



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa Curso
Semestre Primavera 2015
Carrera Diseño

Nombre del Curso	Código
Design Sketching, Bocetaje para Diseñadores de Producto.	

Área	Proyectual	Carácter	Electivo
Profesor	Álvaro Hinojosa, Francisco Rojas	Régimen	Semestral
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	3° Semestre
Requisitos			

* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pts., tipografía arial

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)
<p>El curso corresponde a la introducción sobre el fenómeno del <i>sketching</i> o bocetaje de objetos e ideas conceptuales en el ámbito del Diseño de Producto.</p> <p>Con un enfoque teórico-práctico el curso se centra principalmente en el desarrollo, exploración y uso de distintas técnicas (tradicionales y actuales) para la construcción de propuestas conceptuales e ideas complejas de diseño. Estas técnicas son la base fundamental para generar la base de “códigos” visuales con los que el diseñador comunica funciones, características, modos de uso y geometría de un producto u objeto conceptual.</p> <p>La naturaleza multidisciplinaria en donde se desenvuelve el Diseño, obliga al profesional del área a ser preciso en términos comunicacionales, por lo que manejar una gama de códigos flexibles e inteligibles se transforma en una competencia diferenciadora al momento de enfrentar el mundo profesional en el área de desarrollo de proyectos complejos.</p> <p>Dentro de este escenario, el proceso de “educar la vista” que aborda y motiva el presente curso, consta de:</p> <p>Una serie de ejercicios que tienen por objetivo aprender a observar características fundamentales (contornos, geometría) de la cultura objetual que nos rodea.</p> <p>Un cuerpo de técnicas tradicionales de dibujo para desarrollar la sensibilidad además de la coordinación vista-mano.</p> <p>Una bibliografía y referentes específicos y actualizados sobre cómo el sketching o bocetaje se utiliza en el desarrollo de proyectos de Diseño, tanto en etapas</p>



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

tempranas o conceptuales, como en instancias de venta de proyectos o visualizaciones complejas para la toma de decisiones proyectuales.

Requisitos del estudiante

- Interés por la disciplina, y en especial, el Diseño de Productos
- Capacidad de reflexión, análisis de problemas comunicacionales y capacidad de recibir e integrar críticas, lineamientos y correcciones del equipo docente
- Capacidad de trabajo individual y en equipo, y con amplia exigencia a nivel de creatividad e innovación
- Alta autoexigencia e interés en el desarrollo de técnicas para la representación bidimensional y sistematización de ideas

También se espera que los mismos tengan conocimientos generales sobre:

- Nociones de dibujo técnico en general
- Abanico de medios y herramientas propios del bocetaje (análogos y digitales)
- Normalización (composición, diagramación visual)

Y cuenten con las competencias de:

- Pensamiento abstracto
- Capacidad de síntesis conceptual
- Trabajo en equipo

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Cognitivo:

- Capacidad para conceptualizar ideas complejas de diseño mediante la abstracción de formas.
- Comprender cómo los procesos y vocabularios del sketching permiten generar códigos para desarrollar y mostrar ideas.
- Conocer y discriminar los distintos niveles de representación según su objetivo y contexto de uso (boceto exploratorio, boceto conceptual, render)

Procedimental:



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

- Utilizar las herramientas propias de la disciplina que permitan lograr resultados más completos (tanto a niveles ilustrativos como descriptivos) en la construcción de ideas mediante el *sketching* o bocetaje.
- Dominar e implementar, según requiera la etapa del proyecto, las diferentes estrategias de representación para mostrar ideas y conceptos.

Actitudinal:

- Valorar los alcances profundos de la comunicación proyectual estratégica, a nivel de bocetos,
- Dimensionar la importancia de la comunicación de la forma en todos sus niveles para generar diseños complejos.
- Asumir el rol de “profesional de la forma” que todo diseñador debe ejercer en su ámbito profesional, por medio de la correcta y adecuada comunicación de ideas complejas de diseño.

