



Programa

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Proyectos de Diseño		
CARRERA	Diseño Gráfico / Diseño Industrial		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06 CS (Diseño Gráfico) – 04/06 CS (Diseño Industrial)		
ESPACIO CURRICULAR	Técnicas de Dibujo		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	Segundo
CARGA HORARIA TOTAL	42	CARGA HORARIA SEMANAL	3 horas
FORMATO CURRICULAR	Taller		
AÑO ACADÉMICO	2020	CARÁCTER	Obligatorio DG / Optativo DI
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	Sólo para Diseño Gráfico: Cursadas regular: Dibujo a Mano Alzada y Geometría Descriptiva		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	Sólo para Diseño Gráfico: Aprobadas: Dibujo a Mano Alzada y Geometría Descriptiva		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Prof. Adjunto: Esp. D.I. Fabricio de la Vega JTP D.I. Andrea Bécares JTP D.I. Victoria Caruso		
HORARIOS DE CLASE	Miércoles. 16.30 a 19.30 hs.		
HORARIOS DE CONSULTA	Prof. de la Vega: Martes de 10 a 12 hs. Prof. Bécares: Miércoles de 15.30 a 16.30 hs. Prof. Caruso: Jueves de 11 a 12 hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	<p>Sí acepta. El alumno de intercambio podrá obtener aprobación de la asignatura siempre que:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cumpla con al menos el 80% de asistencia a clases, asista a las dos entregas de evaluación y al global de recuperación (este último si fuese necesario), teniendo en cuenta el cronograma de entregas detallado en el presente programa y que se adapta a las fechas asignadas para el primer cuatrimestre, según el calendario académico del ciclo lectivo 2019. Apruebe el 100% de los trabajos prácticos descriptos en el presente programa. <p>Por ningún motivo se realizarán excepciones, ni cambios de fechas de entregas de trabajos prácticos como así tampoco se permitirá cambios en la guía de trabajos a desarrollar.</p>		

2. FUNDAMENTACIÓN- MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Técnicas de Dibujo se ubica como asignatura obligatoria en segundo año de la carrera de Diseño Gráfico y como optativa en Diseño Industrial. Se trata de una asignatura que pretende aplicar lo aprendido en el primer año a nuevas y más complejas formulaciones, con el fin de ampliar y reafirmar conocimientos en el dibujo, la representación en el plano con exactitud formal y soltura.



Para dibujar es necesario desarrollar habilidades para observar e interpretar la realidad y de este modo comunicar ideas con claridad. Este concepto permitirá al alumno ampliar sus capacidades para ubicar espacialmente los objetos mediante leyes de composición y armonía y trasladar ideas al plano de representación a través de un claro dominio de las tres dimensiones.

Técnicas de Dibujo tiene como fin potenciar la naturaleza libre, imaginativa y transformadora que desarrolle la autoestima, la libertad de expresión y la visión interdisciplinaria ya iniciada en Dibujo a Mano Alzada. Es una asignatura que además de abordar con prácticas el ejercicio de las diversas técnicas desarrolla criterios para la selección de los materiales adecuados y pone en evidencia la transferencia al diseño gráfico e industrial.

En este espacio curricular el alumno podrá aplicar intuición, emoción y creatividad en el desarrollo de analogías y metáforas a través de un análisis y reflexión de la actividad profesional frente al abordaje del dibujo como generador de ideas y como medio de comunicación.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS: EXPECTATIVAS DE LOGRO / CONTENIDOS ACTITUDINALES

OBJETIVOS GENERALES:

- Aplicar lo aprendido a nuevas y más complejas formulaciones, con el fin de ampliar y reafirmar conocimientos en el dibujo.
- Representar en el plano con exactitud formal y soltura.
- Desarrollar habilidades para observar e interpretar la realidad.
- Descubrir el potencial gráfico, expresivo y comunicativo de diversas técnicas de dibujo, tanto húmedas, secas, digitales como mixtas.
- Comunicar ideas con claridad.
- Ampliar capacidades para ubicar espacialmente los objetos mediante leyes de composición y armonía.
- Trasladar ideas al plano de representación.
- Comprender y dominar las tres dimensiones.
- Memorizar formas y detalles.
- Aplicar intuición, emoción y creatividad.
- Potenciar la naturaleza libre, imaginativa y transformadora.
- Desarrollar la autoestima, la libertad de expresión y la visión interdisciplinaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Eje I: LÍNEA

- Dominar la línea y sus formas de expresión.
- Expresar la síntesis formal.
- Dominar la tridimensión, luces y sombras a partir de la modulación de la línea.
- Desarrollar criterios compositivos y de representación.

