Universidad de los Andes

DISE-1501 / Bocetación de ideas/ 2015

Profesor Henry Osorio heosorio@uniandes.edu.co

Intensidad

3 Créditos, 3 horas de clase, 6 horas de trabajo por fuera en la semana

Dirigido a:

Todos los estudiantes de diseño, arte y afines, incluyendo a todos aquellos interesados en el dibujo a mano alzada como herramienta de visualización y pensamiento rápida para otras áreas del conocimiento.

Descripción del Curso:

Este curso se enfoca al desarrollo de habilidades y competencias desde un pensamiento proyectual enfocado en el ser humano concentrando los esfuerzos en preparar al estudiante en la proyección de sus ideas desde una bocetación rápida que le permita una comunicación eficaz en cualquier contexto multidisciplinar. El ejercitar continuamente mente, manos y materiales permite que toda imagen externa percibida, interna imaginada, llevada al papel, a la servilleta o al muro, están íntimamente relacionadas con la imaginación visual. Muchas imágenes e ideas vienen acompañadas de estructuras complejas que solo mediante mapas mentales pueden ser visualizadas, ordenadas y proyectadas para dar solución a problemas. Esta herramienta permite además explorar otras instancias creativas enfocadas a la búsqueda de la innovación.

Entre las herramientas que más se emplean en el curso están las de seguimiento del progreso del estudiante a través de una bitácora que contiene dos cuerpos:
Sketch note (Registro de notas rápidas, Mapas mentales relacionados con conferencias, charlas y clases)
Sketch idea (Relacionado con los intereses de diseño del estudiante y ejercicios desarrollados en clase).

Estas herramientas de registro de ideas se complementan durante el semestre con ejercicios de **instrumentación, Representación e ideación, los cuales le permiten al estudiante avanzar a su propio ritmo de producción.**

Qué se espera lograr?

A través de los ejercicios y la continuidad de estos durante el semestre, (Ej. Sketch Book final) se pueda evidenciar el aprendizaje logrado no solo desde la asignatura, también desde todas aquellas que generen conocimiento en torno al Pensamiento de Diseño y Proyectos.

Conocimiento general de las diferentes aproximaciones a la realidad de un proyecto a través de prototipados de dibujo rápidos, donde se visualicen las cualidades de lo representado. Las visualizaciones de posibles interacciones entre pensamiento, proceso y usuarios finales de un producto, objetual, arquitectónico u otros, lo más cercano posibles a la realidad.

Se espera igualmente, que el estudiante adquiera un estilo propio de representación bí y tridimensional y que comprenda los procesos implícitos en el desarrollo del mismo.

Aproximación:

Gradualmente se irá aproximando al estudiante desde su propia óptica y estructura de pensamiento hacia la concepción de las ideas, mediante ejercicios de instrumentación, describiendo y analizando diversas situaciones y problemáticas bocetando nuevas ideas dentro de los contextos escogidos para tal fin. El estudio de la gente, (etnografía rápida) objeto, medio ambiente, mensajes y servicios (POEMS) serán el vehículo por el cual el Sketch adquiere su fin. Estas acciones van encaminadas igualmente a proporcionar al estudiante un acercamiento a su asignatura de estudio.

Universidad de los Andes

- ## Evaluación

- La evaluación se realizará a partir del desarrollo de los ejercicios y progreso / participación en clase / presentaciones / organización y habilidades de comprensión y aplicación de las herramientas, la nota final es el promedio de todas las notas obtenidas en los diferentes trabajos de la siguiente forma:

- **Representación, Instrumentación y técnicas rápidas (Dibujo a mano alzada)**
- Pensamiento de Diseño enfocado ale planteamiento y desarrollo de ideas y memorias de proyecto.

- Entrega 1:STORYTELLING IDEA (Ideas para contar historias) **10%**
- Entrega 2: Ejercicio Juguetes (Idea ANTI-stress toy) **10%**
- Entrega 3: Ejercicio Red dot Ideas en reversa **10%**

- **Ideación:**
- Entrega Deriva y mapeo Ideas proyecto **10%**
- Entrega Sketch ideas para la innovación social 1**0%**
- Avance proyecto final **20%**
- Entrega final Book digital **30%**

- **Objetivo general:**
- Comprender, ejercitar, explorar y experimentar las diferentes técnicas aplicadas para un buen desempeño en comunicación y transmisión de ideas de manera eficiente y divertida.

Objetivos particulares:

-Integrar los conocimientos desde diferentes áreas del Diseño, la Arquitectura, la Ingeniería, las Artes etc. desde una óptica interdisciplinar que le permita al estudiante abordar sus proyectos de forma holística desarrollando capacidades que le permita comunicar sus ideas desde el boceto.

