



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1ro.	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		2041	Representación I		
ASIGNATURA		39801	Representación I - IDEACIÓN		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4	Cantidad de semanas: 32	de
Fecha de Presentación: 29/08/2018	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la creación de esta oferta educativa de nivel 2, abriendo el EMT en la especialidad de Diseño, es que se encuentra, en el espacio curricular tecnológico, la asignatura “Representación I: Ideación”.

La Institución amplía su oferta educativa de nivel medio superior, creando nuevas orientaciones, atendiendo otras sensibilidades y destrezas.

Es así que citando a Howard Gardner “Podemos ignorar las diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos aprovechar las diferencias”

Desde nuestra asignatura proporcionamos conocimientos, desarrollando la creatividad y capacidad de expresión, habilitando distintas formas de comunicación mediante códigos convencionales y no convencionales de representación, tanto en formato papel, así como en formato digital (programas como Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop), con el objetivo de proporcionar las herramientas necesarias para la comunicación de ideas.

Desde esta concepción, se experimentará y se aprenderá, aunando la sensibilización estética, inclinación hacia el ámbito del diseño y manejo de códigos de representación, con el objetivo de interactuar con los contenidos de los talleres, apuntando a potenciar el carácter comunicativo y expresivo, así como los aspectos creativos del diseño.

“Finalmente todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave para la calidad en sí.” Charles Eames

OBJETIVOS GENERALES

Como objetivos generales se pretende:

- Desarrollar la capacidad creativa,
- Desarrollar la capacidad la expresiva y de lectura del lenguaje gráfico, técnico convencional y no convencional, vinculándolo con el diseño experimental y su concreción en la práctica.
- Vincular la asignatura con el proceso de diseño y su evolución a través del tiempo.
- Generar criterios estéticos y sentido ético para la comprensión de las producciones en sus diferentes manifestaciones.

- Manejar diferentes técnicas expresivas en 2 y 3 dimensiones, que faciliten y viabilicen la representación de las ideas.
- Explorar la representación del espacio bi dimensional partiendo de la tridimensionalidad y viceversa, para una mejor comprensión del espacio.
- Desarrollar el pensamiento lateral o pensamiento divergente.
- Reconocer los códigos de expresión para entender la relación entre observar, analizar y diseñar soluciones novedosas ante una situación dada.
- Conocer y manejar los códigos universales de representación convencional.
- Introducir al alumno en el manejo de programas vectoriales (tipo Adobe Illustrator o Corel Draw) y pixelares (Adobe Photoshop) de representación.
- Promover habilidades para resolver situaciones problemáticas introduciendo al alumno en la metodología de proyecto, llegando a diseños con procedimientos graduales, de lo simple a lo complejo, eficientes y eficaces.
- Relacionar nuestra asignatura con el taller de Diseño, buscando la interacción e interrelación de conocimientos.
- Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.

UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD 1: REPRESENTACIÓN DE LAS IDEAS, MODALIDAD CROQUIS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">● Tipos de líneas normalizadas , trazo sensible, línea valorizada, profundidad, mancha, trama, texturas.● Croquis en vistas y perspectiva.● Bocetos de ideación en 2 y 3 dimensiones.	<ul style="list-style-type: none">● Manejar de la línea como elemento de expresión, a nivel normalizado y de expresión creativa.● Experimentar en la representación y generación de texturas para la lectura volumétrica espacial.● Dotar al alumno de las herramientas conceptuales y procedimentales para la

	representación primarias de las ideas.
--	--

UNIDAD 2: TEORÍA DEL COLOR EN LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 12 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Teoría del color, mezclas aditivas y sustractivas; colores primarios, secundarios, terciarios o matices y tonos. ● Claroscuro, luces, sombras propias y proyectadas. ● Escalas de color ● Armonías cromáticas y por temperatura, contrastes. ● Aspectos objetivos y subjetivos. ● Color por superposición de capas. ● Aplicación de color en el diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer y aplicar con criterio los diferentes aspectos y categorizaciones del color. ● Manejar diferentes técnicas de claroscuro para la representación de luces y sombras, llenos y vacíos. ● Manejar diferentes técnicas expresivas de color, aplicadas a la resolución de situaciones problemas y ejercicios de creatividad y diseño.