Eje II: TÉCNICAS DIGITALES

- Desarrollar criterios compositivos con técnica collage.
- Dominar instrumentos digitales para potenciar el desarrollo creativo.
- Desarrollar criterios expresivos a partir de la inclusión de técnicas mixtas, analógicas y digitales.
- Desarrollar criterios comunicativos y narrativos.



Eje III MONOCOPIA Y AEROGRAFÍA

- Dominar las diversas posibilidades expresivas que ofrece la monocopia directa e indirecta
- Dominar la representación de objetos, elementos orgánicos o naturales y texturas con la técnica monocopia.
- Comprender los alcances comunicativos y expresivos del Street Art.
- Conocer sobre los insumos gráficos necesarios para la aerografía y el grafiti.

Eje III ACUARELA Y AGUADAS

- Desarrollar habilidades en el manejo de la acuarela y los insumos intervinientes.
- Comprender los alcances gráficos y expresivos de pigmentos naturales y artificiales en las técnicas húmedas.
- Desarrollar habilidades para captar luces y sombras en la representación de objetos y elementos orgánicos.
- Lograr representar movimientos, transparencia y profundidad.
- Aplicar correctamente las técnicas húmedas en la representación de entornos arquitectónicos interiores y exteriores.

Eje IV TIZA PASTEL, SANGUINA, SEPIA Y CARBONILLA

- Comprender el alcance expresivo de las técnicas secas.
- Desarrollar habilidades en el manejo de la composición, la luz y los matices con técnicas secas.
- Manejar con soltura el pastel en soportes de colores, blancos y negros.
- Desarrollar la síntesis y el criterio compositivo en la representación de objetos, elementos orgánicos y texturas.
- Evidenciar un manejo preciso de las técnicas secas en la representación de entornos arquitectónicos interiores y exteriores.

4. CONTENIDOS (Ejes / Unidades) CONTENIDOS CONCEPTUALES

<p>EJE I LÍNEA</p>	<p>Alcances expresivos y particularidades. Composición y síntesis formal. Luz y matices con línea modulada. Ritmo, secuencia. La línea orgánica y la línea geométrica. Usos y alcances de la técnica lineal en el diseño gráfico e industrial.</p>
<p>EJE II TÉCNICAS DIGITALES</p>	<p>El collage y la ilustración. Tipos. Principales exponentes, históricos y actuales. El collage y su alcance comunicativo y narrativo. Softwares para el collage digital. Usos y alcances del collage digital en el diseño gráfico e industrial.</p>
<p>EJE III MONOCOPIA Y AEROGRAFÍA</p>	<p>La monocopia. Características del sistema directo e indirecto. Tintas grasas, sintéticas y al agua. Soportes. Insumos: rodillos, espátulas, vidrios y enmascarados. Articulación con otras técnicas. Aerografía. Street Art. Tag. El estencil. Usos y alcances de la monocopia y la aerografía en el diseño gráfico e industrial</p>
<p>EJE IV ACUARELAS, AGUADAS</p>	<p>El lenguaje de las técnicas húmedas. Orígenes. Alcances y particularidades. Composición. Luz. Matices con técnicas húmedas. Soportes. Articulación con otras técnicas. El elemento escritor como instrumento de dibujo. Tipos de tintas y pigmentos. Usos y alcances de las técnicas húmedas en el diseño gráfico e industrial</p>



<p>EJE V PASTEL, SEPIA, SANGUINA y CARBONILLA</p>	<p>El lenguaje de las técnicas secas. El pastel. Orígenes. Descripción y evolución. Diferencias entre tiza pastel, sepia, sanguina y carbonilla. Características principales de las técnicas secas. Técnicas de manejo de la luz y matices. Soportes. Articulación con otras técnicas. Usos y alcances de las técnicas secas en el diseño gráfico e industrial</p>
--	--

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA + CONTENIDOS

Metodología: Clases expositivas y prácticas, con análisis de casos, desarrollo de trabajos prácticos y transferencia de marco teórico.

