|  |  |
| --- | --- |
| FACULTAD | ARTES VISUALES Y APLICADAS |
| PROGRAMA | DISEÑO GRÁFICO |
| SEMESTRE | 2021-2 |
| ASIGNATURA | DIBUJO 2 |
| CÓDIGO | 11402 |
| INTENSIDAD HORAS SEMANA | 4 HORAS |
| CRÉDITOS |  |
| (PRE) REQUISITOS | DIBUJO 1 |
| CORREO ELECTRÓNICO | [Andres.bolanos@bellasartes.edu.co](mailto:Andres.bolanos@bellasartes.edu.co) |
| DOCENTE(S) | Edgar Andrés Bolaños |

# **PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura DIBUJO II resulta como un espacio de construcción de la expresión gráfica desde un objeto de estudio más orgánico, permitiendo a los estudiantes experimentar con diferentes sustratos y técnicas, diversas posibilidades de la representación visual, desde la construcción formal de las proporciones reales, como la deconstrucción de estas. El espacio de la asignatura permite a los estudiantes tener una exploración amplia del concepto de dibujo de diferentes elementos, a partir de aspectos técnicos y conceptuales acordes a los requerimientos de cada proyecto, con lo cual se busca ampliar el concepto personal de “dibujo”.

# **OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

## General

Entender y generar representaciones visuales proporcionales y/o deconstruidas, a partir de los requerimientos específicos del proyecto, teniendo en cuenta las variables de técnica y sustrato acorde al contexto.

## Específicos

* Conocer las características comunicativas de diferentes materiales y técnicas empleados en el dibujo.
* Conocer la correcta construcción proporcional de especies vegetales.
* Utilizar de manera correcta la construcción proporcional de la figura humana.
* Conocer técnicas de representación figurativa de la anatomía de diferentes animales.

# **MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

Durante la asignatura Dibujo II se abordan técnicas de representación gráfica aplicado en anatomía animal, vegetal y figura humana, entendiendo la morfología formal, desde el aspecto óseo, muscular y el externo. En un segundo momento del curso se busca deconstruir los aspectos formales vistos en clase, para permitirle al estudiante generar sus propias morfologías. De esta manera se abordan diferentes estrategias de la representación visual, ampliando el concepto general de “dibujo”.

# **DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

El taller está dividido en 3 unidades: la primera corresponde a la representación de animales y vegetales, la segunda se relaciona con la anatomía humana y la tercera contempla aspectos de bocetación para ser aplicados como previsualizaciones del proyecto trabajado en el área diseño 2.

Competencias a desarrollar:

* Habilidad para representar animales, vegetales y figuras humanas de manera figurativa.
* Habilidad de representar diferentes elementos a partir de la deconstrucción formal de la morfología.
* Habilidad para representar gráficamente a partir de diferentes técnicas, según la necesidad propia de cada proyecto.

# **MÉTODO**

El curso consta de un componente teórico y otro práctico. El docente inicia la sesión con una revisión de referentes visuales de diferentes temas y técnicas que se relacionan formalmente con el contenido del curso. Después se socializa el material a trabajar, el cual ha sido enviado con antelación. Por último, se plantea una actividad a desarrollar en el tiempo de clase, para ser asesorada, la entrega del ejercicio se realizará una semana después.