Contenido y fechas

Unidad 1. Introducción al fenómeno del *sketching*

02 de Octubre al 23 de Octubre

Antecedentes históricos: Desde el arte primitivo hasta la Bauhaus.

Tipologías: Clasificación según el contexto y objetivo de uso.

Materiales: Herramientas para bocetaje antiguas y actuales. Medio análogos y digitales.

Técnicas: Desde el boceto básico a mano alzada y con instrumentos.

Actualidad: Cómo la técnica es factor importante en los procesos creativos para el desarrollo de productos. Y cómo se potencia con el dibujo digital.

Psicología del *sketching*: Mecanismos de la visión, reconocimiento por componentes.

Unidad 2. *Sketching* como forma de pensamiento visual

30 de Octubre al 11 de Diciembre de 2015

¿Qué es el pensamiento visual (visual thinking)?

Sistemas de normalización: sistema ortográfico, sistema isométrico, perspectiva, secciones y cortes.

Forma. La grilla cartesiana como mapa de orientación para la ubicación de formas en el espacio. Morfología y los enfoques aditivo, sustractivo y mixtos. Sistemas CAD y mallas alámbricas.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

El elemento básico, la línea. Grosos de línea para destacar, enfocar o resaltar. Líneas de construcción y de dibujo técnico. La viñeta como elemento unificador de bocetos.

Exploración de formas en el espacio. Construcción de grillas y volúmenes en perspectiva para insertar sólidos (cubo, cono, cilindro, esfera, elipsoide, toroide, etc.) y operaciones CAD (extrusiones, solevaciones, barridos, transiciones).

Explicando la forma. Situar en contexto el objeto a mostrar para ser claros en el mensaje. El color como recurso estratégico y la psicología asociada. Nociones del uso de la luz y su efecto en la forma. Criterios fundamentales sobre renderizado de volúmenes y materiales.

Unidad 3 Creando una presentación de ideas/conceptos de diseño.

18 de Diciembre de 2015 al 08 de Enero de 2016

Estrategias de composición. Proporciones de composición (tercios, método del pulgar, retrato, paisaje). Grillas de composición visual.

Creando una presentación. Proyecto de desarrollo de lámina explicativa sobre el uso, función o características de un producto, sistema o servicio utilizando las técnicas y herramientas entregadas durante el desarrollo del curso.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

- Clases teórico-prácticas, exposición inicial del equipo docente y posterior realización de trabajos y ejercicios prácticos durante la clase.
- Demostración en vivo de técnicas de bocetaje (exploratorio, conceptual, estratégico)
- Ejercicios prácticos, desarrollados en clase, donde se muestra una técnica específica que refuerza algunas de las competencias a desarrollar en el transcurso de la asignatura.
- Autoformación guiada por medio de la entrega de contenido multimedia (videos, textos)
- Debate en clases sobre temáticas disciplinares contingentes

Sistema de evaluación



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

- Evaluación diagnóstica inicial a través de ejercicio de abstracción visual
- Evaluaciones sumativas individuales y grupales en clase a través de ejercicios sobre temáticas específicas tratadas.
- Proyecto de diseño conceptual/exploratorio durante la tercera parte del curso. El tema se definirá en el desarrollo del mismo y se irá revisando cada sesión.

Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio
Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

Fernando Julián/ Jesús Albarracín. (2013). Dibujo para Diseñadores Industriales.

Koos Eissen and Roselien Steur (2010). Sketching, drawing techniques for products designer.

Rapid Viz, A new method for the rapid visualization of ideas.

Técnicas de presentación. Guía de presentación de proyectos y diseños.

Sketching, The Basics

Sketching, Product Design Presentation

Dick Powell, Patricia Monahan (1990) Tecnicas avanzadas de Rotulador, cómo utilizar rotuladores para publicidad, envases, diseño interior y diseño de automóviles.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Complementaria

The Laws of Simplicity
DELFT Design Guide