UNIDAD 3: REPRESENTACIÓN NORMALIZADA DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 28 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a la normalización técnica y al uso del instrumental. ● Proyecciones en 2 y 3 planos de agrupaciones geométricas de diferente complejidad, objetos de uso cotidiano tangibles e ideados. ● Escalas normalizadas. ● Introducción al acotado. ● Perspectivas axonométricas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reafirmar y profundizar en la representación bi dimensional normalizada de los objetos. ● Manejo de escalas normalizadas. ● Uso de cotas parciales y totales. ● Representación normalizada e intuitiva del espacio en 3 dimensiones. ● Manejo de los pasos del proceso

<p>normalizadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Perspectiva real intuitiva. ● Ejercicios de ideación y representación de objetos y modelos por adición y sustracción de formas. Representación gráfica y volumétrica; ejercicios de maquetado. Se recomienda coordinar con las demás asignaturas del tronco tecnológico. 	<p>de diseño para la ideación , representación y elaboración de las ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adquisición de destrezas en el manejo de diferentes materiales, texturas, herramientas y técnicas expresivas.
--	--

UNIDAD 4: CREACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL VECTORIAL DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Comandos básicos de programas vectoriales. ● Creación de gráficos vectoriales. ● Diagramación. ● Tipografías y cuadro de texto. ● Tratamiento de color. ● Preparación para impresión. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al manejo digital de la imagen vectorial y su composición. ● Creación de gráficos y diagramaciones a través de programas como Corel Draw o Adobe Illustrator o afines

UNIDAD 5: EDICIÓN DIGITAL PIXELAR DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Comandos básicos de editor de imágenes pixelares. ● Selección de imágenes ● Edición de imagen y fotomontaje. ● Diagramación y presentación de la composición. ● Ejercicios coordinados con Taller 	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al manejo digital de la imagen pixelar y su composición. ● Diagramación de una idea a través de programa Adobe Photoshop o afines.

UNIDAD 6: APOYO GRÁFICO AL PROYECTO DE TALLER DE DISEÑO

(propuesta coordinada entre ambas asignaturas)

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 28 hs (distribuidas en el tiempo acorde a necesidad)

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">● Repaso y aplicación de los temas trabajados en unidades 1 a 4.	<ul style="list-style-type: none">● Aplicar contenidos trabajados durante el curso a la resolución y presentación del proyecto de taller

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo para esta asignatura, dada la especificidad del Taller de Diseño y lo que la profesión conlleva, así como los contenidos de la asignatura Representación I implica, requiere el trabajo tanto de proceso conceptual, procedimental e intelectual, individual, como de trabajo en equipo. Por esto se deberá trabajar combinando estas dos formas.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa que le permita solucionar los diferentes diseños a los que se pueda enfrentar, empleando una variabilidad de medios de representación.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva, sosteniendo un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de las posibilidades personales de expresión.

El acceso a códigos de representación y su significación implica el conocimiento, de códigos, estilos, diferentes estrategias, hacia un abordaje multicultural, efectuado a través de una pedagogía activa, dinámica, considerando la práctica educativa en su dimensión plural y diversa.

La selección de una forma de representación no solo funciona como un vínculo para transmitir lo que ha sido conceptualizado, sino las formas de representación también ayudan a articular las formas conceptuales.

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible que tratará de ser atractiva para el alumno, en busca de su participación e involucramiento, acercándolo a través de la novedad, creatividad, la resolución de una situación problema o el planteo de una incógnita.

