

**Medios de expresión 1 / Licenciatura en Diseño Industrial.
Programa de Unidad Curricular**

Carrera: Licenciatura en Diseño Industrial.

Plan: 2013

Ciclo: Ciclo de inicio

Área: Área Proyectual – Sub Área Representación

Perfil: Producto y Textil-indumentaria.

Nombre de la unidad curricular: Medios de expresión 1

Tipo de unidad curricular: Asignatura.

Año de la carrera: Primero

Organización temporal: Semestral.

Semestre: Primer semestre

Docentes responsables:

G°3: Gonzalo Núñez Bonjour, Gladys T. de Souza, Gonzalo Perera.

Equipo docente:

G°3: Gonzalo Núñez Bonjour, G°2: Alicia Asconeguy, Elbbio Arismendi, Alberto De Matteo, G°1: María Pascale, Eduardo Sganga, Beatríz Tobler, Milagros Serra, José María Rodríguez, Claudia Espinosa, Sabrina Pérez, (faltan docentes de informática) Ethel Mir,

Régimen de cursado: Presencial

Régimen de asistencia y aprobación:

Los cursos serán de asistencia obligatoria, no pudiendo exceder el número de faltas del 15% (quince por ciento) del total de clases efectivamente dictadas en el año.

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**. En este caso no queda habilitado a rendir examen de la materia, debiendo repetir el curso.

2 - Cuando el alumno habiendo culminado el curso no haya alcanzado la suficiencia, le corresponde la calificación de **aplazado**. En este caso estará habilitado a rendir el examen correspondiente.

Créditos: 14 créditos

Horas totales: 135 horas

Horas aula: 9 horas semanales

Año de edición del programa: 2013.

Conocimientos previos recomendados:

En el curso propedéutico, previo al curso de medios de expresión 1, se desarrollarán entre otros los siguientes temas para nivelar las diferencias de formación entre los estudiantes de primer año:

Proyecciones paralelas ortogonales y oblicuas (axonometrías), teoría de la iluminación, vistas y secciones, trazados de curvas. Dibujo de observación directa, encaje, estructura, estudio analítico de la forma, proporciones, escalas, líneas sensibles, tramas y claroscuro.

El dibujo de **ideación** y el de **presentación** son protagonistas a lo largo de todo el proceso creativo en tanto objetos de percepción de las ideas, representación y comunicación. El mismo, se utilizará además como instrumento de reproducción de imágenes y formas de pensamiento. El dibujo se convierte así en una extensión natural e inmediata del observar y ver, de pensar-razonar, interpretar, representar y finalmente crear (proceso intelectual- expresivo-emocional); permitiendo a los estudiantes incorporar conceptos habilidades y destrezas que les permitan mejorar su percepción visual, su capacidad de abstracción, su sensibilidad ante el color, su creatividad, su juicio crítico; a través del dominio de los medios de expresión.

Por su parte, la estructura geométrica, y la estructura expresiva así como los trazados geométricos, sensibles y expresivos, estarán presentes en las diferentes etapas del curso.

Objetivos generales:

Contenidos:

1. Conceptos básicos.

Reconocimiento e introducción.

Proyecciones cilíndricas (proyecciones paralelas) Ortogonales: diédrico y perspectiva paralela (isometría, dimetría, trimetría).

Proyecciones Oblicuas: caballera (cabinet, planométrica).

Proyecciones cónicas (perspectiva cónica o real).

Punto y línea como generadores del alfabeto básico de la expresión visual, expresiones.

Claroscuro, alto contraste.

Forma y configuración.

La superficie y su sensibilización.

La textura y la materia.

Presentaciones- software básico

2. Vectoriales – software base

3. Representación de volúmenes

Volúmenes básicos, su representación: en proyecciones paralelas, Sistema diédrico ortogonal y mediante bocetos; estudio analítico de la forma, incidencia de luz y sombra, búsqueda de ejemplos de la naturaleza.

4. Perspectiva

Perspectiva atmosférica: ilusión de profundidad, distancias, punto de vista, color, distintas expresiones. Perspectiva paralela - isométrica: encajado en retículas, líneas reguladoras, sólidos platónicos, figuras compuestas, unión entre diferentes sólidos. Isometrías explotadas. Estudio de ejemplos de la naturaleza.

5. Color

Teorías del color, relatividad, primarios, secundarios, terciarios, acromáticos, complementarios, análogos, gama, tono, matiz, valor, saturación, temperatura, contrastes, grises coloreados.

6. Composición

Elementos visuales, formales y conceptuales, campo y marco, formatos, recorridos visuales, estructura, equilibrio, ritmo, figura/fondo, simetrías/asimetrías, proporciones, escalas, medida áurea.

7. Collage y ensamblage -- Técnicas gráficas y mixtas

Resignificación de la imagen, síntesis, adición, sustracción. Técnicas: grafito, carbonilla-sepia-sanguina, tinta (pluma-pincel), lápiz color, pastel tiza –graso, aguadas, acuarela, fibras, técnicas mixtas, etc. Experimentación con distintos soportes y formatos.

