



## CREATIVIDAD, MORFOLOGÍA Y PERCEPCIÓN

---

ÁREA: C.P.A.

CARÁCTER: PROPEDEÚTICO

SEMESTRE: CPA

HORAS/SEMANALES: 12

CRÉDITOS: 0

REQUISITOS: EGRESADO DE LA MEDIA

---

### ... FUNDAMENTOS

Asignatura “eje” para la formación del ingresante de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial, al incentivar el fundamento principal de un estudiante de estas disciplinas: La creatividad. También se desarrolla en el estudiante el conocimiento y la comprensión de la percepción espacial a través del análisis de las formas desde la abstracción en la mente hasta su materialización por medio de su correcta representación (gráficos y maquetas), sustentada en la aplicación de las normas inherentes a cada procedimiento. Este proceso contribuye al desarrollo de competencias actitudinales y aptitudinales para su posterior aplicación, no solo en el desenvolvimiento de la carrera elegida, sino también ante el desafío de todo proyecto de vida.

### ... OBJETIVOS Generales

#### **-Objetivos cognitivos (saber que)**

- 1- Desarrollar la creatividad por medio del aprendizaje, la ejercitación, y el desarrollo del pensamiento lateral y divergente.
- 2- Desarrollar la inteligencia proyectual, visual y espacial dentro del proceso creativo para la interpretación y la transmisión competitiva de ideas y conceptos.

#### **-Objetivos procedimentales (saber hacer)**

- 1- Utilizar adecuadamente las herramientas, las técnicas y las normas de los sistemas de representación y comunicación visual, necesarias para la transmisión de ideas y conceptos.



### **-Objetivos actitudinales (saber ser)**

- 1- Valorar la importancia fundamental de la Asignatura en concordancia a las demás asignaturas del Curso Preparatorio de Admisión y al contexto de la Carrera elegida.
- 2- Manifestar valores y fortalezas que posibiliten la inserción a una nueva realidad: La dinámica de la vida universitaria, con sus derechos y deberes inherentes.
- 3- Demostrar responsabilidad, colaboración y capacidad de relacionarse positivamente en grupo para cumplir las diversas actividades a desarrollar en el CPA.

### **... OBJETIVOS Específicos**

#### **1º Unidad – Representación Bidimensional**

##### **Cognitivos**

- Conocer los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad.
- Conocer los elementos fundamentales de la bidimensionalidad (punto, línea y plano)
- Conocer los tipos de lenguaje visual, su evolución, funciones y sistemas que los estructuran.
- Conocer los conceptos de sintaxis visual, como ser: Simetría, asimetría, equilibrio, desequilibrio, pesos visuales, ritmo, repetición, etc.
- Conocer la teoría del color y sus clasificaciones (primarios, secundarios, complementarios, fríos y cálidos), utilizando las técnicas de la ténpera y el grafito.
- Conocer los conceptos generales y los principios de diagramación y caligrafía aplicados al soporte de graficación.
- Comprender conceptos de horizontalidad, verticalidad, perpendicularidad, paralelismo y ángulos de 45 grados y 30 grados.
- Conocer las técnicas de lápiz de color, collage y mixtas ( ténpera con collage, lápiz de color con ténpera, lápiz de color con collage, etc.)

##### **Procedimentales**

- Construir competitivamente líneas curvas, rectas, quebradas y mixtas a mano alzada, aplicando los conceptos de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y ángulos de 45 y 30 grados.
- Componer diseños aplicando creativa y pertinentemente los conceptos visuales, las técnicas de representación gráfica y los fundamentos generales aprendidos.



### **Actitudinales**

- Manifestar hábitos y actitudes laborales positivas, donde la responsabilidad, la ética, el juicio crítico, la autogestión y la proactividad entre otros, son esenciales para desarrollar y consolidar la competitividad de todo proyecto de vida.
- Valorar la importancia del trabajo individual y en equipo.
- Apreciar la importancia del tiempo como elemento preponderante durante el proceso creativo y /o la concretización gráfica del mismo.
- Mantener una actitud de empatía ante las ideas y opiniones de los demás.

