

PROGRAMA ANALÍTICO

BOCETAJE Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL.				
fecha de elaboración:				28 de Febrero 2014
Elaboró Programa sintético	DI Jorge Román Rivera Delgadillo			
Elaboró Programa analítico	DG María Elena Ramírez Stavros DI Ana Graciela Villalba DI José Luis González Cabrero DI Mauro Azua Zúñiga			
Revisó	DI Ana Margarita Ávila Ochoa DI Gerardo Ramos Frías DG Jorge Galindo Torres MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno.			
DATOS BÁSICOS				
Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica	Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
3	0	4	0	4
ESQUEMA DE CONTENIDO				
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p align="center">BOCETAJE Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="width: 70%;"> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Analizar, visualizar y resolver problemas de diseño mediante el dibujo </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Dar calidad de presentación a los dibujos </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> Detallar las soluciones de diseño mediante el dibujo </div> </div> <div style="width: 25%; text-align: center;">  <div style="background-color: blue; color: white; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 20px;"> Presentación eficaz de soluciones de diseño mediante el dibujo </div> </div> </div> </div>				

PLAN DE ESTUDIOS 2013

OBJETIVOS DEL CURSO

Objetivos generales	<p>Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:</p> <p>Utilizar el dibujo manual como un medio de representar claramente, sus conceptos y soluciones de diseño y poder comunicarlos, evaluarlos y exponerlos en los ámbitos académico y profesional.</p>	
Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • Problematizar: Analizar con sentido crítico los problemas de la relación psicofísica entre el hombre y el objeto en diferentes contextos de uso. • Proyectar: Diseñar objetos y procesos orientados a satisfacer necesidades de usabilidad. 	
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicativa y de información • Sensibilidad y apreciación estética 	
Objetivos específicos	Unidades	Objetivo específico
	1. Dibujo y Pensamiento de diseño	Al terminar la unidad el alumno será capaz de: Representar conceptos y objetos mediante bocetos para comprender y comunicar ideas y soluciones de diseño en las diferentes materias con limpieza y claridad.
	2. Técnicas de presentación manuales	Al terminar la unidad el alumno será capaz de: Representar de manera realista sus dibujos para comunicar sus conceptos de diseño de forma inteligible y precisa.
	3.- Bocetaje de detalle y presentación final	Al terminar la unidad el alumno será capaz de: Detallar por medio del dibujo los aspectos de uso, función y construcción del objeto, así como digitalizar sus dibujos para mejorar su presentación.

CONTENIDOS Y MÉTODOS POR UNIDADES Y TEMAS

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Preguntas de la Unidad 1	<p>¿Cómo analizar, visualizar y entender los problemas de diseño con dibujos?</p> <p>¿Cómo creo relaciones de forma y función en mis propuestas de diseño?</p> <p>¿Cómo analizo la función gráficamente?</p> <p>¿Qué hago para representar gráficamente un objeto de diseño?</p> <p>¿Cómo represento las características de un objeto mediante el dibujo?</p>		
UNIDAD 1		Dibujo y Pensamiento de diseño	16 hs
Tema 1. Dibujo y Pensamiento de diseño			16 hs
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Presentación de la materia, objetivos, aplicaciones y alcances. b) Tipos de bocetaje y dibujos. c) Observar, analizar y conceptualizar problemas y soluciones de diseño mediante el dibujo. d) Transformación y evolución formal del dibujo a partir de objetos existentes. e) Experimentar la forma mediante bocetos y esquemas generadores de formas. f) Bocetado de objetos. g) Bocetos de detalles formales, funcionales, de uso y técnicos de los objetos. 		
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de la bibliografía de la unidad. • Material necesario por alumno: hojas de papel bond tamaño carta, lápices serie "B" y de colores Prismacolor, Derwent o similares, bolígrafo negro y de colores. • Material necesario para el profesor: imágenes de ejemplos de cada uno de los temas. 		
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición, demostración y ejemplos de los temas y práctica por parte de los alumnos con supervisión personalizada del profesor. 		
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de objetos y sus características formales en relación a su función y uso. • Visita a museos o exposiciones para observar y copiar los objetos. • Consulta de la bibliografía de la unidad. • Aplicación y bocetado de los conceptos vistos. 		

