



PROGRAMA SINTÉTICO.

1. Datos de identificación:	
• Nombre de la institución y de la dependencia	Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura Licenciatura en Diseño Industrial
• Nombre de la unidad de aprendizaje	Taller de dibujo
• Horas aula-teoría y/o práctica totales	90 hrs totales: 60 hrs aula teoría 0 hrs aula practica
• . Horas extra aula totales.	30 hrs.
• Modalidad	escolarizada
• Periodo académico	3er.semestre
• Tipo de Unidad de aprendizaje	optativa
• Área Curricular (ACFGU, ACFBP, ACFP, ACLE)	ACFBP
• Créditos UANL	3
• Fecha de elaboración	06 de mayo de 2008
• Fecha de última actualización	21 de junio de 2011
• Responsable (s) del diseño:	LDI. Graciela González de León, LDI. Jessica Wah Robles
2.Propósito(s):	
Taller de Dibujo es creatividad, bocetando y así tener un dominio del lenguaje gráfico conceptual, por medio de la representación de los objetos y la relación de éstos a través del dibujo, esto le permitirá que en el ámbito laboral proyecte la imagen fiel y casi real de un prototipo, esta UA aportara un nivel de excelencia en la diseño de producto.	
3.Competencias del perfil de egreso	
a-.Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje	
3-.Maneja las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.	
10-. Interviene frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.	
15-.Logra la adaptabilidad que requieren los ambientes sociales y profesionales de incertidumbre de nuestra época para crear mejores condiciones de vida.	
B-.Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje	
1-.Desarrollar proyectos de diseño industrial, aplicando nuevas formas y funciones a los productos utilizando técnicas y herramientas creativas para dar soluciones innovadoras a las necesidades de la empresa.	



<p>3.-Diseñar productos, de manera prospectiva mediante la evaluación de escenarios futuros,para satisfacer anticipadamente las necesidades de los usuarios</p> <p>5-. Representar el objeto industrial, utilizando diferentes técnicas gráficas asumiendo las normativas internacionales de dibujo, para la interpretación y comunicación eficaz en las diferentes áreas de trabajo dentro de la empresa.</p>
<p>4.Factores a considerar para la evaluación de la unidad de aprendizaje</p> <p>Fidelidad de la representación con la imagen original, adecuadas mezclas de color, correcta aplicación de la técnica y la integración del objeto y el usuario</p> <p>Fidelidad con el objeto real, acertada posición del objeto para una representación con buen impacto visual, adecuadas mezclas de color, correcta aplicación de las técnicas y composición</p> <p>La adecuada visualización mental de un diseño plasmado en papel siendo lo más importante la unidad, el impacto visual y la composición</p>
<p>5.Producto integrador de aprendizaje</p> <p>Lamina síntesis para concurso</p>
<p>6.Fuentes de apoyo y consulta (bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas).</p> <p>Aprender a dibujar, un método garantizado/ Betty Edwards/Madrid España 1988.</p> <p>Drawing Course/ Charles Bargue Et Jean Leon Gerome/ Ackerman, Gerald/ Estados Unidos.</p> <p>El dibujo de figura en todo su valor/ Andrew Loomis/ Librería Hachette S.A. Buenos Aires</p> <p>Dibujando la Figura Masculina/ Emilio Freixas/ Sucesor de E. Meseguer, Editor/ Rosellon, 76 Barcelona-29</p> <p>Dibujando niños/ Mario Baeza/ Ediciones CEAC/ Perú, 164 Barcelona- España</p> <p>Tratado de Dibujo de la Figura Humana anatomía artística/ Victor Perard/ Editorial Pax-México</p> <p>Dynamic Figure Drawing/ Burme Hogarth/ Watson-Guptill Publications * New York.</p>