### **2º Unidad- Representación Tridimensional Cognitivos**

- Crear nuevos conceptos e ideas a partir de los ya aprendidos.
- Conocer los sistemas de representación gráfica: Proyecciones ortogonales (vistas y secciones), perspectivas paralelas y su aplicación en el análisis de la volumetría (relacionando los conceptos de bidimensionalidad y tridimensionalidad).
- Conocer el concepto de escala y proporción.
- Conocer los sistemas de organización compositiva.
- Conocer los conceptos de adición y sustracción de formas.
- Conocer las normas que sustentan las diferentes formas de expresión gráfica (textura, efectos de luz, jerarquías de líneas, profundidades, formas, etc.)
- Conocer las leyes de la perspectiva de objetos reales, construidas con uno o más puntos de fuga.

### **Procedimentales**

- Expresar competitivamente diversos tipos de texturas y materiales.
- Representar en forma clara y pertinente diseños, conceptos, ideas, etc., a y sostener en el tiempo el proceso iniciado.
- Ser capaz de concentrarse y compenetrarse con la acción y las pautas establecidas.



### **3º Unidad- Análisis Morfológico**

#### **Cognitivos**

- Conocer las leyes de la perspectiva a uno o mas puntos de fuga a partir de las proyecciones ortogonales.
- Conocer los recursos gráficos que sustentan el rendering.
- Comprender el concepto del análisis morfológico.

#### **Procedimentales**

- Construir competitivamente perspectivas a uno o mas puntos de fuga a partir de las proyecciones ortogonales.
- Utilizar el rendering como herramienta de expresión gráfica.
- Realizar correctamente el análisis morfológico en un escenario de comunicación gráfica.

#### **Actitudinales**

- Valorar la conexión directa e insustituible entre el lenguaje bidimensional y tridimensional a través del análisis morfológico.
- Valorar significativamente los sistemas gráficos de representación y expresión como herramientas de comunicación visual.
- Valorar la importancia del análisis morfológico como instrumento de comprensión integral del objeto.

### **... COMPETENCIAS BÁSICAS**

Al terminar el curso, el alumno deberá ser capaz de:

- Iniciar el proceso de formación Universitaria, como factor de aprendizaje autónomo, de desarrollo y cambio, con espíritu creativo.
- Desarrollar y comunicar ideas y conceptos a través de los medios de comunicación visual y las técnicas de representación.

Manejar con destreza los materiales e instrumentos que hacen a las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial



... CONTENIDO DIA POR DIA

CLASE N°	TEMAS A DESARROLLAR	UNIDAD
1	Presentación de la materia. Juego de integración. Formación de grupos. Creación de historia dibujada. Socialización de la misma. Entrega de lista de útiles. Ejercicios de creatividad.	
2	Elementos conceptuales. Punto: Indica posición, no tiene dimensión, no ocupa lugar en el espacio. Es el principio y fin de una línea y es donde dos líneas se interceptan. Línea: Es una sucesión de puntos, tiene largo pero no ancho, marca una dirección, sus límites son puntos. Ejercicios de punto y línea.	
3	Descomposición factorial: Factor común, Factor común por agrupación de términos. Trinomio Cuadrado Perfecto. Diferencia de cuadrados. Trinomios de las formas $x^2 + bx + c$ y $ax^2 + bx + c$ . Suma o diferencia de potencias impares iguales.	
4	Exploración gráfica a través del boceto. Caligrafía. Distintos tipos de letra. Ejercicios de caligrafía. Consigna del trabajo práctico. Afiche. Temas: Historia, matemáticas, física, comunicación y percepción. Mapa mental, tormenta de ideas, proceso de diseño y memoria descriptiva y justificativa. Distribución de temas por grupos. Realizar un mapa mental, individual, sobre el tema del afiche. Investigar sobre su tema para la próxima clase.	
5	Niveles del lenguaje visual. Semiología. Códigos, signos, símbolos. Abstracción. Teoría y ejercicios. Connotación y denotación. Teoría y ejercicios. Traer cartulina semi porosa, pinceles redondos y chatos, mezcladora, cartulinas de colores y cola.	
6	Color. Primarios, secundarios. Fríos, cálidos. Ejercicios. Corrección de bocetos de afiches y memoria descriptiva y justificativa. Uso de técnicas de composición, diagramación.	