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse:

- Habituar al alumno al uso de diferentes formas de representación, desarrollo de destrezas y procedimientos propios de la asignatura.
- En cuanto a las representaciones convencionales, se deberá trabajar de acuerdo a las normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico.
- Planificar secuencias progresivas de los contenidos, atendiendo la diversidad del alumnado y los tiempos de los mismos.
- Planificación de contenidos y actividades de forma integrada y colaborativa.
- Se aspira al empleo de métodos activos e interactivos y al uso de recursos variados, visitas didácticas, internet, acceso a medios digitales, audiovisuales, exposiciones, eventos, etc.
- Las unidades presentadas pueden variar su orden e incluso tratarse en forma simultánea, así como como integrarse a la resolución gráfica de actividades del taller de Diseño.
- Como premisa el alumno debe ser protagonista de su aprendizaje y el docente tiene como desafío desencadenar el conflicto cognitivo.
- Es importante, de parte del docente prever con la debida anticipación la disponibilidad de la sala de informática, cantidad de computadoras disponibles, así como solicitar y verificar la debida instalación de los software correspondientes, por parte del encargado de la sala o de quién haya sido designado para tal fin.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

“La evaluación debe ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes. Debe ser el momento también en el que, además de las adquisiciones, afloran las dudas, las inseguridades, las ignorancias, si realmente hay

intención de superarlas. Ocultarlas es una artimaña por la que se paga un precio muy alto en grados posteriores, o en el futuro. Expresarlas, con sus imprecisiones, errores, confusiones, aciertos, seguridades, sin el temor a subir o bajar puntos en escalas tan borrosas como son las de la calificación, abrirá el camino para avanzar conjuntamente en el descubrimiento, en la apropiación, en la formación del propio pensamiento que se está formando“ J.M. Álvarez Menéndez – 2000

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Por lo tanto se propone dar importancia al proceso y evolución del alumno, demostrado mediante el avance de la carpeta proceso ya sea formato papel o formato digital, durante el transcurso del curso. Por lo tanto la evaluación será esencialmente continua, formativa y de proceso.

Tomaremos a la evaluación “entendida como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas como estudiantes, además de cumplir la función clásica de aprobar, promover, certificar.” De “La evaluación como oportunidad, de Anijovich, R y Cappelletti, G.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS NECESARIOS PARA DICTAR LA ASIGNATURA

- 1 computador cada 2 alumnos con acceso a internet.
- Software requeridos para 1º año: Adobe Illustrator o Corel Draw y Adobe Photoshop o similares.
- Atender los requerimientos básicos de procesador, memoria, disco, tarjeta de video y pantalla que requieran los programas a instalar para su correcto funcionamiento.
- Para el primer semestre o parte del año salón luminoso; para la segunda parte del año sala de informática.

BIBLIOGRAFÍA

- “Arte de proyectar en arquitectura”; Neufert Ernest; Ed. Gustavo Gili; España.
- “Armonía cromática. Edición Pantone”; Eiseman Leatrice; Ed. Blume.
- “Como nacen los objetos”, B. Munari; Ed. Gustavo Gili; España; 1995

A.N.E.P.
Consejo de Educación Técnico Profesional

- *“El color”*; Ed Parramón; España; 2001
- *“Dibujo Común 1”*; Mata, Alvarez, Vidondo; Ed Edebé; 1977; España.
- *“Dibujo Técnico Bachillerato”*, Vol 1 y 2; R. Gasull y B Mas; Ed. Casals; España; 2016.
- *“El color. Un método para dominar el arte de combinar los colores”*; Edwards Betty; Ed. Urano; España; 2004
- *“Galileo 2000, Tomo 4 Representación Gráfica”*; J. M. Rodríguez y otros; Ed. Alecop; España; 2004
- *“Introducción a la perspectiva”*; Smith Ray; Ed. Blume; España; 1997
- *“La armonía en el color. Nuevas tendencias”*; Ed Somohano; Hong Kong; 1994
- *“La Bauhaus”*; B. Taschen; ed. Taschen; 2005; Alemania.
- *Normas UNIT de Representación Técnica.*
- *“Sustrato racional. Tomo 1 y 2”*; Cracco Pedro; Ed. Hemisferio Sur; Uruguay; 2000.
- *“Papel y Lápiz”*, Cátedra de expresión gráfica de la facultad de la república, Uruguay, 1997.