

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BASICA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. Unidad Académica: **Facultad de Arquitectura y Diseño.**

2. Programas de estudio: **Lic. en Arquitectura.**
Lic. en Diseño Gráfico.
Lic. en Diseño Industrial.

3. Vigencia del plan: **2006-2**

4. Unidad de aprendizaje : **Diseño II.**

5. Clave: **8256**

6. HC: **2** HL: **-** HT: **4** HPC: **-** HCL: **-** HE: **2** CR: **8**

7. Ciclo Escolar: **2006-2** 8. Etapa de formación a la que pertenece: **Básica (Tronco Común)**

9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Obligatoria. Optativa.

10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: **Aprobar Diseño I (8249)**

Formuló: **Arq. Héctor Herrera Delgado / Arq. Gricelda Becerra Peña.**

Vo. Bo **M. en Arq. María Corral Martínez**

Fecha: **Noviembre 2007**

Cargo: **Subdirectora**

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

En esta unidad de aprendizaje el estudiante ha de adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo de proyectos elementales del diseño, desde el enfoque disciplinario de la arquitectura, el diseño gráfico y diseño industrial, estableciendo una relación directa con los conceptos estudiados en Teoría del Diseño I; la asignatura pertenece a la etapa básica del tronco común de las carreras de Arquitecto, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, asimismo corresponde al área de diseño, es el segundo curso que aporta los elementos fundamentales para comprensión del proceso de diseño y tiene como requisito haber cursado y aprobado Diseño I.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Diseñar productos sencillos de la naturaleza de las especialidades de diseño empleando los elementos de composición tridimensional, para resolver necesidades básicas que se planteen en el taller, llevándolo a cabo con una participación inter y multidisciplinaria, reforzando el trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Elaborar un álbum conteniendo el producto de cada uno de los ejercicios de taller, cumpliendo con las características enunciadas por el profesor para cada una de ellos; asimismo presentará modelos a escala de acuerdo a las características que el profesor indique en cada caso y realizará demostraciones y exposiciones orales que expliquen los procesos desarrollados en la realización de los objetos producto del taller.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

ENCUADRE.

Duración. 1 hr.

Presentación del programa de la asignatura y el calendario de actividades, explicando contenidos temáticos generales de cada unidad, condiciones de entrega y evaluación de trabajos así como la forma de acreditación.

UNIDAD I.

Duración: 6 hrs.

DE LO BIDIMENSIONAL A LO TRIDIMENSIONAL

Competencia.

Generar composiciones bidimensionales que lo conduzcan a la tercera dimensión, utilizando reglas, escuadras y demás herramientas de dibujo, conjugando formas básicas tales como el círculo, el cuadrado y el triángulo y por medio los conceptos gramaticales de la composición como ritmo, repetición, movimiento, proporción y simetría, para formar y representar formas tridimensionales, de manera creativa y persistente, generando a la vez el sentido de orden en el proceso de diseño de volúmenes.

Contenido

1.1.-Las Formas Básicas

- I.1.1 El círculo.
- I.1.2 El cuadrado.
- I.1.3 El triángulo.

1.2.- Principios gramaticales de la forma.

- 1.2.1 Repetición
- 1.2.2 Ritmo
- 1.2.3 Movimiento
- 1.2.4 Proporción
- 1.2.5 Escala
- 1.2.6 Simetría

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD II.

Duración: 12 hrs.

EL PRINCIPIO DE LA TRANSFORMACION A TRES DIMENSIONES.

Competencia.

Manipular los cuerpos geométricos: cubo, esfera, cilindro, pirámide y prisma, explorando las posibilidades formales mediante la adición y/o sustracción en la búsqueda compositiva, aplicando la axonometría y el color con sus diferentes matices para crear la tridimensionalidad, formando en el diseñador un sentido práctico, crítico y analítico.

Contenido

2.1. Características de los cuerpos geométricos

- 2.1.1. Cubo
- 2.1.2. Esfera
- 2.1.3. Cilindro
- 2.1.4. Pirámide

2.2. Transformación de la forma

- 2.2.1. Sustracción
- 2.2.2. Adición

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD III.

Duración: 12 hrs.

COLOR, ESPACIO Y RITMO

Competencia.