Modalidad de cursado: Presencial y/o virtual, con entrega de trabajos prácticos.
Incluye seguimiento y evaluación continua del desarrollo de trabajos a través del aula virtual.
La modalidad dependerá del contexto de emergencia sanitaria y de los protocolos que avale la FAD.

Contenidos Procedimentales

Habilidades, técnicas y destrezas para la realización de dibujos con técnicas húmedas, secas, mixtas y digitales, que puedan ser aplicadas a proyectos de diseño gráfico e industrial:

Línea: Habilidades para realizar síntesis formal aplicando línea modulada y leyes perceptuales.

Monocopia: Habilidades para el manejo de tintas grasas sobre superficies pulidas para transferencia al papel. Destrezas en el uso de enmascarados, rodillo directo e impresión indirectas varias.

Acuarela: Habilidades y prácticas con acuarelas y tintas líquidas. Destrezas en la aplicación de humedad y pigmentos. Prácticas y experimentaciones varias. Habilidades y prácticas para elaborar tintas orgánicas.

Técnicas Secas: Destrezas en el uso de pasteles, sepia, sanguina y carbonilla. Habilidades para el trazado, composición y manejo del color expresivo.

Técnicas Digitales: Habilidades y destrezas en el empleo de softwares de dibujo y retoque digital. Destrezas para articular el dibujo analógico con el proyecto digital.

Contenidos Actitudinales

- Análisis y reflexión de la actividad profesional frente al abordaje del dibujo como generador de ideas.
- Valor de las cualidades expresivas y comunicativas de las técnicas húmedas, secas, mixtas y digitales como medio de comunicación.
- Valor del trabajo colaborativo y espíritu colectivo en el desarrollo de experiencias vinculadas al dibujo y las técnicas de representación.
- Análisis y reflexión sobre la transferencia del dibujo y las técnicas de representación con otras disciplinas.
- Valor del dibujo como soporte de desarrollo de la autoestima y del pensamiento creativo.
- Reflexiones sobre las experiencias de las técnicas secas, húmedas, mixtas y digitales y la relación con el desarrollo de la personalidad y el lenguaje expresivo.
- Reflexiones sobre el impacto social y cultural del dibujo en la región: Street art, graffiti, tag.
- Análisis sobre el valor de conocimientos previos de representación espacial y de composición para el dibujo digital.



TRABAJOS PRÁCTICOS PRINCIPALES:

Se desarrollarán cuatro en total, uno con la técnica línea, otro con acuarela, otro con pastel y finalmente uno con tintas. Cada uno de ellos se compone de una parte realizada con la técnica correspondiente y de otra con técnicas digitales. De este modo, las técnicas digitales están presentes en el desarrollo de los 4 trabajos.

GUÍA DE TRABAJOS

TÉCNICA	EJE CONCEPTUAL	APLICACIÓN
TP 1 LÍNEA	Rostro y emociones	Agenda A5 (tapa y contratapa)
TP 2 ACUARELA	Cuento corto latinoamer.	Vaso para café literario
TP 3 PASTEL	Flora/fauna autóctona	case para celular o botella de agua
TP 4 TINTAS	Experimentaciones	----

TRABAJOS PRÁCTICOS DE APRESTAMIENTO:

Cada trabajo práctico principal cuenta con un ejercicio de aprestamiento que será explicado oportunamente a través del aula virtual. Estos ejercicios de aprestamiento son el punto de inicio para el dominio de la técnica. Cada uno de ellos está relacionado con la temática, los procesos metodológicos y manejo de las técnicas mencionadas en la guía de trabajo.

6. VIRTUALIDAD

Se utilizará el Aula Virtual de la cátedra que se aloja en la plataforma Moodle de la FAD – UNCuyo. A través de la misma se les proporcionará a los alumnos las explicaciones de los trabajos prácticos, como así también el material para estudio. El alumno podrá realizar las consultas de sus trabajos a través de esta plataforma, de acuerdo a las condiciones que se establecerán para cada ejercicio a desarrollar.

Los contenidos han sido mediados y adaptados para ser publicados en el aula virtual. Se han organizado y adaptado los trabajos a este contexto de virtualidad y de encierro (cuarentena). De este modo, los estudiantes podrán realizar los trabajos prácticos en sus casas con los materiales que cuenten. Las entregas de los mismos serán en formato digital hasta que se solucione la emergencia sanitaria.

