

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	4
<b>Materia:</b>	Taller de Bocetaje de Producto	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Industrial	<b>Tipo:</b>	Taller
<b>Clave:</b>	DIS914400		
<b>Nivel:</b>	Principiante		
<b>Horas:</b>	64	<b>Teoría: 0</b>	<b>Práctica: 64</b>

### II. Ubicación

<b>Antecedentes:</b> Ninguno	<b>Clave</b>
<b>Consecuente:</b> Taller de Expresión de Producto	DIS915200

### III. Antecedentes

**Conocimientos:** El alumno deberá ser observador, entender la importancia de la geometría en la morfología y partes que integran los objetos y/o productos para su bocetaje a lápiz.

**Habilidades:** Habilidad e interés para el trazo y dibujo a mano alzada de objetos y/o productos.

**Actitudes y valores:** El alumno deberá mostrar una actitud de interés para aportar y aprender, deberá ser objetivo y analítico para trabajar en grupo y tener un excelente desempeño. Las exposiciones y entregas se desarrollarán brindando respeto a todos los alumnos.

#### **IV. Propósitos Generales**

Los propósitos fundamentales del curso son:

- Que los alumnos desarrollen habilidades para bocetar objetos o productos de diseño industrial para aplicarlos en su fase de conceptualización en las asignaturas de Diseño básico, intermedio y avanzado.
- Aprenderán a delinear a mano alzada, con control de pulso para líneas rectas y así poder generar achurados y delineados formales.
- Aprenderán a delinear a mano alzada líneas curvas.
- Aprenderán a delinear con diferentes calidades de línea para dar volumen a los objetos
- Aprenderán a Bocetar en perspectiva a uno y dos puntos fuga, Isométrica y caballera de objetos de bienes de consumo o de capital.
- Desarrollaran habilidades para bocetar objetos y productos a mano alzada en vista en corte y despiece.
- Diferenciaran entre bocetaje de croquis y definido.

#### **V. Compromisos formativos**

**Intelectual:** El alumno desarrollará habilidades motrices y de manejo de pulso para hacer trazos de líneas rectas y curvas, al dibujar un objeto en cualquier perspectiva. Además del trazo de calidades de línea para dar volumen visual a sus dibujos de objetos o productos. Poder manejar sus trazos con pluma sin borrar, técnicas de achurado ó trazas rápidas para expresar brillos, reflejos y/o sombras en los objetos.

**Humano:** Gusto e interés por aprender a bocetar a mano alzada, dominar la técnica y comprometerse a practicar de manera permanente.

**Social:** Implementar y representar con material de arte el proceso en proyectos para el diseño industrial.

**Profesional:** Responsable, positivo y concentrado, será capaz de utilizar la técnica de bocetaje para la representación de objetos y/o productos en cualquier tipo de perspectiva con puntos de fuga ó de tipo isométrica para expresar sus ideas de forma gráfica, conceptos de diseño, despieces, vistas en secciones y solución de problemas formales con la habilidad de bocetar a mano alzada.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Aula tradicional

**Laboratorio:** No aplica

**Mobiliario:** Restiradores, sillas.

**Población:** 10-20

**Material de uso frecuente:**

A) Pizarrón Blanco

B) Extensiones

C) Laptop y proyector

**Condiciones especiales:** No aplica

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
Presentación y objetivo del curso.  1 sesión (2hrs)  Unidad I trazo, forma, perspectivas y sombras.  Práctica 1/ 2 sesiones (4 hrs)	Diagnóstico de alumnos, ejercicios de autoevaluación.  Contextualizar la importancia de desarrollar habilidades para bocetar.  Trazo y calidad de línea • Trazo de líneas a manos alzadas • Construcción de cubos, cilindros. • Manejo de achurado.	Presentación del curso, revisión y comentarios acerca del contenido, la evaluación y las políticas de la clase.  Bocetarán algún objeto o producto para detectar el nivel de dibujo a mano alzada de los alumnos.  Explicación por parte del maestro. Trazos lineales. Trazo de un cubo a dos puntos de fuga. (vista nivel del observador). Manejo de achurado con escalas de luz del 0% al 100% Exposición por parte de los alumnos.
Práctica 2 2 sesiones (4 hrs)	Forma para la construcción de piezas: • Adecuación en el formato. • Vistas laterales de objetos compuestos con formas básicas.	Explicación por parte del maestro. Trazo de elipses a dos puntos de fuga. (vista nivel del observador)

