

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 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. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Industrial	3. Vigencia del plan: 2010-2
4. Unidad de aprendizaje: Ilustración	5. Clave: 8320
6. HC: HL: HT: 4 HPC: HE: CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2011-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Obligatoria	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno	

Elaboró: LDI. Horacio Ramírez S y Alma Sonia Bejarano S.	Vo.Bo.: Mario Macalpin Coronado
Fecha: Mayo 2007	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO DEL CURSO.

El propósito de este curso es que el alumno desarrolle la habilidad de dibujo para que domine las técnicas de representación gráfica de la geometría de los objetos, utilizando diferentes instrumentos de dibujo e ilustración para la comunicación de sus propuestas de diseño.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Comunicará las diferentes fases y resultados del proceso diseño de manera clara a fin de que sea comprendido por cualquier persona mediante la aplicación de técnicas de representación con medios húmedos y secos. Manejar diferentes niveles de abstracción para la trasmisión efectiva del propósito del objeto diseñado durante una presentación ejecutiva de proyectos.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Elaboración de un portafolio de ejercicios de dibujo e ilustración en medios adecuados de presentación de forma manual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.**Introducción:****Duración: 2 horas.****ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO**

Presentación del programa del curso, planteamiento de las características, temas y contenidos de la asignatura, las condiciones de los trabajos para su entrega, la bibliografía y los criterios de evaluación.

Unidad I: Estilos de representación de Diseño Industrial**Duración: 6 horas.****Competencia:**

Identificar y representar las figuras y cuerpos geométricos básicos a través de los distintos métodos de perspectiva.

Contenido:

- 1.1. Ejercicios de dibujo de geometría básica.
- 1.2. Métodos de perspectiva.
- 1.3. Dibujo de cuerpos geométricos en perspectiva.
- 1.4. Gammas y escalas de grises.
- 1.5. Incidencia de la luz en cuerpos geométricos.

Unidad II: Medios de Punta Seca

Duración: 6 horas

Competencia:

Comunicar características de objetos de diseño industrial por medios de punta seca para identificar su constitución física y textura de materiales con rapidez y expresividad.

Contenido:

2.0 Materiales y técnicas en seco

2.1 Perspectiva libre con instrumentos auxiliares

2.1.1 Uso de técnica de trazo por overlay y papeles semitransparentes con bolígrafo

2.1.2 Retículas en perspectiva

2.2 Plumón de solventes (Marcadores)

2.2.1 Relleno plano y degradado

2.2.2 Brillos y sombras

2.3 Aplicación de Prismacolor

2.3.1 Lápiz conté (portaminas) y prismacolor sobre papel de color

2.4 Acabados y representación de texturas

2.4.1 Vidrio

2.4.2 Tela

2.4.3 Madera/Plásticos

2.4.5 Metal

Unidad III: Medios de Punta Húmeda y Técnicas de Apoyo

Duración: 6 horas

Competencia:

Extender los alcances de las técnicas de la unidad anterior utilizando los medios de punta húmeda y las técnicas de apoyo para representar la textura y ubicación de los sujetos de DI con una actitud de eficacia y expresividad.

Contenido:

3.1 Pasteles

3.1.1 Pastel para difuminados

3.2 Acrílico, acuarela

3.3 Recortes

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruente con las evidencias de desempeño y las competencias:

- **Criterios de acreditación:**

- Tener el 80% de asistencia como mínimo
- El promedio de calificación de las láminas debe ser aprobatorio
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios (láminas/dibujos)

- **Criterio de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas**

- Los exámenes o entregas definidas para final de unidad o de semestre tienen un valor de 40% de la calificación final.
- La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 60% de la calificación final.

- **Criterios de evaluación cualitativos.**

- Entrega puntual de los ejercicios (láminas/dibujos)
- Limpieza y calidad en los dibujos
- Expresividad y claridad de comprensión de los conceptos solicitados en cada dibujo
- Se valorara el desarrollo de la técnica y del estilo individual.

VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La estructura de la clase es invariablemente, una explicación del profesor del tema del día, utilizando ejemplos y medios audiovisuales, para posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio bajo la guía del maestro, en forma de lámina de dibujo, donde practique el ejemplo y demuestre qué entendió del tema.

El maestro definirá en cada ejercicio el tipo de ilustración: conceptual, de presentación, escala real, etc.

VIII BIBLIOGRAFÍA.

ACHA, Juan. **Introducción a la creatividad artística**. Ed. Trillas, México, 1992.

De la TORRE, Saturino. **Creatividad y formación**; identificación, diseño y evaluación.

MAYOR, Ralph, **Materiales y técnicas del arte**, Ed. Hermann Blume, Madrid, 1988.

MULHERIN, Jenny. **Técnicas de presentación para el artista gráfico**. Ed. GG. Barcelona, 1993.

ALLEN, Jeanne. **Designer's guide to color**. Ed. Chronicle Books, San Francisco, 1986.

Manuales de Solid work Digitales.