

Programa

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	PROYECTOS DE DISEÑO		
CARRERA	DISEÑO GRÁFICO		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06 CS (Diseño Gráfico)		
ESPACIO CURRICULAR	DIBUJO A MANO ALZADA		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	Primero
CARGA HORARIA TOTAL		CARGA HORARIA SEMANAL	5 horas
FORMATO CURRICULAR	Taller		
AÑO ACADÉMICO	2021	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	---		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	---		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesora Titular DI Elsa Benito Profesora Asociada Arq Amelia Plana Jefe de Trabajos Prácticos DI Mariana Alloggia Jefe de Trabajos Prácticos DG Diego Peralta Jefe de Trabajos Prácticos DG Federico Riveros		
HORARIOS DE CLASE	Martes: 15.00 a 18.00 Jueves: 14.00 a 16.00		
HORARIOS DE CONSULTA	Elsa Benito: martes 18.00 a 20.00 Amelia Plana: martes 18.00 a 20.00 Mariana Alloggia: lunes 11.30 a 12.30 Diego Peralta: lunes 9.00 a 11.00 Federico Rivero: jueves 16.00 a 17.00		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	En el contexto de desarrollo virtual del curso, planteado para este ciclo 2021, no se admiten estudiantes por movilidad.		

2. FUNDAMENTACIÓN

El Dibujo es un lenguaje propio del quehacer del Diseño, un lenguaje de carácter universal. Es una herramienta esencial en el proyecto, no por ser un fin en sí mismo sino por el proceso de visualización que se genera y se manifiesta en el trazo. Expresa el pensamiento, mucho mejor que las palabras, hablando de aquello que aún no existe; a la vez nos sitúa en una actitud de exploración y

cuestionamiento del mundo que nos rodea.

Nuestra capacidad de pensar en las cosas de un modo diferente, se relaciona en gran medida con nuestra capacidad de representarlas y así poder, en última instancia, actuar sobre ellas.

El dibujo implica una combinación de actividades mentales, descritas por Rudolf Arnheim como: ***“la exploración activa, la selección, la captación de lo esencial, la simplificación, la abstracción, el análisis y la síntesis, el completamiento, la corrección, la comparación, la separación y la puesta en contexto”***. (ARNHEIM, 1986)

El taller de Dibujo a Mano Alzada, como espacio curricular de primer año en la carrera de Diseño Gráfico y de acuerdo al perfil profesional definido en el plan de estudios, debe propiciar el desarrollo de competencias específicas en técnicas de comunicación proyectual, bi y tridimensionales, adecuadas a todas las áreas del Diseño.

Por ello nuestro primer criterio, considera al Dibujo una herramienta ineludible en el proceso proyectual de Diseño, cuyo valor fundamental es la comunicación, en tanto nos permite: visualizar, dar forma, explorar, organizar, avanzar en una idea, establecer conexiones, comunicar e ilustrar en función del desarrollo de ese proceso. A su vez responde a aspectos funcionales de la comunicación, en el sentido de que, distintos lenguajes y estilos gráficos permiten variedad de mensajes, para distintos canales, contenidos e intérpretes.

Se incluye en el proceso de aprendizaje, la relación entre el dibujo analógico (su lenguaje y técnicas) y las herramientas digitales de visualización, teniendo en cuenta las tecnologías para su reproducción.

Se busca la experimentación e investigación sobre materiales, soportes, herramientas y recursos que despierten una mirada exploratoria y relacional y el uso de técnicas lúdicas de creatividad para promover la construcción de un pensamiento visual, innovador y proyectual.

Se entiende el aprendizaje como colaborativo a través de trabajo en equipo y con resolución de problemas (ABP) proponiendo integrar contenidos con otras asignaturas de primer año y/o de años superiores.

“El dibujo es una forma de mirar el mundo que lo detiene y lo estudia, buscando en él aquello que nos pertenece, lo que es nuestro. ...es también una mirada interior: se mira con todo el cuerpo y toda el alma”.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS

Reconocer las funciones del Dibujo en el proceso proyectual (Dibujo de concepción, de Representación y de Comunicación).

Desarrollar la capacidad de observar, componer, analizar, sintetizar y transformar a través del Dibujo.

Familiarizarse con las herramientas y materiales tradicionales, actuales y alternativos para representación.

Manejar conceptual y técnicamente los principios de la perspectiva cónica para representar objetos, volúmenes, tipografías, etc., en el espacio.

Incorporar la descripción de luces y sombras, profundidad, calidades superficiales de distintos materiales, puntos de vista alternativos y observación por aproximación.

Desarrollar el criterio compositivo y expresivo en el uso del color.

Afirmar su capacidad de expresar ideas a través del dibujo y proponer aplicaciones.

Incorporar procesos digitales para complementar procesos analógicos en el dibujo.

Desarrollar una actitud asertiva frente a los desafíos del aprendizaje.

Ser constante en el seguimiento del propio proceso de aprendizaje.

Disponerse al trabajo colaborativo, en equipos de estudiantes.

Participar en forma entusiasta en prácticas de creatividad.

