

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Departamento de Diseño Industrial

1) **Ciclo Lectivo 2024**

2) **Denominación asignatura:** Dibujo 2 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 2do nivel apunta a profundizar lo conocido, encontrando en la práctica mejores y fluidos resultados, a la vez que nuevos conceptos y temáticas agregan profundidad, calidad y expertise al lenguaje comunicativo grafico necesario, Con mayor cantidad de recursos disponibles, ya interviene la decisión del estudiante en la elección del modo de comunicar los ejercicios y sus ideas del modo más eficiente. Lo que otorgará a la representación mayor calidad y mayor estilo propio y personal de comunicación.

6) **Objetivos**

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

Acrecentar 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

Contribución expresiva de la luz en la expresión de la forma.

Aplicación de luz natural y artificial: semejanzas y diferencias; calidades.

Sombra: la luz natural (rayos paralelos).

Metodología para la obtención de las sombras propias y arrojadas en de volumetrías prismáticas, simples y complejas en Sistema Monge y Perspectivas Paralelas.

*Sombra: **la luz focal** (rayos convergentes).*

Metodología para la obtención de las sombras propias y arrojadas en Sistema Monge y Perspectivas Paralelas.

SISTEMAS DE VISIÓN IMPROPIA

***Sistema Monge**, exploración de herramientas auxiliares; rotación del objeto; cambios de planos del sistema.*

El plano de corte: herramienta en la obtención de perfiles secuenciados.

***Intersecciones entre objetos de formas complejas:** poliedros y sólidos de revolución.*

Los sistemas de visión impropia en la exploración conjunta de intersecciones entre sólidos de caras planas, de simple curvatura, de doble curvatura y combinados.

Métodos auxiliares.

TÉCNICAS PARA LA REPRESENTACIÓN EXPRESIVA

Grados de aproximación gráficos al objeto del diseño industrial en la prefiguración.

Objetivo de la representación en la etapa profesional.

Exploración de recursos expresivos con técnicas mixtas; lápices, tintas, rotuladores, pasteles, etc.

El dibujo de línea y los planos de valor. El fondo y el contraste del objeto en la pieza gráfica.

Grados de luminosidad; aplicación de grafismos y texturas.

Representación de productos con distintos materiales; características superficiales, límites de piezas, aristas y bordes vs. Iluminación de la escena. Observación, registro, y simulaciones sobre superficies de distintas características. Elección de la fuente de luz. Tipo y ubicación. La luz y la sombra propia y proyectada en la representación.

8) Metodología de Trabajo

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/ LUZ NATURAL

2/ LUZ ARTIFICIAL

3/ CORTES

4/ INTERSECCIONES

5/ OBJETO FIGURA HUMANA Y ENTORNO

6/ PANELIZACIÓN

Cada área o etapa tiene un contenido de entre 5 y 8 trabajos prácticos.

Cada trabajo práctico, se compone de 2 partes:

- La Primera trata sobre los procesos metodológicos del tema*
- La Segunda trata sobre ejercicios complementarios sobre temas de representación.*

PLANTEO DEL DESARROLLO POR AREAS TEMÁTICAS

1/ LUZ NATURAL

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas y Perspectivas Cónicas.

Sombras Propias y arrojadas sobre planos horizontales, verticales, y oblicuos. Planos particulares.

Sombras Propias y arrojadas de cuerpos de generación plana y curva en Perspectivas Paralelas.

Representación y Bocetado

Técnicas Húmedas (Rotuladores) técnicas mixtas.

Bocetado: Técnicas a lápiz de color, birrome, fibras. Grafismo y sombreado.

(Técnicas aplicadas a la representación de los ejercicios metodológicos correspondientes al área).

2/ LUZ ARTIFICIAL

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas y Perspectivas Cónicas.

Sombras Propias y arrojadas sobre planos horizontales, verticales, y oblicuos. Planos particulares

Sombras Propias y arrojadas sobre cuerpos de generación plana y curva sobre Perspectivas Cónicas.

Representación y Bocetado

Representación de objetos del entorno cotidiano.

Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas.

Exploración de la incidencia de la luz en los objetos a representar.

(Técnicas aplicadas a la representación de los ejercicios metodológicos correspondientes al área).

3/ CORTES

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas y Perspectivas Cónicas.

Cortes con planos sobre cuerpos de generación plana y curva.

Elipses y Trazados curvos.

Representación y Bocetado

Superficies brillantes, cromadas, mates, y otras. Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas.

Representación ajustada de objetos del entorno cotidiano.

Bocetado de objetos con generación de superficies de doble curvatura (superficies complejas).

(Técnicas aplicadas a la representación de los ejercicios metodológicos correspondientes al área).

4/ INTERSECCIONES

Metodología y Resolución

Recursos: Sistema Monge, Perspectivas Paralelas y Perspectivas Cónicas.

Sólidos de superficies planas y curvas. Intersecciones en S. Monge y P. Paralela.

Adición y Sustracción.

Representación y Bocetado

Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas

Representación ajustada de objetos industriales.

5/ OBJETO FIGURA HUMANA Y ENTORNO

Trabajo de campo. Representación y Bocetado

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

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

Representación en exterior sobre objetos industriales en el entorno urbano y humano. Trabajo de campo.

6/ PANELIZACIÓN DE PRODUCTO

Trabajo final / Representación y Bocetado

Realización y Diseño de paneles de presentación sobre un objeto de Diseño Industrial.

Técnicas reconocidas. Técnicas mixtas, reconocidas durante la cursada.

Representación ajustada como herramienta de comunicación del producto diseñado.

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: dibujo2fda@gmail.com