Tabla 1. Formato para la presentación de los programas sintéticos de las UA



UANL



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARQUITECTURA

1. Datos de identificación:	
<ul style="list-style-type: none"> Nombre de la institución y de la dependencia (en papelería oficial de la dependencia) 	Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura Licenciatura en Diseño Industrial
<ul style="list-style-type: none"> Nombre de la unidad de aprendizaje 	Taller de Dibujo
<ul style="list-style-type: none"> Horas aula-teoría y/o práctica totales. 	90 hrs totales: 60 hrs aula teoría 0 hrs aula practica
<ul style="list-style-type: none"> Horas extra aula totales. 	30 hrs.
<ul style="list-style-type: none"> Modalidad (escolarizada, no escolarizada, mixta) 	escolarizada
<ul style="list-style-type: none"> Periodo académico (Semestre o tetramestre) 	3er.semestre
<ul style="list-style-type: none"> Tipo de Unidad de aprendizaje (obligatoria/ optativa) 	optativa
<ul style="list-style-type: none"> Área Curricular (ACFGU, ACFBP, ACFP, ACLE) 	ACFBP
<ul style="list-style-type: none"> Créditos UANL (números enteros) 	3
<ul style="list-style-type: none"> Fecha de elaboración (dd/mm/aa) 	06 de mayo de 2008
<ul style="list-style-type: none"> Fecha de última actualización (dd/mm/aa) 	21 de junio de 2011
<ul style="list-style-type: none"> Responsable (s) del diseño: 	LDI.Jessica Wah Robles
2-.Presentación	
Introducción al dibujo aplicando diferentes técnicas de representación además de la aplicación de dibujo (objeto y usuario) en la fase 1 con técnicas pastel, las formas de difuminar y deslizar el gis, en la fase 2 lápiz de color, combinaciones entre colores para que nos de realismo ,en la fase 3 marcadores de aceite agilidad a mano alzada sensibilizado los sentidos y en la fase 4 técnicas mixtas combinar magistralmente todos los componentes de las técnicas	
3-.Propósito(s)	
Taller de dibujo es creatividad, bocetando y así tener un dominio del lenguaje gráfico conceptual, por medio de la representación de los objetos y la rela de éstos con el usuario a través del dibujo, esto le permitirá que en el ámbito laboral proyecta la imagen fiel y casi real de un prototipo esta UA aportar nivel de excelencia en la UA diseño de producto.	
4-.Enunciar las competencias del perfil de egreso	
a. Competencias de la Formación General Universitaria a las que contribuye esta unidad de aprendizaje	
3-.Maneja las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.	
10-.Interviene frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.	
15-. Logra la adaptabilidad que requieren los ambientes sociales y profesionales de incertidumbre de nuestra época para crear mejores condiciones de	



vida.

