



Diseño Gráfico

Departamento de Diseño - Facultad de Artes

Universidad
del Cauca

Taller 2 – Diseño Tridimensional

Denominación del Curso		Período Académico
Taller 2 / Código: DG 211		Segundo de 2019
Profesores Responsables		E-mail
Fabián Alexander Ordóñez Castillo falexor@unicauca.edu.co		Gabriel Mauricio Vega Zafrané arqmvz@unicauca.edu.co
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	Taller 1 (DG 111)	Presencial
Créditos	Horas Presenciales	Horas de Trabajo Autónomo
6	6	12

Contexto del Curso y Objetivos

Los Talleres que conforman el Componente Proyectual del Plan de Estudios del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca se conciben como el eje central del proceso educativo, puesto que constituyen el espacio académico que articula los demás componentes implicados en la formación de un Diseñador; donde la investigación, la teoría, la experimentación, la práctica y la técnica, se confrontan crítica y reflexivamente en forma colectiva, lo que lleva al enriquecimiento y fortalecimiento de la producción simbólica en un contexto cultural específico. Los talleres involucran a los estudiantes en problemáticas concretas de las diferentes instancias de la sociedad, haciéndolos partícipes de las necesidades simbólicas y prácticas de los grupos humanos; generando espacios de investigación, reflexión crítica, análisis e innovación, en lo político, lo estético, lo económico, lo tecnológico y lo histórico; con el fin de proponer e implementar soluciones concretas y sostenibles frente a situaciones específicas de un determinado contexto.

Objetivos

Objetivo General

Específicamente, para el Taller 2, las problemáticas y enfoques por abordar deben girar en torno a la identificación, estructuración, contextualización y articulación de necesidades relativas a la INTERACCIÓN DE UNA O VARIAS PERSONAS, CON UNO O VARIOS MATERIALES, OBJETOS Y/O ESPACIOS TRIDIMENSIONALES (3D); a partir de lo cual se deben adoptar y aplicar **CRITERIOS DE DISEÑO** para concebir (otorgar sentido o significación), configurar, construir, gestionar y validar SOLUCIONES TRIDIMENSIONALES (3D) que involucren diversidad de contenidos gráficos, materiales, técnicas, métodos y metodologías de Diseño.

Objetivos Específicos

- **Explorar** los diversos aspectos teóricos (fundamentos) y prácticos (materiales, técnicas y proveedores) que afectan y/o determinan los procesos de configuración de objetos y/o espacios bi y tridimensionales.
- **Interpretar** las diversas interrelaciones que afectan la configuración de objetos y/o espacios bi y tridimensionales en un Contexto Específico; es decir las interrelaciones que involucran no sólo los aspectos inherentes a la geometría de los objetos o espacios mismos, sino también aquellas relativas a otros objetos y espacios (contexto físico) y a los actores sociales que les otorgan sentido a través del tiempo (contexto cultural e histórico).
- **Delimitar** (identificar y definir) las particularidades de un problema específico de diseño, con el propósito de tomarlas como fundamento para la estructuración de **Criterios de Diseño** que orienten el enfoque y proceso de configuración de las posibles soluciones al problema.
- **Estructurar y Formalizar** propuestas de solución a los problemas planteados, mediante procesos rápidos de ideación y prototipado.
- **Validar** mediante experiencias de usuario que impliquen pruebas de concepto y producto, con procesos de medición y análisis alrededor de la usabilidad y el valor simbólico de las propuestas de solución a los problemas planteados.

Competencias

Las competencias que deben desarrollar los cursos del Componente Proyectual dentro de la estructura curricular del Programa de Diseño Gráfico son: Estructurar, Proyectar, Argumentar, Formalizar, Innovar, Investigar, Gestionar, Dominar Recursos Tecnológicos, Valorar Resultados, Contextualizar y Asumir Responsabilidad por el Ejercicio Profesional.

