



1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1. Nombre de la materia:	REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y FIGURA HUMANA	1.5. Carga horaria:	Teoría	Práctica
1.2 Código de la materia	IF462	4 HORAS/SEMANA	20	60
1.3. Departamento:	REPRESENTACIÓN	1.6. Créditos:	7	
1.4. Código de Departamento:	A-2530	1.7. Tipo de curso:	CURSO-TALLER	
1.8. Nivel de Complejidad:	Nivel Inicial	1.9. Nivel de formación profesional:	LICENCIATURA	

2. ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN:	LICENCIATURA
CARRERA:	DISEÑO INDUSTRIAL

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en la carrera de Diseño Industrial tiene como misión formar profesionales de Diseño Industrial con actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado por medio del diseño de productos que logren una mejor calidad de vida.

VISIÓN:

Nuestra carrera se distingue por su alto nivel académico y es reconocida como líder en la formación de diseñadores industriales. Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. Nuestros profesores y egresados gozan de una gran reputación académico-profesional y son agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo. Nuestra vinculación y participación es constante en los sucesos sociales que demandan la interacción del diseño donde se nos distingue como líderes de opinión. Nos ocupamos de fomentar y crear una cultura de diseño con principios de sustentabilidad para nuestro país.

FILOSOFÍA:

El diseño en la Universidad de Guadalajara es la disciplina creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas considerando su completo ciclo de vida. Nuestra intervención de diseño se caracteriza por la ponderación del método y la planeación estratégica del proyecto como un recurso para la búsqueda de soluciones óptimas a necesidades reales. Nos ocupamos del oficio como herramienta imprescindible para la conceptualización y representación del diseño, que se distingue por su carácter ante todo funcional y por consecuencia, estético.

PERFIL DE EGRESO:

“El diseñador industrial de la Universidad de Guadalajara, es un profesional proactivo, que identifica y genera oportunidades locales y globales para mejorar la calidad de vida de la sociedad a través de la innovación de productos. Define y aplica métodos y técnicas propios de la disciplina para dirigir y establecer relaciones eficientes de gestión, producción, comercialización y uso de productos y sistemas; mediante argumentos y conocimientos sólidos de la forma, la función, la estética, la tecnología, el mercado y la empresa en un marco ético, assertivo y de desarrollo sustentable”.

RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:

Contribuye al desarrollo de habilidades del estudiante para expresar a mano alzada objetos de diseño en su relación usuario-contexto, desarrollando competencias para una comunicación adecuada de conceptos y soluciones de diseño.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Representación de Producto, Descripción Gráfica Tridimensional del Producto, Conceptualización del Producto, Estética del Producto.

3. OBJETIVO GENERAL: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso.

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar).

El alumno representará objetos de diseño y su relación con la figura humana y contexto, por medio de la graficación a mano alzada bajo técnicas diversas de representación.

3.2. FORMATIVOS (INTELLECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral).

*Desarrollar en los alumnos los fundamentos y criterios esenciales para la comprensión de la representación de la figura humana mediante el cuestionamiento acerca de la relación directa con las fuerzas físicas (Dinámica) que intervienen durante el uso y la interacción con el objeto.

*Habilidades de representación de objetos bidimensionales y tridimensional a mano alzada.

*Adquiere conciencia de la importancia de la claridad de comunicación y representación gráfica.

*Es conciente del trabajo colaborativo y aprende a ser tolerante con sus compañeros.

4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL

ENCUADRE: Introducción, descripción, evaluación.

• Práctica de ejercicios de trazo.

1. Métodos de perspectiva

• Figuras rectas, curvas y mixtas

• Trazo de productos de baja complejidad. Cilíndricos

• Trazo de productos de baja complejidad. Rectilíneos

• Dibujo de producto

2. Luz y sombra. Volumen por medio de achurados y texturas

• Aplicación de luz y sombras a productos

• Fundamentos de Rotulador

• Representación de materiales

3. Representación gráfica del producto

• Uso y función

4. Representación de figura humana.

• Ánones y Proporción. trazo en líneas y en volumen

• El cuerpo humano en relación con objetos

5. Proyecto aplicado

• Desarrollo de propuestas creativas.

