



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Número: UNM-DCAYT 02/24

Referencia: Anexo I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Sistemas de Representación Orientado I (Industrial–Indumentaria) (240122)

Carrera: Diseño INDUSTRIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°952/22 y su modificatoria UNM-CS N° 1.042/23)¹

Carrera: DISEÑO de INDUMENTARIA (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°953/22 y su modificatoria UNM-CS N°1.043/23)²

Área: Representación.

Trayecto Curricular: Ciclo de Formación Inicial.

Período: 1° Cuatrimestre – Año 2.

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas.

Vigencia: a partir del 1^{er} Cuatrimestre 2024

Clases: 16 (dieciséis).

Régimen: regularidad o libre.

Responsable de la asignatura: Arqta. María Liliana Taramasso.

Programa elaborado por: D.I. Roberto De Rose.

Fundamentación:

La materia Sistemas de Representación Orientado 1 (240122) está ubicada en el plan de estudios de las carreras de Diseño Industrial y Diseño de Indumentaria, en una instancia donde resulta fundamental adquirir un manejo adecuado del dibujo que permita expresar visualmente los proyectos de diseño. También constituye una forma tangible del pensamiento proyectual, cumpliendo la doble función de participar tanto en la formación de la idea, como en su exteriorización.

El hecho de pensar, conocer o entender las variables en un proceso de diseño, determina que el “dibujo” no depende de las habilidades y destrezas manuales que el/la alumno/a pueda poseer, sino de la capacidad de “saber ver”, constituyéndose así en una herramienta comunicacional necesaria en las distintas etapas de concreción del producto/ indumento de diseño.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

En esta materia se emplearán los conceptos de Objetividad y Subjetividad, conforme a la psicología moderna de las percepciones, de modo que con *Objetividad* se entenderá algo que pertenece al mundo físico que nos rodea, y con *Subjetividad* algo que pertenece al mundo de las percepciones.

Cuando se definen los objetivos y los límites de un problema de diseño para la resolución de un objeto/ indumento y se consideran de modo consciente las opciones disponibles bajo la denominación “propiedades de la forma”, se escogen los elementos más apropiados para sintetizarlos y tratar de llegar a soluciones adecuadas, desde un enfoque intelectual, emocional y racional.

Esto requiere de una reflexión sistémica de los elementos que constituyen las “propiedades de la forma” con un alto grado de objetividad, que permita “el hacer” de un modo consciente a partir del conocimiento de los efectos que generan las resoluciones formales aplicadas, sin olvidar que en todas las decisiones visuales y formales se encuentran presentes las cualidades personales del diseñador/ra que intenta canalizar a través de ellas los compromisos asumidos con su comitente y su entorno socio cultural.

La representación, comprensión y correcta comunicación de las propiedades de los objetos/ indumentos producidos industrialmente, en el plano de la bi-dimensión, significará una herramienta básica y fundamental para el entendimiento de los mismos, y la posterior comprensión de los espacios tridimensionales que estos ocupan.

Dotar al estudiante de un conocimiento del Dibujo Técnico como herramienta práctica y conceptual necesarias para comprender, analizar, codificar y decodificar un objeto/indumento, no sólo permitirá operar el lenguaje en el plano bidimensional, sino que además abrirá las puertas al uso de un adecuado pasaje del dibujo como documentación técnica, al dibujo como documentación digital para la producción.

La posibilidad de generar este tipo de documentación a partir de una comprensión profunda de los objetos/indumentos representados, concluirá en una mayor adaptación a la problemática tridimensional y proporcionará la comprensión de las posteriores asignaturas, permitiendo asimilar el lenguaje técnico como propio e integral de la industria, independientemente de cual se trate, ya sea en el marco orientado al desarrollo de objetos industriales, textiles, prendas o accesorios de vestir.

Objetivos Generales:

- ☐ Introducir al estudio y ejercitación de los sistemas de representación como herramienta de comunicación en las diferentes fases del proyecto.
- ☐ Aportar los conocimientos esenciales para una rápida demostración de los proyectos.
- ☐ Conocer las diferentes formas de acabado y terminaciones que refuercen los proyectos.

Contenidos Mínimos:

Instrumentos de dibujo, de trazado, de dibujo y de medida. Introducción al dibujo. Posibilidades técnicas. Soportes. Complementos. Geometría descriptiva. Sólidos básicos. Representación con técnicas rápidas, el dibujo a mano alzada, percepción y proporciones. Técnicas secas. Papeles adecuados. Grafito. Lápices de colores. Rotuladores y bolígrafos. Pastel. Técnicas húmedas. Papeles adecuados. Témperas. Acuarela. El boceto en blanco y negro y color, métodos, técnicas y soportes.