Identificar y modificar las características de los objetos y los espacios mediante la aplicación de procesos ordenados para el manejo de la forma, creando el sentido de disciplina y orden en la aplicación de técnicas de dibujo y manipulación de objetos, obteniendo mejores resultados,

Contenido

3.1 El Color

- Cromático – acromático
- Análogos y opuestos
- Escala y gama. Dirección cromática
- Primarios, Secundarios y Terciarios
- Química, física y psicología del color
- Atributos del color
- Pigmento y croma
- Intensidad
- Saturación
- Valor
- Matiz
- Brillo
- Tono
- Cualidades Tonales
- Temperatura de Color
- Peso psíquico del color.
- La dinámica del color
- Armonías cromáticas
- Armonías por semejanza, por contraste, de cálidos y fríos, de complementarios, de dobles complementarios, de grises complementarios

3.2 La Textura

- Definición de textura
- Clasificación de las texturas
- Polaridades de las texturas
- Texturas semejantes

- Fenómenos de densificación y rarefacción de la textura
 - Componentes
- Texturas mixtas

3.3 El espacio.

- Concepto de espacio. El espacio Ilusorio.
- Indicadores del espacio:
- Paralelas convergentes
- Contraste y degradación de colores y valores.
- Posición en el plano de la imagen.
- Superposición.
- Transparencia.
- Disminución del detalle.
- Perspectiva atmosférica.

3.4 El relieve.

- El volumen y sus tipos.
- Generación del espacio.

3.5 Ritmos y redes espaciales.

- Definición de ritmo.
- Ritmo rígido y ritmo libre.
- Ácronía y sincronía.
- Redes espaciales bidimensionales y tridimensionales.
- Cadencia.

3.6 Modulación.

- Módulo, submódulo y supermódulo.
- Módulos positivos y negativos.
- Módulos en el espacio

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD IV. DISEÑO Y ESPACIO

Duración 12 hrs.

Competencia.

Dirigir la creación de un discurso compositivo realizando un diseño por medio de los elementos de la composición y estructura de lenguaje visual y espacial, para satisfacer las necesidades específicas descritas en un programa de diseño, valorando el orden práctico de los procesos y su importancia en el diseño, con un sentido estético.

Contenido

4.1 De la idea al mensaje visual.

- El mensaje visual. Objetivos y características. La semántica: relación entre forma y contenido.
- Estructura de la idea que se quiere comunicar.
- Medios gráficos: tríptico, cartel, portadas.
- Materiales.
- Atributos del campo visual. Formato. Estructura y atributos de la composición. Imágenes y textos.
- Niveles de atención.
- Unidad y variedad.

4.2 El lenguaje visual en el diseño del objeto.

- Significado de las formas.
- Relación entre forma y función. Formas hápticas
- Relación entre color y función del objeto.
- Relación entre la textura y la función del objeto.

