



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Desenho I	Código da Disciplina: DSG120	
Course: Sketch I		
Materia: Dibujo I		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 00 - 00 - 04
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 1 1	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: André Luiz Marcolino	Titulação - Graduação Arquitetura e Urbanismo	Pós-Graduação Mestre
Professores: André Luiz Marcolino	Titulação - Graduação Arquitetura e Urbanismo	Pós-Graduação Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos - Capacitar o aluno em: desenho básico; perspectiva básica; desenho de pessoas e claro e escuro.</p> <p>Habilidades - desenho livre em média tradicional.</p> <p>Atitudes - Fazer com que o aluno tenha facilidade, segurança e qualidade ao expressar graficamente suas ideias durante o desenvolvimento de projetos.</p> <p>Habilidade fundamental - explicar e demonstrar para os alunos formas de como o se constrói tais habilidades com objetivo de capacitar e desenvolver a memória visual para aperfeiçoar desenhos, trabalhar o desenvolvimento e a capacidade de percepção espacial e visual. Desenvolver senso critico do espaço físico e de objetos e suas particularidades.</p> <p>Despertar as conexões primárias de construção de esboços simples e desenhos mais elaborados e qual as relações entre forma e função através do traço.</p>		
EMENTA		
<p>Desenho e traços usados pelos designers (Nomenclatura, Aplicações). Exercícios de traço à mão livre (linhas verticais / horizontais / diagonais / circunferências / elipses / arcos / etc). Perspectiva cônica básica de um, dois pontos de fuga. (Plano de terra, Plano de Quadro, Horizonte, Linha do horizonte, linha de terra, observador, pontos de fuga e objetos de formas poliédricas). Perspectiva cônica básica de um, dois de fuga. (Plano de terra, Plano de Quadro, Horizonte, Linha do horizonte, linha de terra, observador, pontos de fuga e objetos de formas de revolução). Perspectiva de ambiente.(Cone de visão). Perspectiva de ambiente. (pontos de fugas auxiliares - plano inclinado). Perspectiva de ambiente. (pontos de fugas auxiliares - perspectiva</p>		



com 3 pontos de fuga). Sombra projetada. Desenho de Pessoas (proporções cabeça). Desenho de Pessoas (boca, nariz, olhos e orelhas). Desenho de Pessoas (cabelo expressões faciais, mãos e pés, proporções corpo, poses, movimentos, roupas e tecidos). Claro / escuro.

SYLLABUS

Drawing and lines used by designers (Nomenclature Applications). Freehand line exercises (vertical, horizontal and diagonal lines / circles / ellipses / arcs / etc.). Basic perspective of one and two vanishing points. (Ground Plan, Horizon, Horizon line, observer, vanishing points and polyhedral shapes objects). Perspective of one and two vanishing points: (Ground plan, Horizon, Horizon line, observer, vanishing points and revolution forms object). Environment's perspective. (Vision cone). Environment's perspective (Auxiliary vanishing points - inclined plane). Environment's perspective. (Auxiliary vanishing points - perspective with three vanishing points). Drop Shadow. Drawing People (head proportions.) Drawing People (mouth, nose, eyes and ears). People's drawing (hair, facial expressions, hands and feet, body proportions, poses, movements, clothing and textiles). Shade and shadows.

TEMARIO

Diseño y características utilizadas por los diseñadores (Aplicaciones Nomenclatura). Ejercicios de trazado a mano alzada (líneas verticales / horizontales / Diagonal / círculos / elipses / arcos / etc). Perspectiva cónica básica de uno y dos puntos de fuga. (plano tierra, plano quadro, Horizonte, línea del Horizonte, línea de tierra, observador, puntos de fuga y objetos de formas poliédricas). Perspectiva cónica básica de uno y dos puntos de fuga (plano tierra, plano quadro, Horizonte, línea del Horizonte, línea de tierra observador, puntos de fuga y los objetos de las formas de revolución) Perspectiva ambiente (cono de visión) Perspective ambiente (puntos auxiliares de fuga, plano inclinado) Perspectiva ambiente (puntos de fuga. auxiliar - perspectivas con 3 puntos de fuga). Proyección. de Sombras, Diseños de las personas (proporciones de la cabeza, boca, nariz, ojos y oídos, cabello, Expresión facial, las manos y los pies, las proporciones corporales, poses, los movimientos, el vestuario y textiles). Luces y sombras.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Laboratório - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Peer Instruction (Ensino por pares)
- Ensino Híbrido
- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Problem Based Learning



METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas conceituais para apresentação e detalhamento dos conceitos utilizados.

Aulas práticas: orientação e acompanhamento dos desenhos propostos.

Desenvolvimento demonstrativo para a importância de Trabalhar a concentração e a paciência na produção de desenhos e ideias a partir de desenhos simples.

Experimentar a utilização com papéis de diferentes tipos e texturas. O mesmo lápis em diferentes papéis dá resultados significativamente diferentes.

Como fazer a partir de formas simples desenhos rápidos e expressivos, a cada traço o desenho comunica o degrau evolutivo do desenho e do próprio "Designer" aluno.

CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Conhecimentos básicos de desenho.

