

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

04/06/2018

Licenciatura en Diseño Industrial  
Programa de unidad curricular  
Carrera: Diseño Industrial  
Plan: 2013

---

Ciclo:  
Primer Ciclo

Área:  
Área Proyecto y representación

Nombre de la unidad curricular:  
Dibujar es Pensar.

Organización temporal:  
Semestral.

Docente responsable:  
Arq. Ethel Mir. Grado 3.

Equipo docente:  
Arq. Ethel Mir. Grado 3  
D.I. Pablo D'Angelo. Grado 2  
Arq. Alberto De Matteo. Grado 2.  
D.I. Paula Lomabrdi Grado 1.  
Arq. Gerardo Pérez Grado 1.

Régimen de cursado:  
Semi 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 presenciales en el semestre, con entregas y participación en los foros en plataforma EVA .  
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  
27 horas no presenciales (en EVA) / semana

Año de edición del programa:  
2018

Conocimientos previos recomendados:  
Sistemas Codificados de Representación:  
Proyecciones cilíndricas ortogonales, diédrico ortogonal, axonometrías.  
Proyecciones cilíndricas oblicuas: perspectivas cabinet y cavallera.  
Dibujo lineal, trazo valorado dibujo de mancha, mancha homogénea y mancha valorada.

# Area Proyecto y Representación

## Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

### Udelar

#### Objetivos:

- Mejorar la capacidad expresiva gráfica del estudiante para comunicar sus ideas, mediante el dibujo manual y digital, como recurso de expresión y comunicación de ideas, en la etapa del desarrollo del proyecto y en la de presentación.
- Incentivar la reflexión y profundización de sus propias ideas en los procesos creativos.
- Que el estudiante agilice con estas herramientas de representar las etapas creativas y toma de decisión

#### Metodología de enseñanza:

Actividades teórico - prácticas que se desarrollarán en formato taller, priorizando el trabajo en horas de clase.

Al inicio de cada tema se realizarán clases teóricas con muestra de ejemplos.

Instancias de foros para discusiones y muestra de ejemplos de los estudiantes y proyectos nacionales e internacionales

Se realizarán correcciones en panel en el aula de clase y a través de foros y consultas, utilizando la

#### Formas de evaluación:

Carpetas soporte papel y archivo digital para su evaluación.

Se efectuará un contralor durante el curso del estudiante, a través de ejercicios y entregas de trabajos en La plataforma EVA.

La calificación final del curso controlado será el promedio de las calificaciones parciales, ponderando la actitud del estudiante.

#### 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., Sustrato 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.

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. - 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.