• Representación de uso y función de producto

• Aplicación de figura humana en relación con el producto.

ENTREGA Y EVALUACION

5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Explicación y trazo de ejemplos por parte del profesor.

Ejercicios de trazos básicos en gran formato.

Taller constante y desarrollo y desarrollo de ejercicios por parte del alumno

Método de Maestro-aprendiz, donde el docente hará distintos ejercicios delante de los alumnos dando explicación verbal in situ

6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

El alumno deberá cumplir, mínimo con el 80% de las asistencias durante el curso, para obtener el derecho a ser evaluado. Se evaluará de manera continua bajo revisión periódica en cada sesión, además de ejercicios de trabajo en casa y se tomará en cuenta los siguientes aspectos

Ejercicios de Trazo----- 30%

Claridad en la comunicación den los ejercicios----- 40%

Limpieza----- 20%

Participación y trabajo en clase----- 10%

Revisar Rubrica para

El alumno deberá cumplir, mínimo con el 80% de las asistencias durante el curso, para obtener el derecho a ser evaluado.

Se evaluará de manera continua bajo revisión periódica en cada sesión, además de ejercicios de trabajo en casa y se tomará en cuenta los siguientes aspectos

Ejercicios de Trazo

Claridad y Calidad en la comunicación de los ejercicios

Revisar Rubrica de Evaluación

Limpieza

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

JULIAN F., Albarracín J. Dibujo para diseñadores industriales. Ed. Párramon. 3ra edición. España 2009.

EISSEN K., Steur R. BOCETAJE. LAS BASES. Ed Bispublishers. España 2013.

HENRY K. Dibujo para diseñadores de productos. De la idea al papel. Ed. Laurence King. London 2012.

MORENO M. Dibujo de la figura humana. Ed. UAM. México. 1991.

LOMINS A. Figure drawing for all it's worth. Ed Titan Books. Londres 1943. Re impresión China 2011.

Books Doprress, "PRODUCT SKETCHBOOK, IDEA, PROCESS AND REFINEMENT", Ed. Cypi Press.

Koos Eissen, Roselien Steur "SKETCHING: DRAWING TECHNIQUES" Ed. Page One.

Koos Eissen, Roselien Steu "BOCETAJE LAS BASES" Ed. BIS.

ELABORADO POR:

Katia Ariadna Morales Vega

Alejandro Briseño Vilches

Sonia Cervantes Dueñas

Juan Carlos Camacho Aceves

FECHA DE ACTUALIZACIÓN

agosto de 2020



Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
SEMANA 1	4	1	ENCUADRE: Introducción, descripción, evaluación. Ejercicios de trazo.		
SEMANA 2	4	1	Métodos de perspectiva Figuras geométricas		
SEMANA 3	4	1	Métodos de perspectiva Trazo de productos de baja complejidad formados por: Cilíndricos Rectilíneos		
SEMANA 4	4	2	Dibujo de producto		
SEMANA 5	4	2	Práctica de productos. Luz y sombra		
SEMANA 6	4	3	Práctica de objetos en perspectiva. Volumen por medio de achurados y texturas		
SEMANA 7	4	3	Práctica de Giro de productos. Representación de materiales, uso de rotuladores		
SEMANA 8	4	3	Despiece de objetos. Representación gráfica del producto, uso y función		
SEMANA 9	4	3	Representación de figura humana Cánones y Proporción. trazo en líneas y en volumen		
SEMANA 10	4	4	Representación de figura humana Cánones y Proporción. trazo en líneas y en volumen		
SEMANA 11	4	4	Representación del cuerpo humano		
SEMANA 12	4	4	El cuerpo humano en relación con objetos		
SEMANA 13	4	4	El cuerpo humano en relación con objetos		
SEMANA 14	4	5	Representación del producto en contexto		
SEMANA 15	4	5	Representación del producto en contexto		
SEMANA 16	4	5	ENTREGA Y EVALUACION		