Además del aula virtual se abrió el correo electrónico:

tecnicasdedibujofaduncuyo@gmail.com. A través de estos medios se enviará material de estudio y entregas de prácticos como así también consultas y devoluciones de los mismos.

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS / ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES DE VALOR ACADÉMICO



8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	<p>Las evaluaciones de los Trabajos Prácticos serán realizadas de manera presencial o virtual, en función del contexto sanitario.</p> <p>Las pautas de entrega y los criterios de evaluación serán indicados específicamente para cada tarea o trabajo práctico solicitado a través de la plataforma del aula virtual.</p> <p>Cronograma de evaluación:</p> <p>17 MAR Presentación de asignatura / Presentación TP1 Línea</p> <p>24 MAR FERIADO</p> <p>31 MAR Consulta TP1</p> <p>07 ABR Entrega TP1 / Presentación TP2</p> <p>14 ABR Consultas TP2</p> <p>21 ABR Consultas TP2</p> <p>28 ABR Entrega TP2 / Presentación TP 3</p> <p>05 MAY Consulta TP 3</p> <p>12 MAY Consulta TP 3</p> <p>19 MAY Mesas de examen. Sin actividades.</p> <p>26 MAY Entrega TP 3 / Presentación TP4</p> <p>02 JUN Consulta</p> <p>9 JUN Consulta</p> <p>16 JUN Entrega TP4</p> <p>23 JUN Recuperatorios. Cierre de regularidades y promociones.</p> <p>EVALUACIÓN DE CONTENIDOS PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES</p>					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Instrumentos</th> <th>Porcentaje</th> <th>Aspectos a evaluar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ENTREGAS 1 a 4</td> <td>60%</td> <td>Conocimiento de las técnicas principales de dibujo, sus alcances y potencialidad creativa.</td> </tr> </tbody> </table>	Instrumentos	Porcentaje	Aspectos a evaluar	ENTREGAS 1 a 4	60%
Instrumentos	Porcentaje	Aspectos a evaluar				
ENTREGAS 1 a 4	60%	Conocimiento de las técnicas principales de dibujo, sus alcances y potencialidad creativa.				



	ENTREGAS 1 a 4	40%	Habilidades, técnicas y destrezas para la realización de dibujos con diversas técnicas y que puedan ser aplicados a proyectos de diseño gráfico e industrial.
	RECUPERATORIOS Se trata de una única fecha de recuperatorio global donde los/las estudiantes podrán recuperar cada una de las 4 entregas desaprobadas.	100%	Conocimiento de las técnicas principales de dibujo, sus alcances y potencialidad creativa. Habilidades, técnicas y destrezas para la realización de dibujos con diversas técnicas y que puedan ser aplicados a proyectos de diseño gráfico e industrial.
Acreditación	<p>PROMOCIÓN / CON EXAMEN FINAL según condición obtenida.</p> <p>Promoción</p> <p>Para obtener la promoción de la asignatura el alumno debe aprobar el 100% de los trabajos especificados en la guía de trabajos prácticos.</p> <p>Para obtener la promoción el alumno debe cumplir con el régimen de correlatividades vigente, según el plan de estudios de la carrera que esté cursando (02/06 CS Diseño Gráfico – 04/06 CS Diseño Industrial).</p> <p>Regular</p> <p>Para obtener la condición de “alumno regular” debe aprobar, del total de las 4 entregas, al menos 2 en primera instancia y desaprobado hasta 2 entregas en el recuperatorio global.</p> <p>Para aprobar la asignatura se debe rendir examen final, cuyas pautas serán establecidas de acuerdo al contexto de presencialidad o virtualidad según la situación de emergencia sanitaria. Se comunicará a los/las estudiantes el modelo de examen a través del correo institucional de la cátedra. Para poder acceder al examen final el alumno/a debe tener el 100% de los trabajos aprobados. En el caso de que el/la estudiante desaprobe un trabajo en el recuperatorio global y quedará “pendiente de aprobación” deberá entregarlo y aprobarlo previamente a la fecha de examen.</p> <p>Recursante</p> <p>El alumno/a deberá recurrir la asignatura si desaprobe más de dos entregas de las 4 especificadas o desaprobe dos entregas en el recuperatorio global.</p> <p>Libre por pérdida de regularidad:</p> <p>Para poder rendir el examen final el alumno deberá previamente completar y aprobar el 100% de los trabajos detallados en la Guía de Trabajos de este</p>		



