

Representación en exterior sobre objetos industriales en le entorno urbano y humano. TRABAJO DE CAMPO, DIBUJO en la calle, en la plaza, objetos de Diseño Industrial en sus sitios de instalación. Escala Humana.

6- INTRODUCCIÓN A LA REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO

Trabajo final. Representación de materiales

Representación de superficies planas y curvas, Mate y brillante Técnica Tiza Pastel seco.

Representación de texturas según material. MADERA Técnica Tiza Pastel seco y mixta.

Representación de texturas según material. VIDRIO Técnica Tiza Pastel seco y mixta.

Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas, reconocidas durante la cursada

9) Modo de evaluación

ENTREGA DE TRABAJOS PRACTICOS Y ENTREGA DE CARPETA COMPLETA DE CURSADA.

Cada ETAPA tendrá una Evaluación referida a los Trabajos Prácticos y una evaluación teórico-práctica de Revisión PARCIAL de todos los temas dados en la ETAPA.

En cada una de las ENTREGAS DE ETAPA se verán las versiones definitivas de los trabajos corregidos y recuperados, para terminar con su aprobación.

Las 3 ETAPAS se entregarán juntas y ordenadas, al cierre del Año Lectivo, PARA SU EVALUACIÓN FINAL.

EVALUACIONES PARCIALES Y RECUPERATORIOS.

Las evaluaciones PARCIALES de cierre de etapa, tendrán una parte de Evaluación TEORICA y una parte PRÁCTICA. En cada etapa se realizará un parcial con sus respectivos Recuperatorios.

PROMOCION DIRECTA O PROMOCION INDIRECTA.

La nota de Aprobación MINIMA para promocionar la cursada es de 6 (seis). La promoción directa no requiere examen FINAL

Por debajo de esas notas obteniendo 4 o 5, se deberá rendir Examen FINAL de la materia, ya que con dicha nota no llegan a promocionarla.

CURSADA COMPLEMENTARIA Suelen presentarse opciones de recuperaciones en verano como actividad complementaria para poder cerrar las cursadas satisfactoriamente.

10/ Bibliografía

“EL DIBUJO EN PROYECCIÓN DIÉDRICA” Frede – Altenidiker. - **Edit. G. Gilli.** Barcelona 1974.

“EL MODO DE ENTENDER LA PERSPECTIVA” Radu Vero. – **Edit. G. Gilli.** Méjico 1981.

“TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN” Powell, Dick. – Edit. Herman Blume. Madrid 1986.

“TÉCNICAS AVANZADAS DE ROTULADOR” Powell, Dick. - Edit. Herman Blume. Madrid 1990.

“ASÍ SE PINTA CON LÁPICES DE COLORES” Parramón Vilasaló. - José M. Parragón Ediciones SA. Barcelona 1988.

“CURSO DE DESCRIPTIVA GEOMETRÍA” Gordon, Sementsov, Oguiyevski. – Edit. Mir. Moscú 1973.

“GEOMETRÍA DESCRIPTIVA” Donato Di Pietro. - Librería y Edit. Alsina. Buenos Aires 1960.

“PERSPECTIVA Y AXONOMETRÍA” Tomás Reiner – Edit. G. Gilli. Barcelona 1978.

“MANUAL DE TÉCNICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES GRÁFICOS Y ARTISTAS”

Porter, Tom; Goodman, Sue. - **Edit. G. Gilli.** Barcelona **1983.**

“MANUAL DE DISEÑO PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS” Porter, Tom - **Edit. G. Gilli.** Barcelona **1990.**

“COMPOSICIÓN Y PERSPECTIVA” Ward, W. - **Edit. Blume.** Barcelona **1998.**

“DIBUJO DE COMPOSICIÓN” Uddin, M, Saleh. - Subs. de Mc Grau Hill. México **1999.**

“ANALÓGICO Y DIGITAL” Otl, Aicher. - **Edit. G. Gilli.** Barcelona **2001.**

“APUNTES DE CLASE” Graciela Oroná. Síntesis conceptuales y gráficas de los temas desarrollados en ambos niveles de la materia. Año 1997.

“APUNTES PERIÓDICOS COMPLEMENTARIOS” Generados por la cátedra como apoyo a la clase teórica correspondiente a cada tema nuevo, publicados desde el año 2000 en adelante

“MATERIAL AUDIOVISUAL”. Videos teóricos generados por la cátedra para apoyo de los contenidos 2020 / 2023

“The Practical Guide to Drawing Techniques” GRAY Peter - Ed Arcturus Publishing 2014

“Perspective Sketching Freehand and Digital Drawing Techniques For Artists & Designers”
PARICIO Jorge

“Basic Scketching Techniques for the Industrial Designer”
VALCKE, Tomas Version 1.0

11/ Contacto de la cátedra: dibujo1difda@gmail.com