Capitalizar en su aprendizaje las diversas miradas de los tutores de Dibujo (docentes, auxiliares y adscriptos).

4. CONTENIDOS (*Ejes / Unidades*)

<p>EJE 1:</p>	<p>Dibujo Perceptual</p> <p>El Dibujo como herramienta para el Diseño: Dibujo de concepción, Dibujo de Representación y Dibujo de Comunicación.</p> <p>Las técnicas. ¿Cómo se dibuja?</p> <p>Herramientas, soportes, la mano y el pensamiento.</p> <p>La línea, el trazo como vehículo expresivo.</p> <p>Sistemas de representación. Perspectiva cónica.</p> <p>Perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga. Perspectiva atmosférica.</p> <p>Composición, la interrelación entre elementos y con el contexto.</p> <p>Descripción de luces y sombras en la representación del volumen.</p>
---------------	--

	<p>Estructura. Cuerpos geométricos y objetos industriales. Intersecciones.</p> <p>Deconstrucción de Objetos, reducción a formas simples.</p> <p>Apariencia visual de los objetos: texturas, opacidad, transparencia, brillo, color.</p> <p>Relevamiento de características superficiales de los materiales. Vidrio, madera, metal, textil, etc. (pesquisa fotográfica)</p> <p>El color y su valor expresivo. Relaciones cromáticas.</p>
EJE 2:	<p>Distintas miradas en el dibujo</p> <p>Representaciones de la gráfica en el espacio.</p> <p>Lenguajes y estilos gráficos.</p> <p>Micrografía, lo que no se ve a simple vista: naturaleza y tecnología a través de la lupa.</p> <p>Zoom: secuencias de acercamiento.</p> <p>La figura humana y su entorno. Arquetipos y personajes.</p> <p>Apuntes y estudio de la figura humana. Entorno arquitectónico.</p> <p>Dibujando con el lado derecho del cerebro.</p> <p>Transformaciones a través de un relato. Secuencia de imagen y texto.</p>
EJE 3:	<p>Dibujo y herramientas digitales</p> <p>Transferencia de dibujo y las técnicas analógicas al medio digital.</p> <p>Color digital.</p> <p>Secuencias visuales. Relatos.</p> <p>Trabajo final integrador.</p> <p>Diseño de exposición de trabajos.</p> <p>Diseño de presentación digital: portafolio.</p>

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Dibujo a Mano Alzada es una asignatura-taller donde se propicia el aprendizaje colaborativo a través de trabajo en equipo pero valorando el desempeño individual. Los tutores guían el aprendizaje de los alumnos acompañando su desarrollo de forma personalizada.

El proceso de estudio, comprensión y propuestas de los temas planteados, se realiza en el cuaderno de estudio y se concreta en láminas de distintos formatos a través de entregas parciales temáticas.

El actual contexto de pandemia nos exige planificar los encuentros de forma virtual (reuniones

virtuales) hasta tanto exista la posibilidad de presencia en las aulas.

Las explicaciones se complementan con videos de desarrollo, ejemplificaciones, pizarra digital, estudio de casos, debates, talleres cortos para la experimentación de distintos recursos técnicos y conceptuales, técnicas de creatividad, seminarios con especialistas en algunos temas relacionados con el dibujo y el diseño.

Dibujo a Mano Alzada es un espacio para el desarrollo de un lenguaje propio del Dibujo. Para ello partimos de la consideración del estudiante como un otro/otra, valioso, responsable, creativo, reflexivo; dando, como equipo docente, las condiciones que propicien el aprendizaje significativo, la experimentación lúdica, la flexibilidad y el respeto.

Se propone el espacio de Dibujo a Mano Alzada como colaboración y tutoría para los talleres de Diseño u otros espacios de la carrera.

Se promueve el desarrollo de competencias en relación a:

1. Adquisición de códigos gráficos a través del ejercicio de observación y memoria visual.
2. Experimentación con técnicas de dibujo.
3. Visualización de propuestas de dibujo con integración de saberes.
4. Manejo de la representación de distintos materiales en objetos.
5. Uso del cuaderno de bocetos o estudio (*sketchbook*) para el desarrollo de los trabajos.
6. Tratamiento del dibujo con recursos digitales.

Ante las circunstancias planteadas por la pandemia de Coronavirus Covid-19, esta cátedra ha reelaborado recursos didácticos para trabajar virtualmente hasta que sea posible volver a los encuentros presenciales.

6. VIRTUALIDAD

El Aula Virtual institucional (plataforma Moodle) DaMA2021 es la “base de operaciones” donde se organizan los contenidos y recursos para el desarrollo del curso, por ejemplo: material complementario bibliográfico, archivos audiovisuales, vínculos con otros sitios web (de diseño, ilustración, artes visuales, dibujo, libros, cine, museos y tutoriales de técnicas), etc.

El Aula virtual se complementa con Drive (espacio virtual donde los estudiantes comparten archivos de trabajos), reuniones virtuales Meet o Zoom, comunicación a través de correo electrónico y participación en grupos de whatsapp.