7	<p>Gradación tonal utilizando el blanco y el negro. Gradación tonal, máximo brillo y saturación mínima. Círculo cromático. Corrección de bocetos de afiche memoria descriptiva y justificativa. Color.</p>	
8	<p>Gradación cromática. Gradación acromática, texturas en grafito y témpera. Corrección final de afiches. Todos los ítems.</p>	
9	<p><b>PRIMER TRABAJO PRÁCTICO:</b> Entrega de afiche. Memoria justificativa y descriptiva en hoja separada. Entrega de proceso completo, mapa mental, investigación, bocetos, borradores, etc. Luego de la entrega: Introducción a las tres dimensiones, teoría: líneas, planos, vértices, aristas, unión de volúmenes, por cara, por arista, por vértice. Se utilizan los módulos de madera para dibujar una composición en el medio de las mesas, por grupo. <b>Pedir escalas gráficas para la próxima clase.</b></p>	
10	<p>Axonometrías. Teoría. Caballera, militar, isometría. Método de dibujo de circunferencia en isometría. Ejercicios. Escalas. Concepto y aplicación. <b>Creación grupal de volúmenes con cartón y cartulina de colores.</b></p>	
11	<p>Tipos de organización compositiva, pesos visuales. Composiciones con cubos, pirámides y cilindros. Cromático y acromático. Dibujar los volúmenes de cartón y cartulina en isometría.</p>	
12	<p>Sustracción y adición en isometría. Presentación de Powerpoint. Giros. Sobre eje vertical y <i>horizontal</i>. Ejercicios de adición y adición. A simple contorno con texturas en clase, témpera como tarea. Ejercicios de percepción para la casa: Dibujar a mano alzada con grafito un mantel o sábana blancos sobre una mesa o una silla, con luz unidireccional.</p>	



13	<p>Entrega de ejercitario. Según ejercitario hacer giros de volúmenes sobre <i>eje vertical y horizontal</i>. En clase, texturado. Tarea con ténpera.</p> <p>Ejercicios de percepción para la casa: Dibujar a mano alzada con grafito hojas de papel arrugadas en composición con un rollo de papel semi desenrollado. Bajo luz unidireccional.</p>	
14	<p>Según ejercitario, giros sobre <i>eje vertical y horizontal</i>. En clase, texturado. Tarea con ténpera.</p> <p>Ejercicios de percepción para la casa: Dibujar a mano alzada con grafito algún objeto complejo o composición de objetos frente a un espejo. Se dibujan los objetos, el espejo y los objetos reflejados por el mismo.</p>	
15	<p>Según ejercitario, giros sobre <i>eje vertical y horizontal</i>. En clase, texturado. Tarea con ténpera.</p> <p>Ejercicios de percepción para la casa: Dibujar a mano alzada con grafito botellas y frascos de vidrio con objetos detrás de ellos. Transparencia y superposición.</p>	
16	<p>Según ejercitario, giros sobre <i>eje vertical y horizontal</i>. En clase, texturado. Tarea con ténpera.</p> <p>Ejercicios de percepción para la casa: Dibujar a mano alzada con grafito prendas de vestir colgadas de percheros o ganchos en la pared. Camisas, toallas, camperas, etc.</p>	
17	<p>Según ejercitario, giros sobre <i>eje vertical y horizontal</i>. En clase, texturado. Tarea con ténpera.</p> <p>Práctica para examen parcial.</p> <p>Traer cartulina semi porosa y todos los materiales necesarios.</p>	
18	<p><b>PRIMER EXAMEN PARCIAL.</b> Isometría con giros sobre eje vertical y horizontal, textura con grafito y color con ténpera.</p> <p>Traer para la próxima clase: Cartón duplex, cajas de medicamentos, cortante o cutter, cinta adhesiva.</p>	
19	<p>Teoría. Uso del triedro.</p> <p>Ejercicios sobre el triedro y en láminas A3 de las proyecciones ortogonales de las cajas de medicamento en composición libre, trabajo individual.</p> <p>Se dibujan las proyecciones de los <b>volúmenes de cartón</b> en A3, grafito simple contorno.</p>	