|  |  |
| --- | --- |
| **Planeación Temática** |  |
| **Unidad 01** | Febrero 08 |
| Anatomía animal y vegetal | Introducción.  Presentación del docente y el programa. |
|  | Febrero 15 |
|  | Dibujo de vertebrados e invertebrados. Practica de entintado. |
|  | Febrero 22 |
|  | Deconstrucción anatómica animal. Practica de dibujo cartoon. |
|  | Marzo 1 |
|  | Dibujo de vegetales. Técnica de achurado.  Dibujo de flores y árboles. Taller de diseño de patrones. |
|  | Marzo 08 |
|  | Asesoría final. |
|  | Marzo 15 |
|  | Entrega de proyecto. |
| **Unidad 02** | Marzo 22 |
| Figura humana | Proporción griega. Dibujo de figuras humanas. |
|  | Marzo 29 |
|  | Expresiones faciales y manuales. |
|  | Abril 05 |
|  | Festivo |
|  | Abril 12 |
|  | Deconstrucción morfológica humana. |
|  | Abril 19 |
|  | Asesoría final. |
|  | Abril 26 |
|  | Entrega de proyecto. |
| **Unidad 03** | Mayo 03 |
| Taller de bocetación | Representación tridimensional de espacios por isometría |
|  | Mayo 10 |
|  | Representación tridimensional de espacios con perspectiva |
|  | Mayo 17 |
|  | Representación de secuencia de uso. |
|  | Mayo 24 |
|  | Representación de secuencia de uso. |
|  | Mayo 31 |
|  | Asesoría final. |
|  | Junio 07 |
|  | Entrega y retroalimentación |

# **EVALUACIÓN**

Cada corte da cuenta del proceso desarrollado por cada estudiante y debe evidenciar la aprehensión de los conceptos vistos en las sesiones transcurridas. Durante las dos primeras unidades, la evaluación estará conformada por la sumatoria de los ejercicios desarrollados en ellas, obteniendo como nota final del parcial, la calificación promedio de la totalidad de los ejercicios entregados durante la unidad. Para la última unidad se plantea desarrollar un único proyecto, el cual se irá desarrollando con una serie de actividades que constituyen un porcentaje de la nota final, equivalente al concepto de “proceso” y finaliza con la concreción e implementación definitiva del material desarrollado.

se evalúa con las actividades desarrolladas durante las 6 semanas que lo comprenden y una actividad final.

* 1ra UNIDAD Dibujo de animales y vegetales: Sesiones 1 a la 6 (30%)
* 2da UNIDAD Dibujo de figura humana: Sesiones 7 a la 12 (30%)
* 3ra UNIDAD Taller de bocetación: Sesiones 12 a la 18 (40%)

Criterios de evaluación:

* 30% técnica: Se evalúa la correcta implementación de las técnicas vistas en clase para el cada ejercicio.
* 40% Proceso: Se evalúa el debido cumplimiento por parte del estudiante de las diversas etapas y procesos para la realización de su ejercicio de diseño.
* 30% Presentación: Se evalúa la capacidad del estudiante para concretar, presentar y exponer adecuadamente su proceso y los ejercicios de diseño realizados para la actividad.

Observaciones

* Es importante la socialización de los resultados de los proyectos con el docente y todos los estudiantes en la fecha y hora estipulada.
* En caso de llegar tarde a clase, es responsabilidad del estudiante ponerse al día con sus compañeros.
* Los ejercicios deben ser entregados según los lineamientos dispuestos en la rúbrica.
* Los trabajos entregados para el curso deben ser completamente de la autoría de los estudiantes, el docente es libre de exigir material de soporte para corroborar la veracidad de esto en cualquier momento. De comprobarse algún tipo de uso indebido de imágenes la nota será de 0.0.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)**

# **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

# **PERFIL DEL DOCENTE**

### Diseñador gráfico egresado de la Universidad del Valle en el año 2013, docente de la Universidad del Valle sede Cali desde el año 2015, sede Buga desde el 2020, Institución Universitaria Departamental de Bellas Artes desde el 2017 y Universidad Icesi desde el 2021.

### Ilustrador 2D, co-autor de “Guacala Studio” ganadores dos veces consecutivas del premio Portafolio destacado de la plataforma Behance, y ganadores del premio “Dream and Nightmares” de la plataforma Steam. Ganadores de la convocatoria de estímulos “Unidos por la vida” de la alcaldía de Santiago de Cali en el año 2020. En la actualidad tienen un curso virtual sobre ilustración digital con la plataforma Domestika. Como diseñador freelance ha trabajado con empresas nacionales como: Revista Soho, Revista El Clavo, Camisetas Cubica, Dynamo, entre otros; a nivel internacional se ha trabajado con empresas como: Converse, Croop, Classic, Super vek, American socks, Border skateboard, entre otras.