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS (ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES DE VALOR ACADÉMICO)

La situación de pandemia y medidas restrictivas fluctuantes propuestas por el gobierno, limitan la proyección de acciones en relación a problemáticas sociales. Esperamos el momento en que, sin riesgos, sea posible una práctica grupal, colaborativa, en la que los estudiantes encuentren una forma de intervención sobre alguna problemática social planteada. Los pasos serían: información, debate, búsqueda de posibles aportes a través del dibujo en el diseño y la producción de esa propuesta. Los temas están en relación con la emergencia social, sanitaria, cultural y política.

8. EVALUACIÓN

<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN INSTANCIAS DE EVALUACIÓN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación continua: en el seguimiento del desarrollo de los Trabajos de Dibujo, en las láminas y el cuaderno de bocetos. 2. Entregas temáticas parciales: compuestas por series de láminas o piezas de distintos formatos. Con asistencia obligatoria. Se aprueba con nota 6 (seis) o más. 3. Instancias de recuperación en caso de no aprobar alguna de las entregas temáticas parciales y como máximo dos. Se aprueba con nota 6 (seis) o más. 4. Evaluación integradora: Los estudiantes desarrollarán un trabajo final integrador con intervención digital sobre el dibujo, uso de secuencias y otros recursos vistos durante el curso que serán definidos en la ficha explicativa del trabajo. 5. Cierre del curso: presentación y exposición de los trabajos.
<p>ACREDITACIÓN</p>	<p>Este curso responde al sistema de acreditación sin la instancia de examen final (Ord. 108/2010 art. 9 CS). Por tanto tiene el carácter de aprobación por promoción.</p>
<p>CRITERIOS DE ACREDITACIÓN</p>	<p>. Para obtener la Condición de Estudiante promocionado: debe cumplir con los siguientes requisitos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 80% de asistencia a los encuentros de Dibujo a Mano Alzada a través de los formatos virtuales (clases explicativas y/o consultas de desarrollo de los trabajos) y cuando sea posible por la emergencia sanitaria, a las clases presenciales. 2. 100% de los trabajos aprobados en primera instancia o recuperados

	<p>(pueden ser recuperados hasta dos trabajos en el año)</p> <p>De no cumplir con los requisitos, el/la estudiante desaprueba el curso, quedando en la situación de recurrar.</p>
--	---

9. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

- ARNHEIM R. (2006) *Arte y percepción visual* Madrid: Alianza
- BERGER, J. (2011) *Sobre el dibujo*. España: Editorial G. Gili
- BIRCH, H. (2014) *Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. España: Editorial G. Gili.
- BIRCH, H. (2016) *Acuarela. Inspiración y técnicas de artistas contemporáneos*. España: Editorial G. Gili.
- BRUNER, J. (1987), *La importancia de la educación*, 1ª Edición. España: Paidós.
- BRYSON, N., (1991) *Visión y pintura*, Madrid: Alianza Editorial.
- CAIVANO J. *Sistemas de orden de color* DIFUSION Nº 12 SICYT
- CHING F, JURSZEK, S (1988) *Dibujo y Proyecto* *Design Drawing*. México: Editorial G. Gili.
- CHING F.D.K. *Manual de dibujo arquitectónico* España: Editorial G. Gili.
- DAMASIO, A., (2010), *Y el cerebro creo al hombre*, Barcelona: Destino.
- DE BONO E., (1996), *El pensamiento creativo*, Barcelona: Editorial Paidós.
- DE CONDE, A. (1996) *La Travesía Creativa. Innovación*. Bogotá
- EDWARDS, B., (1984) *Aprender a Dibujar*, Editorial H. Blume.
- GOMBRICH E., (1998), *Arte e Ilusión*, Madrid, Debate.
- GOMBRICH, E., (1997), *Temas de nuestro tiempo, Los artistas en su tarea: compromiso e improvisación en la historia del dibujo*, Madrid: Ed. Debate
- GÓMEZ MOLINA, J.J. (Comp), (2006), *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Editorial Cátedra.
- HENRY, K. (2014) *Dibujo para diseñadores de producto*. Barcelona: Promopress.
- LASEAU, P. (1980) *La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*. Gustavo Gili. México.
- LOWENFELD, V (1975), W. LAMBERT B., *Creative and Mental growth*. New York: Macmillan Publishing.
- PARINI, P., (2002), *Los recorridos de la mirada*. España: Paidós.
- PIYASENA, S. y PHILP, B. (2016) *Explorar el dibujo*. España: Editorial G. Gili.
- THORSPECKEN, T. (2014) *Urban sketching. Guía completa de técnicas de dibujo urbano* España: Gili.

Sitios web recomendados:

- <http://www.fundacionitau.org.ar/dibujo-contemporaneo-en-la-argentina/>
- www.artforum.com
- www.artrabbit.com
- www.campaignfordrawing.org
- www.drawingcenter.org
- <https://www.domestika.org/es>
- www.moma.org

- <http://argentina.urbansketchers.org>

- <http://devueltaconelcuaderno.blogspot.com>

- <https://www.facebook.com/croquiserosurbanosanjua/>