Geometrização e conceitos básicos a primeira coisa importante a saber é que aprender a fazer formas geométricas simples, que basicamente envolvem traços retos e elipses. Antes de tudo o aluno vai começar a observar objetos como variações de figuras geométricas. Exemplos um círculo, triângulos, quadrados entre outros.

Um exemplo que formas será preciso para representar uma casa, árvore, aparelho de celular ou um pneu automotivo.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Desenvolver no aluno através do desenho básico, a sua capacidade de visualização espacial. Preparatória para disciplina DSG136 Desenho II.

Nesta etapa o aluno deverá construir bases conceituais e domínios de técnicas fundamentais de representação bi-dimensional apresentando senso crítico e capacidade de reconhecer estruturas visuais através da percepção. Reconhecer as leis que formam um desenho, luz e sombra, construção de perspectivas, texturas e nuances de cores.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BRIDGMAN, George Brant. Bridgman's complete guide to drawing from life. New York: Sterling, 2009. 350 p. ISBN 9781402766787.

HAMM, Jack. Drawing: the head & figure. New York: Perigee, 1983. 120 p. ISBN 9780399507915.

RESTON, Rafael. Do sketch ao concept: o básico do design automotivo. São Paulo, SP: Underground World, 2008. 338 p. ISBN 9788561510008.

**Bibliografia Complementar:**

HOGARTH, Burne. Drawing dynamic hands. New York: Watson-Guption, c2002. 144 p. ISBN 0823013685.

HOGARTH, Burne. Drawing the human head. New York: Watson-Guption, c2002. 156 p. ISBN 9780823013760.

HOGARTH, Burne. Dynamic light and shade. New York: Watson-Guption, c2002. 160 p. ISBN 9780823015818.

HOGARTH, Burne. Dynamic wrinkles and drapery. New York: Watson-Guption, c2002. 144 p. ISBN 9780823015870.

POGÁNY, Willy. The art of drawing. Lanham, MD: Madison, c1996. 126 p. ISBN 9781568330594.

THE ART of basic drawing. Irvine, CA: Walter Foster, c2005. 144 p. ISBN 9781560109136.

AValiação (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 1,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

Baseada em:

Dois portfólios compostos por trabalhos feitos em sala de aula a serem entregues bimestralmente. Cada portfólio será avaliado de zero a dez. Será feita média aritmética da nota dos dois portfólios, com valor de zero a dez.

Itens a serem observados na avaliação:

Pontualidade e assiduidade em aula;

participação e colaboração;

Desenvolvimento das atividades propostas;

Qualidade do trabalho (traço, acabamento, apresentação e Limpeza das folhas;

Todas folhas devem estar em ordem sem amassados e livre de qualquer rasura grave;



Pontualidade nos prazos de entrega.

*Importante, Os casos de alunos que se anteciparem e possam entregar em quantidade e qualidade conforme critérios já explicados nos tópico acima receberam um ponto adicional.

**OUTRAS INFORMAÇÕES**

Disciplina semestral, com avaliação baseada exclusivamente em trabalhos. Esta disciplina diz respeito as práticas do desenho nas atividades criativas, projetivas, consequentemente, à importância de seu ensino para o curso de Design. uma abordagem interdisciplinar e criativa.



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Photoshop



APROVAÇÕES

Prof.(a) André Luiz Marcolino
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA

Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 L	Apresentação do Professor, plano de ensino, critérios de avaliação, materiais, informações disciplinares gerais.	
2 L	Desenho e traços usados pelos designers (Nomenclatura, Aplicações). Exercícios de traço à mão livre (linhas verticais / horizontais / diagonais / circunferências / elipses / arcos / etc).	
3 L	Perspectiva cônica básica de um, dois pontos de fuga. (Plano de terra, Plano de Quadro, Horizonte, Linha do horizonte, linha de terra, observador, pontos de fuga e objetos de formas poliédricas).	
4 L	Perspectiva cônica básica de um, dois de fuga. (Plano de terra, Plano de Quadro, Horizonte, Linha do horizonte, linha de terra, observador, pontos de fuga e objetos de formas de revolução).	
5 L	Perspectiva de ambiente.(Cone de visão). Perspectiva de ambiente. (pontos de fugas auxiliares - plano inclinado). Perspectiva de ambiente. (pontos de fugas auxiliares - perspectiva com 3 pontos de fuga).	
6 L	Claro / escuro e sombra projetada.	
7 L	Desenho de Pessoas (proporções cabeça).	
8 L	Desenho de Pessoas (boca). Claro / escuro.	
9 L	Desenho de Pessoas (nariz). Claro / escuro.	
10 L	Avaliação do Portfólio	
11 L	Desenho de Objetos (formas geométricas simples). esferas e quadrados	
12 L	Desenho de Objetos (aparelho de celular). Espessuras e larguras	
13 L	Desenho de Objetos (garrafas térmicas). proporções simples	
14 L	Desenho de Objetos (Cadeiras). formatos diferentes	
15 L	Desenho de Objetos (relógios de mesa e de pulso).	
16 L	Desenho de Objetos (calçados). esportivos	
17 L	Desenho de Objetos (Vasos e flores). tipos de diferentes	
18 L	Desenho de Pessoas + objetos (pulso e relógio).	
19 L	Desenho de Pessoas +objetos (roupas, tecidos e objetos). texturas, estampas e formas	
20 L	Avaliação do Portfólio Final.	
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		