

Materia : Dibujo para Diseño Gráfico

Semestre:	II
Clave:	22160
Área:	Estética
Departamento:	Expresión
Tipología:	Práctica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatorio
Horas:	4
Créditos:	4
Carrera:	Diseño Gráfico
Práctica en laboratorio y/o taller:	-----
Materias precedentes:	-----
Elaboró:	D.I. Guadalupe E. Nogueira Ruiz
Revisó:	M. Arq. Ricardo Alonso Rivera
Fecha:	Junio 2006

Objetivo general

El alumno desarrollara las habilidades necesarias para expresar de manera rápida clara y convincente sus propuestas de diseño así como para la generación de nuevas ideas mediante el dibujo, estimulando su creatividad. Realizará bocetos de sus proyectos con alta calidad de líneas, texturas y contrastes.

Contenido temático

1. cánones de la figura humana
2. espacio y perspectiva
3. técnicas de representación

Mecánica de Enseñanza Aprendizaje

Sesiones de ejercitación de los conceptos básicos necesarios para la técnica del dibujo, que habilite al alumno en identificar los atributos cuantitativos y cualitativos del objeto y espacio,

- Cada sesión deberá tener una apertura desarrollo y cierre.
 - En la **apertura** el profesor expondrá los principios de la técnica a utilizar, el tema y los objetivos que se buscan así como las particularidades del ejercicio respaldándose con ejemplos.

- En el **desarrollo** el aprendizaje será respaldado mediante el desarrollo de ejercicios prácticos durante cada clase bajo la supervisión y guía del maestro
- En el **cierre**, los alumnos ponen en común con sus compañeros el ejercicio realizado, el maestro expondrá los aciertos y errores y la manera de corregirlos.
- Los ejercicios deberán partir de la observación del natural, reflexionando en cada ejercicio los elementos constitutivos del objeto que copia, para posteriormente ir involucrándolo ante la posibilidad de modificar las formas de manera creativa, modificando el objeto que observa.
- La ejercitación que se inicia en clase, deberá ser complementada en ejercicios extra-clase de manera abundante que le permita mejorar sus habilidades de manera notable.
- Deberá llevar un “block de croquis” para sus ejercicios extra-clase, así como los bocetos que realice en su taller de diseño básico, esto con la finalidad de que se genere en él el buen hábito de llevar su “block de croquis”

Mecanismos de evaluación y acreditación.

La evaluación permite revisar de manera constante el desarrollo del curso en términos de los aprendizajes de los alumnos. Por lo que se sugieren 3 momentos evaluativos:

- Evaluación diagnóstica.- al inicio del curso, que permita dar los ajustes necesarios, a la programación del curso, en respuesta al nivel de conocimientos esperados de los alumnos
- Evaluación formativa.- durante el desarrollo del curso, que permita conocer y reconocer si los procesos de aprendizaje se están cubriendo, esta evaluación esta centrada en el aprendizaje de los alumnos.
- Evaluación sumativa.- aprendizajes obtenidos al final de cada unidad didáctica.

La acreditación se llevara a cabo considerando los siguientes aspectos:

- Disciplina
 - % asistencia completa
 - % entrega a tiempo de los ejercicios realizados
- Alcances de competencias adquiridas
 - % aplicación adecuada a los conceptos del ejercicio

Bibliografía Básica

DICK POWELL. Técnicas de Presentación. Edit. Herman Blume. Madrid 1986
JORGE GOMEZ ABRAMS Dibujos de Presentación. Uam Azcapotzalco México 1990
YOSHIHARU SHIMIZU. Creative Markuer Techniques. Graphic-Sha Publishing Co LTD Tokio 1990