<p>Práctica 3 6 sesiones (12hrs.)</p>	<p>Manejo de perspectivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isométrica</li> <li>• Dos puntos de fuga:</li> <li>• Observador</li> <li>• Pájaro</li> <li>• Hormiga.</li> </ul>	<p>Trazo de figuras básicas compuestas para formar compuestos, con manejo de sombras achuradas.</p> <p>Trazo de seis cubos con elipses internas en vista isométrica. Trazo de objeto a dos puntos de fuga. (Vista de hormiga) Trazo de concavidades a dos puntos de fuga. (Vista de observador) Trazo de objeto a dos puntos de fuga. (Vista de pájaro) Exposición por parte de los alumnos.</p>
<p>Práctica 4 2 sesiones (4 hrs.)</p>	<p>Manejo de luces y sombras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz en el objeto</li> <li>• Luces proyectadas</li> </ul>	<p>Interpretación de luces en los objetos y generación de sombras con la técnica de achurado. Trazo de objeto con luces proyectadas en piso.</p>
<p>Unidad II Análisis de la forma volumétrica.</p>	<p>Superposición y extracción en las formas.</p>	<p>Trazo de esfera con manejo de axiales centrales en ejes de referencia X, Y y Z al centro. (isométrica)</p>
<p>Práctica 5 4 sesiones (8 hrs.)</p>	<p>Manejo de axiales centrales y ejes de referencia X, Y y Z.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos cilíndricos</li> <li>• Objetos esféricos</li> </ul>	<p>Construcción objeto que contenga cilindros y manejo de axiales diversas, extracciones y superposiciones.</p>
<p>Práctica 6 2 sesiones (4hrs)</p>	<p>Manejo de axiales centrales en objeto.</p>	<p>Trazo de tres productos a mano alzada con manejo de curvas internas y externas (Vista nivel del pajarero e isométricas).</p>
<p>Práctica 7 2 sesiones (4 hrs)</p>	<p>Análisis de la forma volumétrica en objeto compuesto</p>	<p>Manejo de curvas en el bocetaje de objetos.</p>
<p>Práctica 8 1 sesión (2 hrs)</p>	<p>Análisis del objeto vista lateral, superior y/o frontal para la composición de perspectiva</p>	<p>Trazo de producto a mano alzada construido por el análisis de vista lateral, frontal y superior. (Vista de pájaro). Uso de plumilla. Exposición por parte de los alumnos.</p>
<p>Unidad III bocetaje para desarrollo de productos.</p>	<p>Bocetaje de producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de explotados</li> <li>• Boceto para el diseño de producto por perspectiva</li> </ul>	<p>Trazo de dos productos a manzo alzada con manejo de perspectiva a dos puntos de fuga. Uso de plumilla.</p>
<p>Práctica 8 4 sesiones (8 hrs)</p>	<p>Bocetaje de producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de explotados</li> <li>• Boceto para el diseño de producto por perspectiva</li> </ul>	<p>Proyecto Final 2 sesiones (4hrs)</p>

--	--	--

### **VIII. Metodología y estrategias didácticas**

#### **Metodología Institucional:**

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.

#### **Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:**

- a) Aproximación empírica de la realidad
- b) Búsqueda, organización y recuperación de información
- c) Comunicación horizontal
- d) Descubrimiento
- e) Ejecución-ejercitante
- f) Elección, decisión
- g) Evaluación
- h) Experimentación
- i) Extrapolación y transferencia
- j) Internalización
- k) Investigación
- l) Meta cognitivas
- m) Planeación, previsión y anticipación
- n) Problematización
- o) Proceso de pensamiento lógico y crítico
- p) Procesos de pensamiento creativo divergente y lateral
- q) Procesamiento, apropiación-construcción
- r) Significación generalización
- s) Trabajo colaborativo

### **IX. Criterios de evaluación y acreditación**

#### **Institucionales de acreditación:**

Acreditación mínima de 80% de clases programadas  
Entrega oportuna de trabajos

Calificación ordinaria mínima: 7  
Permite examen único: no

#### Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Láminas de tarea y clase.....	40%
1er parcial.....	10%
2º. Parcial.....	10%
3er. Parcial.....	20%
Trabajo Final.....	20%
Total.....	100 %

Para tener derecho a la evaluación final debe entregar el trabajo final.  
En esta asignatura no aplica ningún tipo de puntaje extra por participación en el Rally de Bocetaje y creatividad.

#### X. Bibliografía

Martínez de la Torre, Armando. (2010). Técnica de bocetaje a mano alzada para diseñadores de nuevos productos. México: Editorial, UACJ. ISBN: 978-607-7623-74-8

Lorenzo Muradas Alfredo. (1994). Manual de Perspectiva Medida. México: Editor: UIA, ISBN 968-859-133-5

Eissen, Koos and Steur, Roselien. (2011). Sketching. Drawing techniques for product designers. DT Amsterdam. Editorial, BIS Publishers. 11th edition. ISBN 978-906-369-1714

#### X. Perfil deseable del docente

Licenciatura / Maestría

Área: Diseño Industrial, Dibujo de bocetaje y técnicas de representación.

Experiencia: 2 años docencia, mínimo 2 años en el área de Desarrollo de producto.

#### XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: M.D.H. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: L.D.I. Sergio Alfredo Villalobos Saldaña.

Fecha de elaboración: Noviembre de 2011

Elaboró: Mtro. Armando Martínez de la Torre / L.D.I. Reinaldo Pérez Blanco

Fecha de rediseño: 29 de Mayo de 2018

Rediseñó: Mtro. Armando Martínez de la Torre / LDI. Reinaldo Pérez Blanco.