8. Pixelar, software base

9. La sección en sistema diédrico ortogonal

El corte horizontal y vertical de los objetos y su representación. Normas y códigos para su representación. Nociones de escala aplicados.

10. Acotado, cotas parciales

Normativa del dibujo codificado. Las normas según método iso-europeo.

11. Trazados geométricos: Elipse, óvalo, ovoide, espiral y proporción áurea. Polígonos, teorema de Tales. Acordamientos, trazados de curvas.

12. Cuerpo humano

Estudio mediante utilización de volúmenes básicos, geometrización, estructura, síntesis, luz y sombra en la figura, la mano en relación a los objetos.

13. Sistema perspectivo central

Nociones básicas mediante el método de perspectiva directa. Su aplicación en bocetos de objetos de diseño.

14. Desarrollo de volúmenes

Prismas y poliedros. Desarrollo de pirámides, tetraedros, conos, octaedros, etc.

15. Desarrollo de packaging y moldes.

Plegados, normativas y convenciones sobre su representación. Composición y color aplicados.

Metodología de enseñanza:

Actividades teórico – prácticas que se desarrollarán en formato taller, priorizando el trabajo en horas de clase. Para introducir cada tema nuevo se dictará una clase teórica con exposición de los aspectos fundamentales del mismo y presentación mediante proyecciones (power point). El contenido teórico se ejecutará y desarrollará mediante la ejercitación propuesta en las siguientes clases prácticas.

Formas de evaluación:

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

Se propondrán pruebas parciales que permitan exigir al alumno y apreciar al profesor, una adecuada asimilación y comprensión global del curso. La realización de las pruebas es obligatoria.

La calificación final de un curso controlado será el resultado - no matemático - de las calificaciones parciales y permitirá al alumno aprobar todo el curso.

Bibliografía básica:

ArcArchitectural presentation. Choate

A AAcuarela para principiantes. E ASENSIO CERVER Fco. (2005) d. Arco

El pEl poder del centro. ARNhEIM,R (1988), Madrid. Alianza Ed.

Color y cultura. J. Gage, Ed Siruela

De la línea al diseño. Scott Van, Dyke

Dibujo para diseñadores, Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, diseño por ordenador. Alan Pipes.

Dibujo y proyecto. Francis D. K. Ching con Steven Juroszek.

Dibujo Técnico” F. Giesecke, A.Mitchel y otros. Ed. Limusa Noriega Ed.México, España-1990.

Dibujo para diseñadores industriales. Fernando Julián y Jesús Albarracín.

Diseño y comunicación visual. MUNARI,B (1973), Barcelona Ed Gilli

Drawing with pen and ink. Guptill

Fundamentos del diseño. WONG, W (1995),Barcelona Ed Gilli

Fundamentos del diseño. SCOTT, Robert Gillam (1970) , Ed. Victor Leru

Geometría descriptiva. Pillet

La sintaxis de la imagen. Dondis. Ed G. Gilli , Barcelona 1973

La interacción del color. J. Alberts, Aliaza Ed

Manual de Trazado de Sombras en el S.D.O. Carlos Pantaleón – Cátedra de Expresión Gráfica Normas UNIT.-Cap.

De Normas de dibujo técnico. Actualizadas.

El sentido del orden. GOMBRICH, E (1979) ,Ed. Gili

El espejo mágico de M.C. Escher. ERNST, Bruno (1994) , Taschen, Alemania

Papel y Lápiz. Aprendizaje inicial para la ideación - Pantaleón, Fernández, Parodi.

Cátedra de Expresión Gráfica

Pencil broadsides. Kautzky

Pencil pictures. Kautzky

Pencil techniques in modern design. Atkin, Corbelletti, Fiore

Pencil pictures. Kautzky

Perspectivas. Borghini

Perspectiva y Axonometría. T. Reiner

Perspectiva cónica y trazado de sombras. I.D. A.Moliné, C. Pantaleón

Perspectiva cónica (cuadro inclinado). I.D. P.Cracco, S.Iglesias, C.Pantaleón

Principios del diseño en color. WONG, W (1988), Barcelona Ed Gilli

Procesos elementales de proyectaci3n y configuraci3n. MAIER, M (1984), Barcelona Ed Gilli, 4 tomos

Sistema Perspectivo Central. Capítulos de Expresión. Gráfica N4 – Cátedra E.G.

Sistema Diédrico Ortogonal. Capítulos de Expresión. Gráfica N3 – Cáte. de E.G.

Sustrato racional de la representación del espacio 1 - Pedro Cracco

Sustrato racional de la representación del espacio 2 - Pedro Cracco

Sketching and rendering in pencil. Guptill

Teoría de sombras y claroscuro. Tessari

Outdoor sketching. Watson

Optics, painting and photography. Pirenne