

**BELLAS ARTES
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE**

FACULTAD : Artes Visuales y Aplicadas.
PROGRAMA : Diseño Gráfico
SEMESTRE : 2022 - A
SEMINARIO :
PROFESOR : Juan Carlos Uribe Alzate
ASIGNATURA : Dibujo 1.
CÓDIGO : 111-01
INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 4 horas

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

A partir de las asignaturas del primer semestre y los prerrequisitos de dibujo, los estudiantes como competencia para acceder a los siguientes niveles de expresión, deben realizar esta etapa básica para desarrollar una de las herramientas que les ayudará a expresar mejor sus ideas.

Para acceder al desarrollo de esta asignatura se debe tener un sentido medio de percepción, estar dispuesto al análisis de las formas y su relación espacial, y disponerse a desarrollar una mirada profunda.

- **Relación con el Área.**

El área de expresión surge del conocimiento y apropiación técnica sobre diversos lenguajes gráfico, pictórico, fotográfico, etc., en formatos análogos y digitales, la asignatura aporta al estudiante su desarrollo en aptitudes análogas, de percepción y análisis espacial.

- **Relación con el Ciclo**

En esta etapa de inicio los estudiantes podrán aplicar las herramientas básicas del nivel en la visualización de las ideas para la elaboración de proyectos en la asignatura Diseño 1.

Relación con las demás asignaturas del programa

Para establecer una relación con las demás asignaturas, es necesario conocer de antemano hacia donde están dirigiendo el proyecto de Diseño e implementar un porcentaje del tiempo del taller para que los estudiantes lo puedan ir desarrollando.

- **Relación con la investigación-creación en la FAVA**

Como el taller de Dibujo 1 pertenece al Ciclo básico de formación, la investigación no se da como tal puesto que al estudiante, además de su capacidad creativa para innovar, se le está implementando en el conocimiento de proporción de la forma, diferenciación tonal de los planos que la conforman, su relación con otros elementos que hagan parte de la composición, su ubicación en el espacio real, entre otros. Sin embargo se le irá enfocando para que lo aplique más adelante.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- **Objetivo General**

Representar la tridimensionalidad en una superficie bidimensional a través de diferentes métodos y técnicas de construcción.

- **Objetivos Específicos**

- Ejercitar en el proceso de observación y análisis de la forma y el espacio para obtener una mejor representación tridimensional y expresión de dibujo del entorno real.
 - Conocer y aplicar los diferentes métodos de representación de la tridimensionalidad. -
- Manejar los valores tonales para darle una mayor expresión realista a los dibujos.

MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:

Dentro de la asignatura nos enfocamos básicamente en la representación de la tridimensionalidad sobre un plano bidimensional. Logramos estas representaciones con un proceso mental de percepción aprendiendo a mirar con un análisis lógico de la relación que existe entre los planos y contornos, la proporción y la medida de las formas, la diferencia de tonos, sombras en los planos que ayudan a percibir los objetos en sus tres dimensiones. Este desarrollo visual permite al estudiante plasmar sus ideas gráficas con mayor facilidad. Iniciamos este proceso con ejercicios cortos creativos aplicando lenguajes básicos del dibujo.

A partir del propio conocimiento y habilidad del estudiante se afianzan estos elementos básicos de orden teórico, de técnicas y de dibujo que fortalecen su capacidad de mirar y hacer.

La perspectiva caballera, la isometría y la perspectiva con diferentes puntos de fuga son la base para iniciarse en el análisis del dibujo con manejo de luces y sombras. “El que aprende a ver, aprende a dibujar”.

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Para el diseñador gráfico el dibujo se convierte en la primera herramienta para iniciar procesos de creación. El relacionar ideas con la representación de ella sobre cualquier superficie, se le hace necesario dibujar. Los fundamentos que en este nivel de Dibujo se dan, son los comienzos para ir desarrollando su habilidad en la representación de ideas.

DESARROLLO TEMÁTICO:

Contenidos Temáticos

Gradación Tonal.
Isometrías.
Perspectiva caballera.
Sombras proyectadas.
Perspectiva Cónica.
Perspectiva paralela.

Unidades Temáticas

UNIDAD 1

En esta unidad se considera importante que el estudiante, a través de una serie de ejercicios, vaya afinando su capacidad de expresar por medio de procesos exploratorios, la representación de objetos creados.

- Dibujo exploratorio
- Observación de texturas y tonalidades
- Percepción
- Proporción

- Unidad
- Equilibrio
- El punto, la línea y las texturas como elementos visuales para valorar los planos

UNIDAD 2

Etapas de construcción donde el estudiante debe desarrollar la inteligencia espacial, apropiándose de los diferentes métodos para representar la tridimensionalidad sobre una superficie bidimensional.

Isometría.
 Perspectiva caballera.
 Sombras proyectadas.
 Perspectiva cónica y paralela.
 Construcción de modelos.
 Observación del espacio real.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Competencias cognitivas:

- Conocimiento de la teoría y conceptos del dibujo para proceder con más argumentos en la construcción de las formas.
- Conocimiento de los diferentes métodos representativos de la tridimensionalidad para llegar a resultados más acertados.

Competencias procedimentales:

- Capacidad analítica y creativa para desarrollar propuestas de objetos, ajustadas a requerimientos.
- Capacidad para plasmar sus ideas haciendo uso de materiales y técnicas propias del dibujo.
- Capacidad para la visualización de ideas gráficas en la creación de espacios (fondos) y formas con análisis tonales (grises) en perspectiva.