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Programa:

Unidad 1: Bocetos y croquis

Elementos visuales: textura (tamaño/densidad/dirección). Trama (regular/semi-regular). Atributos de racionalidad, pregnancia, predictibilidad y expresividad. El boceto de representación, su aplicación en las etapas del diseño. Representación y maquetización. Técnicas gráficas de renderización. Técnicas secas; grafito, lápiz color y pastel. Técnicas húmedas: bolígrafo, tintas y rotulador. Dimensiones del color: tono, valor y saturación. Interacción del color. Monocromías, complementos y analogías. El color en sus aspectos simbólicos y comunicacionales. Render de materiales. Representación de superficies: madera, metal, plástico, vidrio, telas, cueros, hilos, etc. Figurín y trama: “Transformación de un figurín”. Ilustraciones de prendas.

Unidad 2: Representación técnica

Perspectivas paralelas. Proyecciones oblicuas: caballera, axonométricas e isométricas. Sombras propias y proyectadas en las perspectivas paralelas. Despieces. Representación explosionada con desplazamientos en una o en varias direcciones según complejidad de la forma. Sistema Monge: representación de áreas sobre cortes y secciones. Vistas y proyecciones. Cortes y secciones. Dibujo y acotación de producto o pieza en un plano. Acotación de planos: conjunto y terminado de superficies. Geométrales técnicos (en escala reducida). Inicio a la moldería (en escala real y/o reducida).

Unidad 3: Generación de forma

Organizaciones formales. Concepto de estructura. Esquemas y tipologías de organización: Central, Lineal, Radial, Agrupada, Trama. Estructuras maquetizadas con materiales de diseño: madera, chapa, plástico, telas, cueros, hilos, etc. Calidades de superficie. Aplicación de color sobre distintos materiales, pinceles, pistolas de presión, aerógrafos, etc. Geometría descriptiva. Sólidos básicos. La silueta como contorno, morfología, sostén y anatomía textil. Articulación de planos. Formas mutables, espacio flexible y movimiento.

Bibliografía:

ÁLVAREZ, G y URDAIM, M. (2000). Medios de Representación – 2º edición. Editorial. Alsina.

ANDREW, L. (2015). El dibujo de figura en todo su valor. Editorial Lancelot.

BARNFIELD, J. & RICHARDS A. (2018). Manual de patronaje de moda. Ed. Promopress.

FERRER, F. (1999). Los lenguajes del color. México. Editorial Fondo de cultura económica.

HENRY, K. (2020). Dibujo para diseñadores de producto. Ed. Promopress.

HILTON, F. (1973). Dibujo geométrico en la construcción. Editorial G.G.

Instituto Argentino de Normalización. (1983). Manual de Normas IRAM para Dibujo Tecnológico.

I ROIG, G y Guisasola, A. (2012). Dibujo Para Diseñadores de Moda. Editorial Parramon.

ITTEN, J. (1961). Arte del color. Editorial Bouret.

KANDINSKI, V. (1926). Punto y línea sobre plano. Editorial Paidós.

LAFUENTE, M y NAVARRO, J. (2010). Ilustración de moda y dibujo plano, editorial Lud – Lexus.

PATRIC, J. (2009) Enciclopedias de acabados y detalles de modas. Ed. Parramon.

PORTER, T y GOODMAN, S (1990). Manual de Técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Editorial G.G.

POWELL, S. (1985). Técnicas de Representación. Editorial Blume.

POWELL, S. (1988). Técnicas avanzadas de rotulador. Editorial. Blume Madrid.

SUE, J. J. (2008). Diseño de moda. Ed. Blume.

TOMOKO, N. (2012). Pattern magic 2. Ed. G.G.

WESSEN, M. (2014) Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda. Ed. Blume.

WONG, W. (1995). Principios del diseño en color. Editorial G.G.

WONG. W. (1997). Fundamentos Del Diseño. Editorial G.G.

Objetivos pedagógicos:

- i. Introducir a las/os alumnas/os en los usos y funciones de la representación gráfica, el conocimiento e interpretación de los códigos de representación y su aplicación al dibujo de diseño.
- ii. Desarrollar en los/as alumnos/as aptitudes para aplicar los procedimientos gráficos a la representación de espacios y objetos, conociendo los distintos tipos y aplicaciones de los sistemas de proyección.
- iii. Incrementar en el alumnado habilidades para el manejo y conceptualización de la forma bi y tridimensional, explorando su relación con el cuerpo humano y los modos de organización y articulación.

Metodología de trabajo:

El dictado de la asignatura se llevará adelante mediante una dinámica de trabajo en Taller, concebido como ámbito de reflexión interpretación, experimentación, socialización y proposición. Se pondrá la experimentación con referentes.

Se desarrollarán clases teóricas complementadas con sesiones prácticas, donde se graduará la sucesión de ejercitaciones expresivas y rigurosas, integrando el trabajo a mano alzada y dibujo instrumental.

Se impartirán clases intensivas en el taller para elaborar maquetas simples a escala empleando diferentes materiales y técnicas.

Evaluación y aprobación:

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades:

- **Por promoción directa**



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 ó superior

Todos los TPs y parciales tienen una instancia de recuperación.

– **Con examen final, como alumno regular**

Cuando las/os alumnas/os cumplan con los requisitos a y b, pero aprueben el/los parcial/es y TPs con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– **Por examen libre**

De acuerdo con normativa vigente.