-Desarrollar en el estudiante la capacidad de resolver rápida y eficazmente un problema a través del Sketch. representando ideas que se tangibilicen desde procesos de pensamiento.

-Desarrollar un pensamiento analítico y propositivo que le permita al estudiante Identificar y comprender una situación o problemática que implique una socialización entre disciplinas para entender y proponer diferentes enfoques y alternativas que retroalimenten los análisis y propuestas.

-Desarrollar en el estudiante un pensamiento de diseño analógico/lógico donde Relacione el conocimiento, imágenes, e ideas de diversas temáticas por medio de ejercicios cortos que le permitan estructurar y organizar los análisis y proyectos por medio de mapas mentales e infografías con argumentación consistente.

-Impulsar el pensamiento colaborativo, intercambiando conocimientos y habilidades para la resolución de problemas en contextos varios procediendo desde lo general a lo particular, desde lo abstracto a lo concreto. Este procedimiento se hará trabajando en equipo interdisciplinar, como método de trabajo colaborativo.

Aproximación al tema

A través de la observación del entorno, se introduce al estudiante en la representación bidimensional del mismo; mediante diferentes ejercicios que abarcan tanto técnicas formales, (perspectiva, proyecciones isométricas, axonométricas) haciendo descripciones precisas técnicamente; como no formales, donde se exploran situaciones subjetivas. De esta forma, se abarcan diferentes dimensiones de cualquier situación definida y se representan las características de la misma desde diferentes puntos de vista, ilustrándola clara y completamente.

Metodología

-Basado en pensamiento de diseño, el estudiante recibirá al inicio de cada clase una charla sobre la aplicación de este recurso enfocada al desarrollo de ideas.

-Se realizarán trabajos de observación y sensibilización que van desde la idea a una tangibilización del objeto desde el plano del mapa mental acompañado de rápidas infografías y Sketch de baja y media resolución.

-Desarrollo de un proyecto final que involucra todo lo aprendido en la primera etapa de instrumentación, basado en temas relacionados con movilidad, comunicación, espacio, accesorios, juegos y servicios.

-En cuanto a la recepción y calificación de trabajos se utilizará el Sicua plus.

Materiales

Libreta de apuntes (bitácora) y exploración para registro personal.

Tamaño:Carta empastada o anillada, blanca.

Marcadores Punta gruesa y fina, Micropuntas

Marcadores para tablero (Negro Azul y Rojo)

Lápices de color

Lapices blandos Hb-4B

Post it, cinta de enmascarar, papel periódico para prácticas en clase.

BIBLIOGRAFIA:

-Verplank Bill -Designing interactions (Digital Technology has changed the way we interact with everything from the games we play to the tools we use at work).

-1000 game heroes/tashen /David choquet

-Mechanical illustrations / [Tachinui Planning, inc., ed.]. -- [Tokyo : Bijutsu Shuppan-sha Co., c1991]. - 106 p. - 741.952 / M221

-Japanese game graphics : behind the scenes of your favorite games / by WorksCorporation. -- New York : Harper

Design International, 2004. -- 175 p. -- 794.8 / J161

Toon art : the graphic art of digital cartooning / by Steven

Geometry of design : studies in proportion and composition / Kimberly Elam. -- New York : Princeton

-Diseño de productos/cristian campos/edt. Maomao/2006

-Diseño inteligente/Clive Grinyer/Mc graw hill

-**Architectural Press, 2001**. -- 107 p. -- 701.8 / E415

-**Pensar el diseño**: una profesión del siglo XXI / Aurelio Horta, compilador. – San José, Costa Rica : Editorial Veritas, 2004. - 192 p. -- 707. / P257

-**Anatomy and perspective** : the fundamentals of figure drawing / Charles Oliver. -- Mineola, N.Y. : Dover Publications, 2004. -- 96 p. -- 743.4 / O438

Star wars : revenge of the Sith : the visual dictionary / written by James Luceno. -- New York : Lucas Books/DK, [2005]. -- 63 p. -- R791.4375 / L812

Técnicas avanzadas de rotulador.Dick Powell

El gran libro de la perspectiva. Muntsa Calbo Angrill. Parramón ediciones. Barcelona. 1991.

[2002]. -- 64 p. -- R791.4375 / R295a

Star Wars, episode I : the visual dictionary / written by David West Reynolds. -- New York : DK Pub., [1999]. -- 64 p. -- R791.4375 / R295s

Manual de dibujo geométrico e industrial. A. Antilli.Ediciones Gustavo Gili. México. 1993.