Las competencias enunciadas anteriormente, desde la perspectiva del Taller 2, se desarrollan según se indica a continuación:

- **Investigar:** Identificar los diversos actores sociales vinculados a los problemas y enfoques de diseño planteados por los profesores para que, a partir de ello, se puedan establecer los intereses y variables, comunes y en conflicto, que se considera deben tenerse en cuenta para la estructuración y desarrollo de las soluciones por implementar.
- **Estructurar y Contextualizar:** Analizar las lógicas que subyacen en los distintos problemas por abordar y enfoques por asumir, con el propósito de comprenderlas y, a partir de ellas, identificar las relaciones y vínculos existentes entre las diversas necesidades e intereses involucrados, así como las implicaciones de todo lo anterior sobre la configuración formal de las posibles soluciones. **Lo anterior implica:** Articular tales necesidades, intereses, relaciones y vínculos como un conjunto de particularidades y/o especificidades de las respectivas circunstancias culturales e históricas (sociales, geográficas, técnicas, económicas, etc.) que les otorgan sentido o significación a las posibles soluciones por plantear.
- **Proyectar:** A partir de las relaciones, vínculos e implicaciones identificadas, armar y ejecutar “metodologías proyectuales” tendientes a visualizar y definir la configuración formal de las posibles soluciones. Es decir, se trata de construir maneras propias de asumir, adaptar y articular diversos métodos de análisis y síntesis: Desde aquellos útiles para recopilar información, pasando por los útiles para la transformación y análisis de la misma, hasta los que sirven para sintetizar las posibles soluciones.
- **Argumentar:** Sustentar cada una de las decisiones tomadas en relación con los diferentes aspectos de las soluciones propuestas; en lo que concierne a la forma y significación y a las maneras como están integradas a los contextos. Para ello se deben hacer explícitos los **Criterios de Diseño Generales y Específicos** definidos a partir de los análisis resultantes de los procesos previos de investigación, estructuración y articulación proyectual.
- **Formalizar:** Transformar todos los planteamientos trabajados en la investigación y en la argumentación, en decisiones de configuración (geometría 2d y 3d), y construcción (materiales y técnicas), y significación (otorgar sentido y articularlo con el contexto); las cuales deben ser presentadas adecuadamente, de acuerdo con los Criterios de Diseño planteados. (Implica la realización de bocetos, modelos, infografías, etc.)
- **Innovar y Validar (valorar) Resultados:** Aprender a actuar como articuladores o facilitadores de procesos de interacción humana tendientes a que las estructuras, metodologías, argumentos y piezas de diseño desarrolladas y propuestas, además de tener aspectos clara y evidentemente diferenciados con respecto a otros previamente existentes, sean validadas por los diversos actores sociales involucrados. Es decir, que a pesar de ser desconocidas o de romper con esquemas tradicionales, sean entendidas y asumidas por esos actores sociales como procesos y soluciones culturalmente deseables, técnicamente factibles y económicamente viables. (Implica la realización de prototipos y/o pruebas piloto)
- **Gestionar:** Trabajar en interacción con personas: 1) A las que se pretende beneficiar con las soluciones de diseño. 2) Que forman parte, directa o indirectamente, de los procesos implícitos en las mismas; y 3) Aliados o detractores que aportan o pueden aportar insumos y valores a favor o en contra de las mismas. Esta competencia implica la articulación de todos esos actores en redes de cooperación para lograr la vinculación y convergencia de los recursos y las voluntades (humanos, materiales y monetarios) y las voluntades necesarias para concretar la efectiva realización de las soluciones planteadas.
- **Dominar Conocimientos y Habilidades Tecnológicas:** Hacer uso de conocimientos, técnicas y herramientas tecnológicas (análogas y o digitales) que permitan el desarrollo idóneo de los procesos previstos y la concreción de las soluciones planteadas.
- **Asumir Responsabilidad por el Ejercicio Profesional:** Hacer explícitos los roles que juegan los diferentes involucrados en los proyectos y la manera como se ven o se pueden ver afectados positiva o negativamente por las soluciones propuestas. Asumir con integridad y transparencia ética los roles que como diseñadores se deben ejercer durante la participación en la anterior secuencia de procesos y decisiones proyectuales.

