

NOMBRE DE LA ENTIDAD:	Colegio del Nivel Medio Superior		
NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:	Bachillerato General		
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:	Bocetos	CLAVE:	ARBA04009
FECHA DE APROBACIÓN:		FECHA DE ACTUALIZACIÓN:	
		ELABORÓ:	
HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFR.:	54	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:	46
HORAS SEMANA/SEMESTRE	3	HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:	100
		CRÉDITOS:	4
PRERREQUISITOS NORMATIVOS:		PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:	Geometría y trigonometría Dibujo o pintura

CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA						
POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	DISCIPLINARIA	X	FORMATIVA		METODOLÓGICA	
POR ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:	ÁREAGENERAL		ÁREA BÁSICA		ÁREA PROPEDEÚTICA	X
POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:	CURSO		TALLER	X	LABORATORIO	
POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:	OBLIGATORIA	X	RECURSABLE	X	OPTATIVA	

PERFIL DEL DOCENTE:
<p>El perfil docente requerido para la impartición de esta UDA es:</p> <p>Formación Académica</p> <ul style="list-style-type: none"> Licenciado en Arquitectura Licenciado en Diseño industrial Licenciado en Diseño digital <p>Experiencia docente</p> <ul style="list-style-type: none"> Experiencia docente previa igual o mayor a 2 año impartiendo UDA iguales o similares a nivel medio superior o superior. Experiencia laboral como docente a nivel medio superior o superior igual o mayor a 2 año. <p>Conocimientos en</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño (arquitectónico, industrial o digital) Metodología de bocetaje para el diseño Geometría descriptiva <p>Habilidades en</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibujo y bocetaje para el diseño Técnicas de dibujo manuales (requisito) y digitales (de preferencia) <p>Actitudes y valores que debe mostrar</p> <ul style="list-style-type: none"> Conciencia de la posible variedad de habilidades del grupo y su manejo. Disponibilidad para atender casos particulares con el objetivo establecer acciones de reforzamiento individual. Adaptabilidad y flexibilidad de las actividades diseñadas dependiendo los perfiles en el grupo.

CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:

La presente unidad de aprendizaje promueve la adquisición de las siguientes competencias:

Competencias Genéricas RIEEMS

- Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

Competencias extendidas RIEEMS

- Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, -con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

Competencias Transversales del Modelo Educativo de la Universidad de Guanajuato:

- **CT4** Interactúa en un ambiente intercultural mediante el reconocimiento y la convivencia, la creación y la divulgación de las diversas expresiones culturales y artísticas, bajo los principios de solidaridad, inclusión, equidad, derechos humanos y paz, en un contexto local, nacional y global.

Competencias de los nodos formativos UG

ARTES

- Valora las diferentes expresiones y manifestaciones humanas, como producto de una historia compartida y culturalmente diversa para detonar su sensibilidad y creatividad para el entendimiento de sí mismo, de los otros y de lo otro.

CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:

La presente Unidad de Aprendizaje forma parte del Área propedéutica de Arquitectura y Artes Digitales, donde se refuerzan el conocimiento con unidades de aprendizaje como elementos del diseño y dibujo técnico.

COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Los estudiantes adquirirán los conocimientos básicos del dibujo de bocetos enfocados a los procesos de diseño, siendo este arquitectónico, de producto o digital. Y desarrollarán las habilidades necesarias para construir bocetos de escenas y objetos, siendo conscientes de la técnica, la composición y el sistema de representación gráfica utilizado en la construcción de los mismos.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. INTRODUCCIÓN AL DIBUJO Y DISEÑO

- 1.1 Breve historia del dibujo
- 1.2 Dibujo para diseño
 - 1.2.1 Bocetos dentro del proceso de diseño
 - 1.2.2 Croquis dentro del proceso de diseño
 - 1.2.3 Diagramas dentro del proceso de diseño
- 1.3 Dibujo análogo y digital
 - 1.3.1 Bocetos a mano alzada
 - 1.3.2 Bocetos en computadora

2 TÉCNICA DE TRAZO

- 2.1 Línea y forma
- 2.2 Tono y textura
- 2.3 Dibujo y geometría

3 SISTEMAS GRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN

- 3.1 Sistema de proyección ortogonal
 - 3.1.1 Bocetos en planta
 - 3.1.2 Bocetos en alzado
- 3.2 Sistema de proyección axonométrico
 - 3.2.1 Bocetos en isométrico
- 3.3 Sistema de proyección perspectivado
 - 3.3.1 Bocetos en perspectiva a un punto de fuga
 - 3.3.2 Bocetos en perspectiva a dos puntos de fuga

