

Licenciatura en Diseño Industrial
Programa de Unidad Curricular
Dibujar es pensar

Carrera:

Licenciatura en Diseño Industrial.

Plan:

2013.

Ciclo:

Ciclo de inicio.

Área:

Área Proyectual.

Perfil:

Producto y Textil-Indumentaria.

Nombre de la unidad curricular:

Dibujar es Pensar.

Tipo de unidad curricular:

Unidad Curricular optativa.

Año de la carrera:

2°, 3° y 4° año.

Organización temporal:

Semestral.

Semestre:

Segundo semestre.

Docente responsable:

Ethel Mir (Grade 3).

Equipo docente:

Pablo D'Angelo (Grado 2).

Alberto De Matteo (Grado 2).

Paula Lombardi (Grado 1).

Gerardo Pérez (Grade 1).

Régimen de cursado:

Unidad curricular Presencial.

Régimen de asistencia y aprobación:

Los cursos serán de asistencia obligatoria, no pudiendo excederse el número de faltas el 20% del total de clases dictadas presenciales en el semestre, con entregas y participación en los foros de plataforma EVA.

La nota de aprobación del curso es de 3 (60%).

Casos de no aprobación:

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

Créditos:

4 Créditos.

Horas totales:

90 horas.

Horas aula:

45 horas aula.

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 línea, trazo valorado, dibujo de mancha, mancha homogénea y mancha valorada.

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 representación las etapas creativas y de toma de decisiones.

Contenidos:

- Dibujo manual y digital, para la idealización y presentación
- Grados expresivos y de definición de la representación para los casos mencionados.
- Técnicas manuales y digitales de la representación en los distintos sistemas (SDO, SPP, SPC)
- Estudio de la luz y sombras en los objetos, grados de contraste, la línea y la mancha, claroscuro y color, técnicas mixtas.
- Tratamiento de superficies para la representación de los acabados.
- Postproducción digital en el dibujo a mano alzada. Edición digital

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 muestras de ejemplos.

Instancias de foro de 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 plataforma EVA.

Formas de evaluación:

Carpas 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:

Albarracin, J. Julian, F. (2011). Dibujo para diseñadores industriales. Barcelona: Parramón.

Francis, C. y Steven, J. (2007). Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gill.

Cracco, P. (2000). Sustrato racional de la representación del espacio. PV Lejano: Montevideo: Hemisferio Sur.

Cracco, P., Iglesias, 3., Pantaleón, C. Perspectiva Cénica LD. FARQ ~ UDELAR. Montevideo.

Molina, A., Pantaleón, C. Perspectiva cónica y trazado de sombras. Cátedra de expresión gráfica FARQ — UDELAR. Montevideo.

Pantaleón, (3., Fernandez, L, Parodi, A. Papel y lápiz. Cátedra de expresión gráfica FARQ — UDELAR. Montevideo.

Pipes, A. (2008). Dibujo para diseñadores. Técnicas y bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, presentaciones, diseño por ordenador. Barcelona: Blume.