Contenido y Núcleos Temáticos

1. CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS BÁSICAS Y PROPORCIÓN ÁUREA
2. TEORÍA DE LA SIMETRÍA, COHERENCIAS FORMALES Y PRINCIPIOS DE COMPOSICION
3. ANÁLISIS BIÓNICO
4. TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPOS (Planos Seriados y Planos Mecánicos)
5. DISEÑO DE OBJETOS 3D MEDIANTE APLICACIÓN DE LAS TEMÁTICAS Y TÉCNICAS ESTUDIADAS

Metodología de Trabajo, Fechas y Porcentajes de Evaluación

El curso se desarrollará con la metodología propia de un Taller, donde predomina la interacción de profesores y estudiantes en torno a asesorías sobre los avances que estos últimos van presentando para el desarrollo de varios ejercicios semestrales.

	%	Fechas
<u>CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS BÁSICAS Y PROPORCIÓN ÁUREA</u>		
• Problemas de Geometría 2D.		
- Construcción Geométrica de POLÍGONOS y comprensión de las PROPORCIONES ÁUREAS		
- Utilizando Técnicas y Procedimientos Análogos	10%	13 y 18 Sep/19
- Utilizando Técnicas y Procedimientos Digitales	10%	20 y 25 Sep/19
<u>TEORÍA DE LA SIMETRÍA (módulos, supermódulos y coherencias formales)</u>		
• Problemas de Geometría 3D Utilizando PLANOS SERIADOS		
- Construcción Geométrica de Poliedros Platónicos	15%	27 Sep al 02 Oct/19
<u>ANÁLISIS BIÓNICO</u>		
- Representación de Objetos Naturales (Biónica)	10%	04 al 16 Oct/19
• Problemas de Geometría 3D Utilizando PLANOS MECÁNICOS		
- Representación de Alimentos	10%	18 al 30 Oct/19
- Diseño de Máscaras	15%	01 al 13 Nov/19
<u>DISEÑO DE OBJETOS 3D</u>		
- Diseño de Lámparas	30%	15 Nov al 20 Dic/19

Crterios de Evaluación y Calificación

- Cada estudiante debe llevar una bitácora en la que debe registrar y recopilar absolutamente toda la información relacionada con el desarrollo de cada ejercicio del curso a lo largo del semestre, la cual se convierte en un documento de seguimiento y evaluación del desarrollo de cada estudiante.
- No obstante el principal mecanismo de evaluación está fundamentado en la manera como cada estudiante o grupo de estudiantes sustente cada una de las decisiones que van tomando en relación con los diferentes aspectos o características de la configuración formal de las soluciones propuestas en cada ejercicio.
- Para ello se deben hacer explícitos los **Crterios de Diseño Generales y Específicos** definidos a partir de los análisis resultantes de los procesos previos de investigación, estructuración y articulación proyectual. Esos **Crterios de Diseño** se constituyen en los parámetros con base en los cuales se evaluará su aplicación clara, oportuna y coherente en el desarrollo de cada ejercicio.
- Adicionalmente, se tendrán en cuenta aspectos de presentación de los trabajos, asistencia, cumplimiento y compromiso con el grupo y con el curso.

Referentes Bibliográficos y Recursos Web

- **BONSIEPE, Gui**
Teoría y Práctica del Diseño Industrial.
Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- **DOCZI, György**
El Poder de los Límites. Proporciones Armónicas en la Naturaleza, el Arte y la Arquitectura.
Editorial Troquel. Buenos Aires, 1996
- **ELAM, Kimberly**
Geometría del Diseño. Estudio en Proporción y Composición
Editorial Trillas. México, 2003
- **GERSTNER, Karl**
Las Formas del Color
Editorial Hermann Blume. Madrid, 1988
- **HOLMES, Nigel**
Lo Mejor en Gráfica Diagramática.
Editorial Rotovision. Londres, 1993
- **IDEO.COM**
Human-Centered Design Toolkit
<https://www.ideo.com/by-ideo/human-centered-design-toolkit>

- **JULIER, Guy**
La Cultura del Diseño
Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2015
- **KLANTEN, Robert / EHMANN, Sven y HUBNER, Matthias**
Tactile: High Touch Visuals
ISBN: 978-3899552003. 2009
- **KLANTEN, Robert / EHMANN, Sven y HUBNER, Matthias**
Tangible: High Touch Visuals
ISBN: 978-3899552003. 2009
- **PANERO, Julius y ZELNIK, Martin**
Las dimensiones humanas en los espacios interiores.
Ediciones Gustavo Gili. México, 1984
- **WONG, Wucius**
Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional
Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1981