PLAN DE ESTUDIOS 2013

<p><i>Bibliografía</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comentario de resultados de manera grupal. • Best, Kathryn. (2009). <i>Management del diseño.</i> Parramón. España. • British Design & Art Direction. (2001). <i>El gran libro de diseño de productos.</i> Mc-Graw Hill. México. • Henry, Kevin. (2012). <i>Dibujo para diseñadores de producto.</i> De la idea al papel. Promopress. España. • ILUSBOOKS. (2012). <i>Bocetos en diseño de productos.</i> ILUSBOOKS, Madrid. • Julián, Fernando y Albarracín Jesús. (2005). <i>Dibujo para diseñadores industriales.</i> Parramón ediciones. España. • Olofsson, Erik y Sjölén, Klara. (2006). <i>Design sketching.</i> KEEOS Design Books. Sweden. • Roam, Dan. (2009). <i>La clave es la servilleta, resolver problemas y vender ideas mediante dibujos.</i> Norma. Colombia. • www.slideshare.net/wampi_di/clase2-bocetaje-rapid 	
<p>Preguntas de la Unidad 2</p>	<p>¿Cómo hacer más atractivos e interesantes mis propuestas de diseño? ¿Qué técnicas rápidas de presentación puedo utilizar? ¿Cómo presentar mis dibujos ante profesores, compañeros y clientes? ¿Cómo expreso mi talento con mis dibujos?</p>	
<p>UNIDAD 2</p>		<p>Técnicas de presentación manuales</p>
<p>Tema 1. Técnicas de presentación manuales</p>		<p>16 hs</p>
<p><i>Subtemas</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> a) Presentación de la unidad, objetivos aplicaciones y alcances b) Técnicas de representación. c) Prismacolor. d) Papel de color. e) Pasteles. f) Plumón. g) Técnica mixta. h) Fondos y recuadros. i) Montaje y exposición. 	
<p><i>Lecturas y otros recursos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de la bibliografía de la unidad. • Material necesario por alumno: hojas de papel bond tamaño 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	<p>carta, hojas de papel “Fabriano”, “Canson” o similares, lápices serie “B” y de colores Prismacolor, Derwent o similares, colores al pastel “secos”, plumones de aceite, bolígrafos y escuadras.</p> <ul style="list-style-type: none"> Material necesario para el profesor: imágenes de ejemplos de cada uno de los temas.
Métodos de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> Exposición, demostración y ejemplos de los temas y práctica por parte de los alumnos con supervisión personalizada del profesor.
Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Observación de objetos y sus características formales. Consulta de la bibliografía de la unidad. Analizar los dibujos y bocetos de algunos diseñadores. Aplicación de las técnicas de los conceptos vistos. Comentario de resultados de manera grupal.
Bibliografía	<ul style="list-style-type: none"> Gómez Abrams, Jorge. (1990). <i>Dibujos de presentación</i>. UAM Azcapotzalco. México ILUSBOOKS. (2012). <i>Bocetos en diseño de productos</i>. ILUSBOOKS, Madrid. Henry, Kevin. (2012). <i>Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel</i>. Promopress. España. Julián, Fernando y Albarracín Jesús. (2005). <i>Dibujo para diseñadores industriales</i>. Parramón ediciones. España. Olofsson, Erik y Sjölén, Klara. (2006). <i>Design sketching</i>. KEEOS Design Books. Sweden. Powell, Dick. (1985). <i>Técnicas de presentación</i>. Hermann Blume. Madrid. www.slideshare.net/wampi_di/clase2-bocetaje-rapid
Preguntas de la Unidad 3	<p>¿Cómo expreso la función y uso de mis propuestas de diseño? ¿De qué manera expreso la complejidad y construcción de mis soluciones de diseño? ¿Cómo puedo mejorar la calidad de presentación de mis propuestas utilizando medios digitales?</p>
UNIDAD 3	
Bocetaje de detalle y presentación final	
16 hs	
Tema 1. Bocetaje de detalle y presentación final	
16 hs	
Subtemas	<p>a) El dibujo de detalle: utilidad, aplicación y realización. b) Bocetado estático y dinámico de uso del objeto (armado, desarmado, manipulación, plegado, operación, postura,</p>