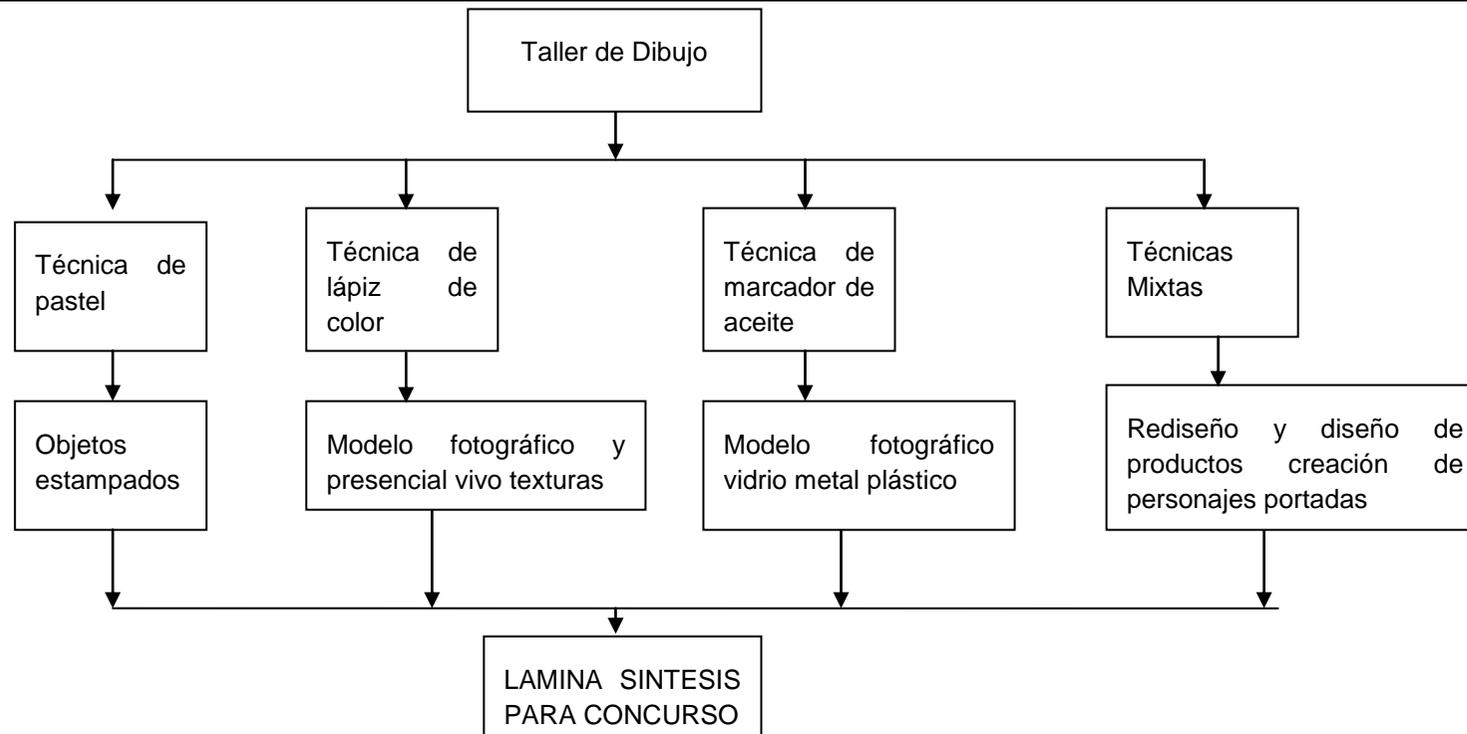
b. Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje

1-Emplear los recursos del entorno, considerando las estrategias de sustentabilidad local y global en el diseño para lograr la competitividad de los productos en el mercado

3-Diseñar productos, de manera prospectiva mediante la evaluación de escenarios futuros, para satisfacer anticipadamente las necesidades de los usuarios.

5-Representar el objeto industrial, utilizando diferentes técnicas gráficas asumiendo las normativas internacionales de dibujo, para la interpretación y comunicación eficaz en las diferentes áreas de trabajo dentro de la empresa.

5-Representación gráfica:





2. Estructuración en capítulos, etapas, o fases, de la unidad de aprendizaje

FASE 1 Técnica del pastel .

(1) Elementos de competencias.

I-.Reconocimiento de las bases del dibujo proporcionando en el espacio visual los elementos a representar y dominio de aplicación de la técnica de pastel

Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
1-.Práctica de la técnica rápida basada en difuminados y mezclas de colores, aquí en esta lámina no se pedirá incluir la figura humana pero en las laminas siguientes sí.	Correcta ejecución de los difuminados, degradación de color y mezcla de color, no solo en los fondos sino también en la figura (sillón) a representar	<p>El docente mostrara la técnica para aplicar el <i>Pastel</i> proponiendo mezclas y difuminados, tanto en la figura como los fondos.</p> <p>El alumno hara el trazo con lápiz sanguina para que este se integre en la lámina y luego aplicar pastel. Puede sugerirse que sea en seco o con aplicación de agua. El docente dara ejemplos.</p> <p>Asesoria del docente Observación y análisis del modelo y ejecución del trazo (proporcionar) con lápiz sanguina y luego aplicar pastel.</p> <p>El docente evaluara y retroalimentara del resultado del dibujo.</p>	Dibujo aplicado con la técnica Pastel. Representación de un sillón de preferencia que tenga estampados para trabajar mejor la técnica. (Pueden ser objetos de tela como tenis, bolsas, mochilas, sillones, telas, etc.)	<p>Gises de Pastel secos, NO de aceite.</p> <p>Lápiz sanguina para trazo, borrador,</p> <p>2 pinceles redondos, toallitas faciales, cotonetes.</p> <p>½ Pliego de papel Fabriano, Canson, Murillo o Guarro (blanco, negro o beige)</p> <p>Recorte o gráfico de un sillón (tela)</p>

FAESE 2 Técnica del lápiz de color

1-. Reconocimiento de las formas y composición de los objetos, bases y dominio de aplicación del Lápiz de Color.

Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
<p>1-.6 Prácticas para terminar en clase aplicando la técnica de color. Para trabajo en casa, aplicación de la técnica en un objeto electrodoméstico o una herramienta de trabajo que incluya la mano del usuario, complementándolo con un fondo en Pastel.</p>	<p>Que el alumno aborde el dibujo rápido sin temor</p> <p>El dibujo debe contener, para lograr la proporción y una fidelidad con la imagen original, adecuadas mezclas de color, correcta aplicación de la técnica y la integración del fondo.</p> <p>Las 6 prácticas se calificarán como una sola lámina, dando mayor énfasis de evaluación a la proporción.</p>	<p>Ejemplificar frente al grupo la representación en la técnica de color y sobre todo como abordar el espacio para que proporcionen en la hoja de trabajo. Mostrar el uso de diluidores útiles para la ágil representación. La representación del objeto por medio de Lápiz de color basado gráficos impresos, es muy importante señalarle a los alumnos que de preferencia consigan recortes tamaño carta pues para las primeras prácticas se facilita de esta manera la visualización de los objetos para que el dibujo lo hagan</p>	<p>Aplicación de la técnica de Lápiz de Color basándose en 6 modelos fotográficos.</p> <p>Representación de texturas diferentes (empaques, cartón, papel como:de cereales, chicles, chocolates, objetos de plástico como:celular, ipod, iphone, controles, en donde incluyan la mano del usuario. Tomando tiempo de ejecución de 10 minutos para cada ejercicio, al terminar el tiempo restante lo usarán para acabados.</p>	<p>½ pliego de papel Fabriano para la práctica del maestro.</p> <p>Papel opalina y fabriano en formato carta para las 6 prácticas.</p> <p>Para trabajo en casa el alumno elige el papel en el cual va a trabajar en un formato de 1/8.</p>

		escala 1:1		
<p>2-.Práctica para terminar en clase aplicando la técnica a la representación de un objeto metálico (auto, camioneta, moto, bicicleta) aplicando fondo en Pastel.</p> <p>Para trabajo en casa, aplicación de la técnica basado en un recorte de una moto y el usuario</p>	<p>El dibujo debe contener Captar volúmenes y proporciones.</p> <p>Fidelidad con el objeto original, adecuadas mezclas de color, correcta aplicación de la técnica, la integración del fondo y la composición</p>	<p>Ejemplificar frente al grupo la representación característica del metal y la manera de abordar un dibujo cuando se hace en vivo. Primero ubicar los trazos generales, dar proporción, después comparar con figuras geométricas, una vez establecido el dibujo dar acabados La representación del objeto basado en un modelo en vivo.Observar la diferencia de la representación al momento de las prácticas en vivo en comparación con las que se hicieron copiando gráficos de recortes.</p>	<p>Aplicación de la técnica de lápiz de color basándose en un modelo en vivo con un usuario ya sea dentro o fuera del auto.</p> <p>Representación de la proporción, sombras luces, volumen y composición.</p>	<p>Papel fabriano en un formato de 1/8 de ilustración para el objeto de metal</p> <p>½ pliego de papel fabriano para la práctica del maestro.</p> <p>Para trabajo en casa el alumno elige el papel en el cual va a trabajar en un formato de 1/8</p>



FASE 3 Técnica marcador de aceite

1-.Reconocimiento de las bases y dominio de aplicación del Marcador de Aceite.

Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
1-.Práctica para terminar en clase, aplicación de la técnica en un objeto de vidrio y su relación con el usuario. Puede ser desde un perfume hasta puertas de vidrio de un centro comercial y así se representa la mano o todo el cuerpo.	El dibujo debe contener Fidelidad con la imagen original, adecuadas mezclas de color, aplicación de la técnica y fondo. Composición Limpieza Proporción	Mostrar al alumno la aplicación de los marcadores ejemplificando en un lámina del maestro la utilización del <i>blender</i> . Así como la importancia de los efectos de transparencia del material. Aplicación de la técnica para la representación de la relación objeto humano.El docente evaluara y retroalimentara del resultado del dibujo.	Técnica de Marcadores con base de aceite basándose en un modelo fotográfico	Papel Albanene tamaño carta para la práctica del alumno. Una composición de juguetes y la relación con un niño. Formato 1/8 , papel albanene.
2-.Práctica para terminar en clase aplicando la técnica en accesorios de plástico o metal (lentes, aretes, anillo, pulsera, collares, audífonos y su relación	El dibujo debe contener Fidelidad de la representación con la imagen original, adecuadas mezclas de color, correcta aplicación de la técnica y la integración del	Mostrar el docente al alumno la importancia de la composición y la relación objeto usuario. (Orejas y aretes audífonos, pulseras y manos, collar y cuello, etc.)Recordar cánones de las dimensiones del cuerpo humano y de las manos en adultos y niños. La	Aplicación de la técnica de marcadores de aceite.	Papel Allbanene en un formato carta para el objeto de metal o plástico. Formato 1/8, papel Albanene para la



con el usuario)	objeto y el usuario Limpieza y proporción.	representación del objeto por medio de marcadores basado en un modelo gráfico. Indagar sobre las mezclas de color para lograr los efectos deseados. Establecer relaciones de medidas del cuerpo humano.El docente evaluara y retroalimentara del dibujo realizado.		práctica del maestro.
FASE 4 Tecnicas mixtas: 1-.Capaz de dominar la técnica rápida basándose en un objeto real como modelo presencial a través de la aplicación de técnicas mixtas pudiendo utilizar cualquiera de las vistas en clase.				
Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
1-.Práctica rápida en clase donde el alumno rediseñe una bolsa de papas, fritos o cualquier otro producto, cuidando texturas, luces y proporción del objeto en físico. (La práctica no debe llevar más de dos horas de clase). Práctica en casa de un diseño de una portada de un disco, película,	El dibujo debe contener Fidelidad con el objeto real, acertada posición del objeto para una representación con buen impacto visual, adecuadas mezclas de color correcta aplicación de las	El docente ejemplificara al alumno la importancia del ángulo de presentación del objeto destacando el impacto visual. Realzar de manera rápida una práctica en clase El docente evaluara y retroalimentara del dibujo realizado	Técnica Mixta.Basándose en un objeto real como modelo presencial y rediseñando el modelo.	Papel Albanene o fabriano según el material a utilizar tamaño carta

poster, en técnica mixta	técnicas y composición.			
<p>2-.Práctica aplicada a la creación de una portada de un cuento o revista con los personajes inventados complementándolo con la ambientación adecuada a la ubicación del producto en uso agregando en la composición al usuario Práctica para la casa la creación de un personaje o varios inventados.</p>	<p>El dibujo debe contener</p> <p>La adecuada visualización mental de un diseño plasmado en papel siendo lo más importante la unidad, el impacto visual y la composición</p> <p>Fidelidad con el objeto real, acertada posición del objeto para una representación con buen impacto visual</p> <p>adecuadas mezclas de color</p> <p>correcta aplicación de las técnicas y adecuada integración de la propuesta del fondo.</p>	<p>El docente ejemplificara al alumno la importancia del ángulo de presentación del objeto destacando el impacto visual Realzar de manera rápida una práctica en clase.</p> <p>Destacar la importancia de la representación de un diseño propio y la adecuada forma de plasmarlo.</p> <p>El alumno creara un boceto donde plasme la idea que pretende expresar formalmente mediante las técnicas ya practicadas.</p> <p>El docente evaluara y retroalimentara el resultado del dibujo.</p>	<p>Técnica Mixta basándose en un objeto real como modelo presencial. Complemento de las variadas técnicas para la representación de su composición.</p>	<p>Papel libre según el material a utilizar, tamaño carta Papel libre: Albanene Fabriano u Opalina, en un formato de 1/8 de ilustración.</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARQUITECTURA

<p>3-Práctica de la técnica rápida basándose en un diseño propio del alumno, puede haber relación de esta lámina con la materia de diseño aplicada a un objeto donde la visualización mental sea la base, complementándolo con la ambientación adecuada a la ubicación del producto. Incluyendo la figura humana.</p>	<p>El dibujo deberá contener</p> <p>La adecuada visualización mental de un diseño plasmado en papel siendo lo más importante la unidad, el impacto visual y la correcta ejecución de las técnicas.</p>	<p>El docente destacara la importancia de la ambientación del producto además de su representación.</p> <p>El alumno creara un boceto donde plasme la idea que pretende expresar formalmente mediante las técnicas ya practicadas este proceso será asesorado por el docente</p> <p>El docente evaluara y retroalimentara de lo visto en el dibujo</p>	<p>Técnica Mixta.</p>	<p>Papel libre: Fabriano u Opalina en un formato de 1/8 de ilustración.</p>
<p>7. Evaluación integral de procesos y productos (ponderación / evaluación sumativa).</p>				
<p>80% Laminas de practica 10% Album y cd</p>				
<p>8. Producto integrador del aprendizaje de la unidad de aprendizaje (señalado en el programa sintético).</p>				
<p>10% Lamina síntesis para concurso</p>				
<p>9. Fuentes de apoyo y consulta (bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas).</p>				



Aprender a dibujar, un método garantizado/ Betty Edwards/Madrid España 1988.

Drawing Course/ Charles Bargue Et Jean Leon Gerome/ Ackerman, Gerald/ Estados Unidos.

- El dibujo de figura en todo su valor/ Andrew Loomis/ Librería Hachette S.A. Buenos Aires
- Dibujando la Figura Masculina/ Emilio Freixas/ Sucesor de E. Meseguer, Editor/ Rosellon, 76 Barcelona-29
- Dibujando niños/ Mario Baeza/ Ediciones CEAC/ Perú, 164 Barcelona- España
- Tratado de Dibujo de la Figura Humana anatomía artística/ Victor Perard/ Editorial Pax-México
- Dymamic Figure Drawing/ Burme Hogarth/ Watson-Guptill Publications * New York.

Tabla 2. Formato para la presentación de los programas analíticos de las UA



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA

PROGRAMA ANALITICO: UNIDAD DE APRENDIZAJE DE TALLER DE DIBUJO

RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN DEL PROGRAMA: MC. Magdalena Loredo Gómez, LDI. Graciela González de León, LDI. Jessica Wah Robles

LDI. Jessica Wah Robles
COORDINACIÓN DEL ÁREA DE EXPRESION GRAFICA

M.M. Mario Cantú Cantú
JEFATURA DE DEPARTAMENTO

L.D.I. Francisca Leticia Morales
JEFATURA DE CARRERA

M.C. Ma. De los Ángeles Stringel Rodríguez
SUBDIRECCIÓN ACADEMICA



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA

PROGRAMA SINTETICO: UNIDAD DE APRENDIZAJE DE TALLER DE DIBUJO

RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN DEL PROGRAMA: MC. Magdalena Loredo Gómez, LDI. Graciela González de León, LDI. Jessica Wah Robles

LDI. Jessica Wah Robles
COORDINACIÓN DEL ÁREA DE EXPRESION GRAFICA

M.M. Mario Cantú Cantú
JEFATURA DE DEPARTAMENTO

L.D.I. Francisca Leticia Morales
JEFATURA DE CARRERA

M.C. Ma. De los Ángeles Stringel Rodríguez
SUBDIRECCIÓN ACADEMICA