	<p>programa. Luego deberá rendir un examen final de carácter teórico-práctico que constará de:</p> <p>1. Exposición: Presentación de un trabajo especial cuya temática deberá ser consultada y desarrollada para el examen. Este trabajo será asignado oportunamente por el profesor titular y deberá contemplar los contenidos expresados en este programa. El alumno deberá solicitar el tema con antelación para poder presentar el trabajo especial el día del examen. Además, deberá presentar en el examen la carpeta con el 100% de los trabajos aprobados, cuyas temáticas están desarrolladas en la guía de este programa.</p> <p>2. Práctica: Una vez aprobada la instancia anterior se procede a la evaluación práctica presencial que consiste en el desarrollo de un dibujo en base a una composición asignada, empleando una de las técnicas abordadas en la asignatura.</p> <p>En el caso de que por la situación del contexto de emergencia sanitaria no se puedan realizar las evaluaciones de manera presencial, se adecuarán a la Modalidad Combinada, siguiendo las pautas establecidas por la Secretaría Académica de la Facultad de Artes y Diseño.</p>
<p>Criterios de acreditación</p>	<p>Alumno promocional Alumno regular Alumno libre por pérdida de regularidad</p>

9. BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA

OBLIGATORIA

- BIRCH, H. (2016). Acuarela. Inspiración y técnica de artistas contemporáneos. Barcelona: Ed. GG.
- DOBLEG, G. (2011). Buenos Aires Street Art. Buenos Aires: La marca editora
- EMERSON, D. (2015). Innovaciones en pastel. Barcelona: Acanto
- GANZ, N. (2016). Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes. Barcelona: Ed. GG.
- MOORE, A. (2018). The collage ideas book. London: Ilex Press.
- SMITH, K. (2013). La línea. Adentrarse en tus profundidades creativas. CABA: Ed. Paidós.
- SCHEINBERGER, F. (2014). Acuarela para urban sketchers. Barcelona: Ed. GG.

COMPLEMENTARIA

- ACCAME J. (2017). Antiguos cuentos de brujas. Ilustraciones de Fernando Falcón. Buenos Aires: Edhasa.
- BERNASCONI, P. (2010). Bifocal. Buenos Aires: Edhasa
- BERNASCONI, P. (2008). Retratos. Buenos Aires: Edhasa
- CARROLL, L. Y DAUTREMER, R. (2012) Alicia en el país de las maravillas. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.
- DAUTREMER, R. (2016). Pequeño teatro de Rebecca. Madrid: Ed. Edelvives



- Dautremer, R. (2016). Dautremer y viceversa. Madrid: Ed. Luis Vives
- ELIZEGUI, R. (2012). Collage Terapia. La felicidad a un golpe de tijera. Barcelona: Promopress.
- FUDURICH, B., GRAME, M., MEDWAY, G., SIMONS, L. (2005). Pintura a la acuarela. Barcelona: Blume
- HAYES, C. (1999) Guía completa de pintura y dibujo, técnicas y materiales. Barcelona: Blume
- HESE M. (2017). Frida Kahlo. CABA: Lumen
- Hughes, A., Vernon-Morris, H. (2012). La impresión como arte. Técnicas tradicionales y contemporáneas. Barcelona: Blume
- INDIJ, G. (2016). Hasta la victoria, stencil!. Buenos Aires: La marca editora
- JENY, P. (2013). Técnicas de dibujo. Barcelona: Ed. GG.
- LAMBERT, S. (1999) El dibujo, técnica y utilidad. Barcelona: H. Blume
- LECHERMEIER, P. y DAUTREMER R. (2014). Diario secreto de Pulgarcito. Madrid: Ed. Luis Vives
- PARRAMON. (2013). Pastel, guías Parramon para empezar a pintar. Madrid: Equipo Parramón
- SALISBURY, M., STYLES, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Blume.
- Shove, G. (2015). Basky. Buenos Aires: La marca editora
- SJÖLEN, K. AND OLOFSSON, E. (2011). Learning curves. Sweden: Ed. Keeos Design Books.
- STEUR, R. AND EISSEN, K. (2014). Sketching presentation product design. Amsterdam: Ed. BIS Publishers.
- WALDE, C. (2011). Alfabeto grafitti. Barcelona: Ed. GG.