

Area Proyecto y Representación
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Udelar

1/02/2017

Arquitectura
Programa de unidad curricular
Carrera: Arquitectura
Plan: 2015

Ciclo:
Primer Ciclo

Área:
Área Proyecto y representación

Nombre de la unidad curricular:
Postproducción digital en el dibujo de arquitectura.

Organización temporal:
Semestral.

Docente responsable:
Carlos Pantaleón. Grado 5.

Equipo docente:
Ingrese los grados y nombres de los integrantes del equipo docente.
Gonzalo Núñez. Grado 3.
Irene Battaglini. Grado 2.
Camila Gil. Estudiante colaborador honorario.
Gastón Vaituré. Estudiante colaborador honorario.

Régimen de cursado:
Presencial.

Régimen de asistencia y aprobación:
Los cursos serán de asistencia obligatoria, no pudiendo exceder el número de faltas del 15% del total de clases dictadas en el semestre.

Casos de no aprobación:

1. Cuando el alumno no haya culminado el desarrollo del curso controlado (abandono del curso) le corresponde la calificación de eliminado.
2. Cuando el alumno habiendo culminado el curso no haya alcanzado la suficiencia, le corresponde la calificación de Aplazado.

Créditos:
6 créditos

Horas totales:
90 horas (15 horas / 1 crédito)

Horas aula:
45 horas aula (90/2) en 15 semanas
3 horas / semana

Año de edición del programa:
2017

Conocimientos previos recomendados:
Sistemas Codificados de Representación:
Proyecciones cilíndricas ortogonales, diédrico ortogonal, axonometrías.
Proyecciones cilíndricas oblicuas: perspectivas cabinet y cavallera.

Area Proyecto y Representación

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Udelar

1/02/2017

Proyecciones cónicas: perspectiva real o central.

Estructura geométrica y estructura expresiva:

Codificación de la estructura geométrica según los Sistemas Codificados. Dibujo lineal, trazo homogéneo.

Codificación de la estructura expresiva según los Sistemas Codificados.

Dibujo lineal, trazo valorado dibujo de mancha, mancha homogénea y mancha valorada.

Teoría y práctica del claroscuro y trazados de sombras.

Teoría y práctica del color.

Técnicas gráficas: conceptos básicos, técnicas manuales y técnicas digitales. El pigmento y el solvente, el instrumento, el soporte. Programas cad básicos.

Técnicas secas a lápiz: grafito y lápiz color. Técnicas húmedas, tinta, acuarela. Modalidades de procedimiento: croquis o dibujo a pulso, dibujo técnico o con instrumental.

Objetivos:

- Procurar que el estudiante reconozca las herramientas que le permitan prefigurar, y representar objetos y espacios en proceso de proyecto, explorando la combinación del dibujo manual y las técnicas digitales como recurso que permite y estimula el pensamiento creativo.

- Alentarlo en el intercambio de diferentes modalidades expresivas, entendiendo el dibujo como un acto creativo en sí mismo, de descubrimiento en cuanto que es inductor de nuevas ideas, que posibilita la representación del espacio en el desarrollo del proyecto (dibujo de ideación) y en su exposición y explicación (dibujo de presentación).

- Incentivar en el estudiante la práctica y el perfeccionamiento del dibujo de observación, el estudio analítico de la forma y las estructuras compositivas, la proporción, las relaciones figura-fondo, la valoración del trazo, la expresión de tramas y claroscuro.

- Mejorar la capacidad expresiva gráfica del estudiante para comunicar sus ideas, mediante el trabajo de la postproducción digital, del uso del collage y de técnicas mixtas digitales y manuales como ejemplo interpretativo que impulsa las ideas iniciales sobre el diseño y el proyecto arquitectónico.

- Procurar que el estudiante alcance una expresión propia y lo suficientemente versátil a los efectos de que esté habilitado para utilizar los medios y las técnicas más apropiados para comunicar adecuadamente los atributos del producto de su creación, considerando las distintas capacidades de sus interlocutores.

- Procurar que el estudiante comprenda que la representación gráfica es un instrumento que favorece la reflexión acerca de las ideas, la profundización en el conocimiento de las cosas y de los procesos creativos.