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	<p>etc.).</p> <p>c) Bocetaje explicativo de funcionamiento de objetos (principios técnicos y científicos aplicados, etc.)</p> <p>d) Bocetado de construcción del objeto (partes, componentes, orden, cortes, detalles, etc.)</p> <p>e) Bocetaje y/o recursos digitales del objeto en contexto.</p> <p>f) Digitalización de bocetos para mejorar su presentación.</p> <p>g) Aplicación de recursos computacionales para mejorar la presentación de dibujos.</p>
<p>Lecturas y otros recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gómez Abrams, Jorge. (1990). <i>Dibujos de presentación</i>. UAM Azcapotzalco. México. • ILUSBOOKS. (2012). <i>Bocetos en diseño de productos</i>. ILUSBOOKS, Madrid. • Henry, Kevin. (2012). <i>Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel</i>. Promopress. España. • Julián, Fernando y Albarracín Jesús. (2005). <i>Dibujo para diseñadores industriales</i>. Parramón ediciones. España. • Olofsson, Erik y Sjöln, Klara. (2006). <i>Design sketching</i>. KEEOS Design Books. Sweden. • Powell, Dick. (1985). <i>Técnicas de presentación</i>. Hermann Blume. Madrid. • SomosDI – YouTube • www.slideshare.net/wampi_di/clase2-bocetaje-rapid • Escáner digital • Computadora con programas de power point, sketch up, • Impresora a color.
<p>Métodos de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición, demostración y ejemplos de los temas y práctica por parte de los alumnos con supervisión personalizada del profesor.
<p>Actividades de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de objetos y sus características formales. • Consulta de la bibliografía de la unidad. • Aplicación y bocetado de los conceptos vistos. • Analizar los conceptos y los trazos que auxilian a su representación. • Comentario de resultados de manera grupal.
<p>ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</p>	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

- Exposición, demostración y ejemplos de los temas y práctica por parte de los alumnos con supervisión personalizada del profesor.
- Realización de ejercicios de soltura de mano.
- Realización de ejercicios contra reloj para mejorar velocidad y calidad de realización.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
1ª. Evaluación parcial Considerando: Trabajo en clase: 70% Examen de temas vistos: 30%	Por unidad Durante la semana de evaluación.	Los contenidos de la primera unidad	33%
2ª. Evaluación parcial Considerando: Trabajo en clase: 70% Examen de temas vistos: 30%	Por unidad Durante la semana de evaluación.	Los contenidos de la primera y la segunda unidades	33%
3ª. Evaluación parcial Considerando: Trabajo en clase: 70% Examen de temas vistos: 30%	Por unidad Durante la semana de evaluación.	Los contenidos de la primera, segunda y tercera unidades	34%
Examen ordinario	Semestral Promedio de los resultados de las tres unidades según ponderación		TOTAL 100%
Examen extraordinario	Semestral Desarrollo de proyecto (70%) Examen de conocimientos escrito (30%)		TOTAL 100%
Examen a título	Semestral Desarrollo de proyecto (70%) Examen de conocimientos escrito (30%)		TOTAL 100%
Examen de Regularización	Semestral Desarrollo de proyecto (70%) Examen de conocimientos escrito (30%)		TOTAL 100%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

<p>Textos básicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • British Design & Art Direction. (2001). <i>El gran libro de diseño de productos.</i> Mc-Graw Hill. México. • Henry, Kevin. (2012). <i>Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel.</i> Promopress. España. • ILUSBOOKS. (2012). <i>Bocetos en diseño de productos.</i> ILUSBOOKS, Madrid. • Henry, Kevin. (2012). <i>Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel.</i> Promopress. España. • Julián, Fernando y Albarracín Jesús. (2005). <i>Dibujo para diseñadores industriales.</i> Parramón ediciones. España. • Roam, Dan. (2009). <i>La clave es la servilleta, resolver problemas y vender ideas mediante dibujos.</i> Norma. Colombia.
<p>Textos complementarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Best, Kathryn. (2009). <i>Management del diseño.</i> Parramón. España. • Gómez Abrams, Jorge. (1990). <i>Dibujos de presentación.</i> UAM Azcapotzalco. México. • Olofsson, Erik y Sjöln, Klara. (2006). <i>Design sketching.</i> KEEOS Design Books. Sweden. • Powell, Dick. (1985). <i>Técnicas de presentación.</i> Hermann Blume. Madrid.
<p>Sitios de Internet</p>	<p>www.youtube.com/watch?v=iBUGJZf7gQI SomosDI – YouTube www.slideshare.net/wampi_di/clase2-bocetaje-rapid</p>
<p>Bases de datos</p>	