4 CONSTRUCCIÓN DE BOCETOS PARA EL DISEÑO

- 4.1 Configuración
 - 4.1.1 Delimitación y marco (de escena)
 - 4.1.2 El cubo como unidad básica (de objeto)
- 4.2 Forma, tamaño y proporciones
- 4.3 Ambientación y sombras
- 4.4 Simbología y textos de apoyo
- 4.5 Construcción a base de capas
- 4.6 Medios y herramientas
 - 4.6.1 Lápiz
 - 4.6.2 Tinta
 - 4.6.3 Color (técnicas varias)
 - 4.6.4 Medios digitales de bocetaje

APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados en la Unidad de Aprendizaje, consideran la progresión del mismo y la interrelación entre ellos para el logro de la competencia, por lo que se enuncian a continuación:

- Comprende el contexto de los bocetos en los procesos de diseño.
- Comprende técnicas de boceto de escenas y objetos, tanto análogas como digitales.
- Identifica los conceptos geométricos de la construcción de bocetos.
- Distingue los sistemas de representación gráfica bidimensionales y tridimensionales en los bocetos de diseño.
- Desarrolla habilidades de trazo, técnica y ambientación de bocetos para el diseño.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>Para el desarrollo de esta unidad de aprendizaje, el estudiante llevará a cabo las siguientes actividades:</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación documental de bocetos aplicados en el proceso de diseño (arquitectónico, industrial y digital) • Ejercicios de práctica en clase de bocetos de estudio en horas de clase • Desarrollo de láminas de presentación más fina <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de bocetos y apuntes • Detalle de láminas de presentación final 	<p>Los recursos y materiales didácticos con los que contará el estudiante para llevar a cabo las actividades son:</p> <p>DIDÁCTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material de lectura. • Instructivo para elaborar investigaciones del dibujo en diseño. • Guías metodológicas de dibujo. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes y bocetos de papel marquilla tamaño libre. • Láminas de papel (dependiendo la técnica) • Lápices (distintas dureza) • Pluma de tinta • Lápices de colores (12) • Material para boceto digital

PRODUCTOS Y EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	SISTEMA DE EVALUACIÓN:						
<p>Los productos y evidencias del aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes y bocetos trabajada a lo largo del semestre en horario fuera de clase. • Bocetos de estudio (trabajo en clase) • Láminas de presentación finales. <p>Todos ellos elaborados a lo largo del curso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación será progresiva. • La evaluación será por parte del profesor. • Se evaluará la elaboración de bocetos de estudio trabajados en horario de clase, láminas finales de presentación y avance de la libreta de bocetos y apuntes. • Evaluación sumativa: <table data-bbox="873 1591 1485 1738"> <tbody> <tr> <td>• Bocetos y estudios trabajados en clase como diagnóstico</td> <td>40 %</td> </tr> <tr> <td>• Láminas de investigación o de bocetos presentación final</td> <td>40 %</td> </tr> <tr> <td>• Libreta de bocetos y apuntes</td> <td>20 %</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">Total 100 %</p>	• Bocetos y estudios trabajados en clase como diagnóstico	40 %	• Láminas de investigación o de bocetos presentación final	40 %	• Libreta de bocetos y apuntes	20 %
• Bocetos y estudios trabajados en clase como diagnóstico	40 %						
• Láminas de investigación o de bocetos presentación final	40 %						
• Libreta de bocetos y apuntes	20 %						

FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRÁFICAS:	OTRAS:
<ol style="list-style-type: none">1. PIPES, ALAN. <i>"Dibujo para diseñadores"</i> Editorial BLUME. Barcelona 2008.2. EISEN, KOOS. <i>"Sketching: Drawing Techniques for Product Designers"</i>. Editorial BIS PUBLISHERS. Londres 2007.3. PARICIO, JORGE. <i>"Perspective sketching"</i> Editorial ROCKPORT PUBLISHERS. Massachusetts 2015.4. CHING, FRANCIS D.K.. <i>"Dibujo y proyecto"</i> Editorial Gustavo Gili. Barcelona 20125. YEE, RENDOW. <i>"Architectural drawing. A visual compendium of thypes and methods"</i> Editorial John Wiley & Sons, INC. Nueva Jersey 20036. D.K. Ching, Francis. <i>"Manual de dibujo arquitectónico"</i> Editorial Gustavo Gili. Editorial Gustavo Gili México 1999.7. Meuser, Natascha. <i>"Construction and design manual. Drawing for architects"</i> Editorial DOM Publishers Berlin 2005 Primera edición.	