Competencias actitudinales (para aprender a aprender):

- Buena disposición para la reflexión y la retro-alimentación al desarrollar los trabajos que se planteen en el taller.
- Propensión por la utilización de los procesos constructivos y de expresión para avanzar en el aprendizaje.

METODO

La metodología aplicada en esta asignatura se basa en:

Aprendizaje por solución de Problemas

A partir de un proceso autónomo de discernimiento, definición y solución a determinados problemas concernientes a la representación y construcción de formas, en su relación con el contexto espacial y con otras formas, el estudiante adquiere mediante el análisis y la orientación docente, la seguridad para solucionar su ejercicio de aprendizaje.

Aprendizaje por indagación

A partir de ejercicios que se integran a un proyecto corto, los estudiantes indagan, planifican, controlan, y experimentan propuestas de expresión usando las diferentes técnicas de representación tridimensional aprendidas en el aula para aplicarlas en su propuesta de dibujo. Se estimula el aprendizaje autónomo a partir de la capacidad de autocontrol y regulación y se favorece el desarrollo de aptitudes que por la indagación se van descubriendo o/y fortaleciendo.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- Se hacen presentaciones de los temas que en el cronograma se han planeado a través de diapositivas y videos para complementar la información y conceptos expuestos.
- Se aprende a dibujar objetos desde su encajonamiento en formas básicas para luego componer bodegones.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

La evaluación del desempeño, la participación y la realización de las actividades programadas en el curso, se realizará de acuerdo con tres momentos específicos del cronograma académico de la Institución denominados primer parcial, segundo parcial y evaluación final. Cuyos valores porcentuales son 30%, 30% y 40% respectivamente.

En cada corte se tendrá como criterios para la evaluación los siguientes

- aspectos: · Puntualidad, asistencia, entrega de trabajos.
- Comprensión de conceptos y desarrollo del proyecto.
- Calidad de la presentación.

Estos criterios para evaluar cada parcial se basan en los siguientes porcentajes.

- 1- Proceso (indagación, actitud académica y participación) 40%
- 2- Propuesta (concepto y aplicación) 40%
- 3- Presentación (exposición y terminado) 20%

La calificación se realiza de forma numérica:

- (0.0 - 2.0) No presentó, no hizo lo que se debía.
- (2.1 – 2.9) Confuso no convincente, poco raciocinio.
- (3.0 – 3.5) Apenas cumple con lo esperado.
- (3.6 – 4.1) Buen esfuerzo.
- (4.2 – 4.6) Sobrepasa la expectativa.
- (4.7 - 5.0) Está en el nivel superior.

CRONOGRAMA de Parciales						
Actividad	Feb	Mar	Abr	May	Jun	

Corte 1						
Unidades I						
Parcial 1 (8 de marzo)		X				
Corte 2						
Unidad II						
Introducción al proyecto. Definición.						
Parcial 2 (26 de abril)			X			
Corte 3						
Desarrollo del proyecto						
Final (7 junio)					X	

CRONOGRAMA	
SEMANAS	TEMAS
Semana 1	Presentación. Ejercicio de diagnóstico
Semana 2	Ejercicio a mano alzada líneas rectas y curvas. Trabajo aplicativo descubrir el espacio ilusorio
Semana 3	Introducción a la escala tonal. Ejercicio aplicativo luz y sombra, diferenciando los planos
Semana 4	Texturas
Semana 5	Primer Parcial (entrega de bitácora)
Semana 6	Unidad 2 Inteligencia espacial Construcción y expresión, Isometría, perspectiva caballera, ejercicio
Semana 7	Sombras proyectadas, ejercicio
Semana 8	Sombras proyectadas Objetos (continuación)
Semana 9	Formas cilíndricas, esferas, inicio proyecto segundo parcial
Semana 10	Semana Santa
Semana 11	Revisión proyecto segundo parcial
Semana 12	Segundo Parcial (entrega de bitácora)
Semana 13	Perspectiva a un punto de fuga
Semana 14	Perspectiva a dos puntos de fuga

Semana 15	Inicio del proyecto final (perspectiva)
Semana 16	Revisión y asesoría
Semana 17	Revisión y asesoría
Semana 18	Final (entrega de proyecto y bitácora)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

F.T. D.

Tratado práctico de perspectiva..... (editorial Gustavo Gilli) **Stan Smith**

Anatomía Perspectiva y Composición para el Artísta..... (Hermann Blume)

Brenda Hoddinott

Dibujo para Dummies.....(grupo editorial norma)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Jack Carelman

Construcción de objetos inútiles.....Web-
grafía **Henk Rotgans**

Perspectiva..... (ediciones CEAC)

PERFIL DEL DOCENTE

Tengo una formación tecnológica en Dibujo arquitectónico y decoración año 1985 en la Academia de Dibujo profesional y una formación profesional en Diseño Gráfico año 1991 en Bellas Artes Institución Universitaria del Valle.

Estoy vinculado a Bellas Artes Institución Universitaria del Valle desde 1992 como docente.

He impartido conocimiento en los niveles de preparatorio, primer, segundo, tercer y cuarto semestre en las áreas de proyecto y expresión con las asignaturas de Percepción visual, Diseño 1 bi-tri, composición 1 y 2, color 1, Diseño 2 bi-tri, Diseño tipográfico (tercer semestre), Diagramación (cuarto semestre), Dibujo 1 (programa de diseño y artes plásticas). Y las electivas Diseño Precolombino e Infografía.

He adquirido capacitación en diferentes seminarios de actualización docente y cursos de extensión en plataformas digitales en Bellas Artes.