**Avance programático asignatura de:
REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y FIGURA HUMANA
Ciclo escolar 2020B
Licenciatura en Diseño Industrial
Guía alumno (a)**

ELABORADO POR:		FECHA DE ACTUALIZACIÓN			
		Agosto de 2020			

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Estrategias didácticas	Técnica	Actividades
				Autoaprendizaje, Aprendizaje Interactivo, Aprendizaje colaborativo.	Estudio Individual,Tareas Individuales, Proyectos, Investigaciones. Exposiciones del docente, Conferencias de Expertos, Entrevistas, Visitas. Resolución de problemas, Técnicas de ideación, Técnicas de la pregunta, Brainstorming,	Lectura comprensiva, Elaboración de Esquemas, Solución de Ejercicios, Bitácora. Escuchar conferencias, Participar en discusiones, Elaborar esquemas en forma grupal, Chat.
SEMANA 1	4	0	ENCUADRE: Introducción, descripción, evaluación. Ejercicios de trazo.			Discusión grupal, Elaboración de productos grupales, Foros virtuales, Chat,
SEMANA 2	4	1	Métodos de perspectiva Figuras geométricas			
SEMANA 3	4	1	Métodos de perspectiva Trazo de productos de baja complejidad formados por: Cilíndricos Rectilíneos			
SEMANA 4	4	1	Dibujo de producto			
SEMANA 5	4	2	Práctica de productos. Luz y sombra			
SEMANA 6	4	2	Práctica de objetos en perspectiva. Desarrollo creativo de producto Volumen por medio de achurados y texturas			
SEMANA 7	4	3	Práctica de Giro de productos. Representación de materiales, uso de rotuladores			
SEMANA 8	4	3	Despiece de objetos. Representación gráfica del producto, uso y función			
SEMANA 9	4	4	Representación de figura humana Cánones y Proporción. trazo en líneas y en volumen. Representación de figura humana . trazo en líneas y en volumen			
SEMANA 10	4	4	El cuerpo humano en relación con objetos			
SEMANA 11	4	4	El cuerpo humano en relación con objetos			
SEMANA 12	4	4	TRABAJO FINAL. Desarrollo de producto			
SEMANA 13	4	5	TRABAJO FINAL. Proyecto aplicado humano con objeto			
SEMANA 14	4	5	TRABAJO FINAL. Proyecto aplicado objeto en función, color			
SEMANA 15	4	5	TRABAJO FINAL. Proyecto aplicado humano en contexto, montaje			
SEMANA 16	4	5	ENTREGA Y EVALUACION			

ELABORADO POR:	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
	Agosto de 2020



Avance programático asignatura de:

REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y FIGURA HUMANA

Ciclo escolar 2020B

Licenciatura en Diseño Industrial

Rúbrica de evaluación

PROFESOR:		FECHA:		
PROYECTO:				
INDICADORES	%	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Calidad de linea y trazo	20%	La calidad de linea y trazo definen perfectamente el producto a comunicar	La calidad de linea y trazo definen el producto a comunicar sin embargo existen detalles en los trazos que afectan la representación	La calidad de linea y trazo son deficientes por lo que no dan claridad al producto
Proporción, precisión y Limpieza	20%	El producto presenta presición y proporciones adecuadas además de limpieza en los trazos	El producto presenta algunos detalles de presición y proporciones que afectan la claridad del producto a representar	El producto carece totalmente de presición y proporción y se presenta sin limpieza tanto en la lámina como en los trazos.
Claridad de comunicación y representación del producto	30%	El trabajo presenta una clara comunicación del producto en cuanto a sus atributos y características	El trabajo deja dudas sobre los atributos y características del producto por lo que no comunica su intención totalmente	El producto carece totalmente de elementos que comuniquen atributos y características.
Representación de figura humana	30%	La representación de la figura humana es clara y acorde a la interacción, proporción y funciones del producto	La representación de la figura humana presenta detalles en cuanto a proporción que dificultan la comunicación e interacción con el producto	El trabajo carece totalmente de proporciones limpieza y claridad en cuanto a la representación de la figura humana, por lo que dificulta la

PROFESOR: _____ FECHA: _____