Métodos de investigación para el diseño de producto /Alex Milton y Paul Rodgers /Ed. Blume/2013

Dibujo para diseñadores de producto (de la idea al papel)/Kevin Henry/Ed. Promopress/2012.

Bocetaje (las bases) (Koos Eissen) 2013

Cronograma por semanas:

Semana 01 **Enero 19** **Introducción: La bocetación como herramienta de pensamiento.** Drawing Thinking Materiales y recursos. Ejercicio 1, representación de una idea. La simulteneidad entre ver, pensar y dibujar. Generación de ideas a partir de un tema cotidiano. Desarrollo de mapas mentales. Práctica en clase instrumentación 1. **MAPAS MENTALES** Charla Instrumentación: Análisis del ejercicio 1, (Trabajo en clase) Ejercicio.

Semana 02 **Enero 26** **:Representación de una idea representación de un problema y analizarlo,** reformulando su contenido para construir oportunidades de intervención.. Uso de materiales ejercicio alterno en clase. Construcción de sólidos.

Semana 03, **Febrero 2** **Ejercicio.** Volumetrias, Geometría básica.
expresiones (Lápiz, prismacolor, marcadores práctica **Análisis morfologíco y funcional objetual** Ejercicio.Forma-Volumen, Geometría descriptiva aplicada, (Lápiz, prismacolor, marcadores, micropunta, texturas, fondo, render de vistas. traer objeto.

Semana 04 **Feb. 9 :** **Perspectiva.** Análisis morfológico de los objetos, representación, (3D perspectiva-vistas) - Entrega viernes-Sábado vía **sicua** antes de las 12 pm (Trabajo en casa)
Ejercicios de figura humana y detalles. Partes del cuerpo, manos y pies mediante geometría, ejes y movimiento. De la instrumentación a la práctica modeladora del volumen integrándola a una narrativa (*Sketch narrativo) relaciones con objetos, arquitectura y dispositivos. Referentes del comic, El afiche, y la Literatura). Elementos integradores en el pensamiento de diseño.*

Semana 05 **Feb.16** **:Ejercicio "Servilleta".** De lo inmaterial a lo material de una IDEA Ejercicio "Lugares y situaciones" Inspiradoras.

Semana 06 **Feb. 23:** STORYTELLING (contar historias...) **: Ejercicio basado en la creación de personajes** (Proyecto USB Ejercicio de representación y conceptualización.

Semana 07: **Marz . 2:** Brainstorming Ejercicio Juguetes (ANTI-stress toy) Soluciones durante la clase. ***(posible** espacio para Challenge fin de semana 24 horas).*

Semana 08 : **Marz 9:** Ejercicio Reddot retroingeniería (Análisis Soluciones en clase)

Semana de trabajo individual

Semana 09 **Marz 16:** Como graficar una deriva y extraer ideas de esta, a partir del descubrimiento **(Bocetos deriva)** Design thinking Effective team Work & collaboration Story telling vs. Story board.

Semana 10 **Oct. 6:** **Entrega** ejercicio Ideas mapas y conceptos en Sketchs enfocados en un proyecto. People-mapping (Cartografías Psicogeográficas)

Semana 11 **Oct. 13 :** **(Pensamiento de diseño centrado en el ser humano.** Fundamentos, Métodos **Sketch** *"Ideas para la innovación social".*

Marzo 23 fiesta
Semana Santa. (Trabajo en casa durante la semana para reponer la fiesta y semana santa)

Semana 12 **Abril 6:** **Proyecto: Planteamiento** (Sketch Ideas). Trabajo final Sketch ideas.... Avance
Semana 13 **Abril 13:** **Proyecto: Evaluación y Desarrollo.**

Semana 14 **Abril 20:** **Proyecto: presentación final** Pre-edición Sketch book digital.

Semana 15 **Abril 27:** **Entrega final Sketch Book digital.**

Materiales
Se usan diversos materiales para el dibujo, incluyendo marcadores, lápices, micropuntas, papel bond y periódico entre otros. Los materiales específicos para cada ejercicio serán definidos en la clase previa al día en que se propone el ejercicio.

Reglas de la clase
Las clases comenzarán en punto. Se debe asistir a todas las clases. Esta clase cubre una gran cantidad de material en periodo corto de tiempo. Es obligación del estudiante contactar a los miembros de la clase que considere necesario para tratar de reponer la información perdida si llegase a faltar a una.

Otros
Apagar los teléfonos celulares durante las introducciones / presentaciones / conferencistas invitados y reuniones de clase, no consumir alimentos en la clase. Haga preguntas, comentarios, contribuya a las revisiones, participación. este es un esfuerzo de aprendizaje en grupo.