4.3 Definición del espacio a través de los recursos del lenguaje visual.

- Definición de espacio.
- Atributos perceptuales del espacio.
- La forma y su materialización.
- La forma y su estructura.
- Definición de: estructura, sub.-estructura y sobre estructura.
- Relación de la estructura y la forma.
- Relación de la estructura y los materiales.
- Comportamiento de los materiales.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Generar formas bidimensionales manejando diferentes conceptos perceptuales a partir del uso del color y textura, para orientar y dar sentido lógico a la composición de diversos diseños, objetos de comunicación y/o de espacio.	Ejercicio de aplicación de teoría del color en lo ejercicios de composición de cuadrados, triángulos y círculos elaborados anteriormente.	Papel Sketch, papel bond, cartoncillo, carton. Equipo de dibujo y corte, marcadores, tijeras, y demás accesorios.	4 horas
2 y 3	Generar formas tridimensionales manejando diferentes conceptos perceptuales a partir del uso del color y textura, para orientar y dar sentido lógico a la composición de diversos diseños, objetos de comunicación y/o de espacio.	Ejercicio de elevación de planos, la transición del cuadrado al espacio, utilizando la forma regular del cubo o el prisma de base cuadrangular, el color y la textura (maqueta).	Igual al anterior	8 horas
4 y 5	Generar formas tridimensionales manejando diferentes conceptos perceptuales a partir del uso del color y textura, para orientar y dar sentido lógico a la composición de diversos diseños, objetos de comunicación y/o de espacio.	Ejercicio de elevación de planos, la transición del triángulo al espacio, utilizando el prisma de base triangular o bien los planos inclinados como pirámides, el color y la textura (maqueta).	Igual al anterior	8 horas
6 y 7	Presentar formas tridimensionales a través de su representación en dibujos bidimensionales y modelos tridimensionales con uso del color y textura, para orientar y dar sentido lógico a la composición de diversos diseños, objetos de comunicación y/o de espacio.	Ejercicio de elaboración de elevaciones principales y dos cortes, longitudinal y transversal o bien la búsqueda de una vista determinada importante dentro de la construcción del diseño del ejercicio anterior.	Igual al anterior	6 horas
7	Presentar formas tridimensionales a través de su representación en dibujos bidimensionales y modelos tridimensionales con uso del color y textura, para orientar y dar sentido lógico a la composición de diversos diseños, objetos de comunicación y/o de espacio.	Ejercicio de elevación de planos, la transición del círculo al espacio, utilizando el cilindro o la esfera, el color y la textura (maqueta).	Igual al anterior	6 horas
8	Realizar diseños conceptuales de objetos, señalamientos y espacios arquitectónicos elementales que atienden a necesidades específicas, aplicando los conceptos teóricos expuestos en clase y las herramientas y materiales adecuados a cada caso para obtener un resultado creativo e innovador.	Diseño conceptual de ejercicio integrador de los temas vistos y ejercicio aplicados, donde el estudiante pueda diseñar y representar: un espacio continente de una actividad humana, los objetos contenidos en el espacio, sean mobiliario o accesorios; y los elementos de iconografía y significación que complementen la experiencia del estar dentro y fuera de ese espacio.		6 horas
9	Diseñar y representar un espacio según requerimientos establecidos en el taller, atendiendo a las necesidades por medio de los conocimientos expuestos durante el curso, donde el estudiante desarrolle las habilidades para la manipulación del proceso de diseño.	Ejercicio integrador de los temas vistos, donde el estudiante pueda diseñar y representar: un espacio continente de una actividad humana, los objetos contenidos en el espacio, sean mobiliario o accesorios; y los elementos de iconografía y significación que complementen la experiencia del estar dentro y fuera de ese espacio.	Igual al anterior	18 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los diferentes temas por parte del profesor.
- Exposición de algunos temas y presentación de ejercicios por parte de los estudiantes.
- Presentación de material audiovisual por parte del profesor.
- Desarrollo de ejercicios cortos en el taller.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- **Requisitos para la acreditación del curso.**
 - Asistencia mínima del 80 % tal como lo indica el reglamento vigente.
 - Calificación mínima aprobatoria: 60 puntos
 - Promedio aprobatorio de exposiciones, ejercicios y tareas solicitadas.
- **Criterio para la calificación.**
 - Asistencia y puntualidad 10 %
 - Tareas 30 %
 - Participación en clase. 20 %
 - Ejercicios terminales de tema. 40 %
- **Criterios para la Evaluación.**
 - Calidad del contenido.
 - Claridad de la propuesta.
 - Diseño de las presentaciones.
 - Dominio de la exposición ante el grupo.

IX. BIBLIOGRAFÍA.

Básica.

DANTZIC, CINTHIA MARIS. 1994. Diseño visual, introducción a las artes visuales., ed. Trillas, México,

DONDIS, D.A., 1976, Sintaxis de la Imagen, ed. Gustavo Gili, Barcelona,

GILIAM SCOUT, ROBERTO., 1993, Fundamentos del Diseño, Ed. Limusa, 2ª reimpresión

MUNARI, BRUNO, 1969, Diseño y comunicación visual, ed. Gustavo Gili, Barcelona,

PHILLIPS G. BUNCE., Diseños de Repetición Manual para Diseñadores, artistas y Arquitectos. ed. Gustavo Gili.

PUENTE, ROSA., 1989, Dibujo y educación visual, Curso para la Enseñanza Media y Superior, ed. Gustavo Gili, México

SAUSMAREZ. M., Diseño Básico, Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, ed. Gustavo Gili

WONG, WUCIUS, 1985, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, ed. Gustavo Gili, Barcelona,

Complementaria.

MARIN D'HOTELLIERE, JOSE LUIS, 1990. Introducción al dibujo técnico arquitectónico. ED. Trillas. México.

NORMA MEXICANA. 1970. Dibujo técnico para la Industria Mecánica. DGN Secretaria de Industria y Comercio.

NIETO CABRERA, JESUS. 1991. Dibujo Técnico Didáctico 3. ED. Trillas. México.