Al finalizar el curso, el estudiante dominará un gran número de técnicas de representación bidimensionales, manuales y digitales, y sus posibles combinaciones, lo que le permitirá optimizar sus recursos expresivos y ser más eficiente en la comunicación de sus ideas proyectuales.

Contenidos:

El dibujo manual y digital como método de representación de la realidad y del pensamiento, la expresión de intenciones e ideas conceptuales.

La representación de los distintos tipos de bocetos en la fase de ideación de una propuesta: los de creación propiamente dicha y los de presentación del proyecto. El grado de acabado y definición de su representación.

El uso de las técnicas manuales y digitales en la representación de la síntesis gráfica y el dibujo intencionado.

Expresión completa en plantas, cortes y fachadas.

La visión perspectiva. Perspectiva Directa. Planteo y análisis del prisma envolvente. El punto de vista, la línea de horizonte y la altura del observador. Medición visual de las formas, técnicas de encaje, comparación de relaciones, líneas de referencia. Dimensiones, proporciones y escalas de los objetos en perspectiva.

La incidencia de la luz y sombras, grados de contraste, la línea y la mancha, claroscuro y color, técnicas mixtas. El tratamiento de las superficies para enfatizar la percepción tridimensional en el papel.

Procesos y estrategias en la representación del dibujo intencionado. El dibujo como apunte personal, como recorte intencionado de la realidad.

Postproducción digital en el croquis a mano alzada.

Exploración de las distintas posibilidades y opciones para realizar la edición digital. Análisis de casos y su aplicación en trabajos de dibujo técnico, de bocetos, y croquis de presentación y estudio.

Metodología de enseñanza:

Actividades teórico – prácticas que se desarrollarán en formato taller, priorizando el trabajo en horas de clase. Salidas grupales a edificios y entornos seleccionados y dinámicas en aulas con apoyo informático.

Area Proyecto y Representación
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Udelar

1/02/2017

Para introducir cada tema nuevo se dictará una clase teórica con exposición de sus aspectos fundamentales mediante la presentación mediante proyecciones en power point. El contenido teórico se ejecutará y desarrollará mediante la ejercitación propuesta en las clases prácticas posteriores.

Se realizarán correcciones en panel en el aula de clase y a través de foros y consultas, utilizando blogs y páginas web.

Para implementar esta metodología de enseñanza se necesita contar con los siguientes dispositivos: Una PC, conexión a internet, casilla de correo, y scanner.

Formas de evaluación:

Se efectuará un contralor durante el curso del estudiante, a través de ejercicios y entregas de trabajos en carpetas para su evaluación.

La calificación final del curso controlado será el promedio (no matemático) de las calificaciones parciales.

Bibliografía básica:

- ALBARRACÍN, J., JULIÁN, F., *Dibujo para diseñadores industriales*. Barcelona, Parramón, 2011.
- CHING, F.D.K., JURSZEK, S., *Dibujo y proyecto*. Barcelona, Ed Gustavo Gili, 2007.
- CRACCO, P., *Subtrato racional de la representación del espacio*. T. I y II, Montevideo, PV Lejano, 2000.
- CRACCO, P., IGLESIAS, S., PANTALEÓN, C., *Perspectiva cónica I.D.*, Montevideo, FARQ- UDELAR.
- DERNIE, D., *El dibujo en la Arquitectura. Técnicas, tipos, lugares*. Barcelona, Blume, 2010.
- IGLESIAS, J., *Croquis. Dibujo para arquitectos y diseñadores*. Santiago de Chile, Trillas, s/f.
- MOLINE, A., PANTALEON, C., *Perspectiva cónica y trazado de sombras*. I.D., Montevideo, FARQ- UDELAR.
- PANTALEÓN, C., *Manual de Trazado de Sombras*, Cátedra de Expresión Gráfica, Montevideo, FARQ/UDELAR.
- PANTALEÓN, C., FERNÁNDEZ, L., PARODI, A, *Papel y Lápiz. Aprendizaje inicial para la ideación* - Cátedra de Expresión Gráfica, Montevideo, FARQ- UDELAR.
- PIPES, A. *Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, presentaciones, diseño por ordenador*. Barcelona, Blume, 2008.