20	Entrega del ejercitario de proyecciones ortogonales. -Dibujar isometrías a partir de proyecciones ortogonales. -Dibujar proyecciones ortogonales a partir de isometrías. (Se utiliza el ejercitario de Giros)	
21 al 24	Dibujar los <b>volúmenes de cartón y cartulina</b> en proyecciones ortogonales. Ejercicios de acuerdo a ejercitario: Isometrías a partir de vistas y vistas a partir de isometrías.	
25	<b>SEGUNDO TRABAJO PRÁCTICO.</b> Isometría a partir de vistas, luz, penumbra y sombra, textura y color; y vistas a partir de isometrías, simple contorno con diferenciación de planos. Pedir para la próxima clase locotes y cutter, además de sus implementos de dibujo, sin tempera.	
26	Cortes, plantas. Teoría. A partir de volúmenes huecos, con espesor de paredes, dibujar plantas y cortes. Se cortan los locotes, horizontal y verticalmente y se dibuja el resultado en grafito según percepción.	
27 al 28	Cortes ortogonales horizontales (plantas) y verticales (longitudinal y transversal).	
29	Cortes isométricos. Teoría con presentación.	
30 al 32	Ejercicios del ejercitario para examen parcial. Cortes ortogonales horizontales y verticales y cortes isométricos verticales.	
33	<b>SEGUNDO EXAMEN PARCIAL.</b> Planta y cortes ortogonales, corte isométrico a partir de vista superior y dos isometrías opuestas del volumen. Grafito simple contorno. Pedir para la próxima clase recortes de revistas con fotos de paisajes urbanos en perspectiva (calles, arquitectura exterior e interior), papel manteca.	



34	<p>Perspectivas. Identificar en las fotografías los distintos elementos de la perspectiva como ser: línea de horizonte, puntos de fuga, líneas de fuga, etc. utilizando el papel manteca sobre la fotografía. Dibujar los <b>volúmenes de cartón y cartulina de colores</b> en perspectiva aplicando las nociones de línea de horizonte, puntos de fuga, etc. Traer tablero de dibujo.</p>	
35	<p>Se dibujan esquemas de fotos de la facultad proyectadas. Cinco fotos, cada vez con menos tiempo. Teoría de perspectiva a un punto de fuga. Cómo proporcionar en la lámina, utilización del lápiz. Se sale a los pasillos a dibujar perspectivas con un punto de fuga, dos de ellas. Grafito con uso de tableros. NO utilizar mesas. Solo con taburetes. NO utilizar reglas o escuadras de ningún tipo. Tarea: Dos perspectivas a un punto de fuga de algún lugar de sus casas. <b>Ejercicios específicos para carrera de diseño.</b></p>	
36	<p>Teoría de dos puntos de fuga. Traer lápices de colores. Se sale a dibujar dos perspectivas a dos puntos de fuga. Tarea: Dos perspectivas mas de otros ángulos diferente, a dos puntos de fuga. <b>Ejercicios específicos para carrera de diseño.</b></p>	
37 al 38	<p>Teoría de cómo se colorea con lápiz de color. Dibujar una perspectiva a un punto de fuga detallado con grafito y una a dos puntos de fuga detallado con grafito y pintado con lápices de color. Tarea: Idem de otro lugar. <b>Ejercicios específicos para carrera de diseño.</b></p>	
39	<p><b>TERCER TRABAJO PRÁCTICO.</b> Una perspectiva a un punto de fuga, detallada en grafito y una a dos puntos de fuga, detallada en grafito y pintada con lápices de color. Pedir para la próxima clase escuadras, regla T y escalas gráficas.</p>	
40	<p>Análisis morfológico. A partir de plantas y vistas se realizan isometrías, perspectivas, cortes ortogonales e isométricos.</p>	



41 al 45	Ejercicios del ejercitatorio. Isometrías y perspectivas en grafito y lápiz de color, cortes ortogonales e isométricos en grafito simple contorno.	
46	<b>TERCER EXAMEN PARCIAL.</b> Análisis morfológico.	
47	Repaso examen final.	
48	<b>EXAMEN FINAL</b>	

### ... DIDÁCTICA

#### – METODOLOGÍAS

El curso tendrá una configuración tipo taller teórico-práctico, en el que se proveen las siguientes actividades:

**CLASES TEÓRICAS:** Contenidos conceptuales, dictados mediante audiovisuales preparados por la cátedra. Apoyo teórico a través de. Videos, Power Point que plantea los trabajos en aula y prácticos.

**CLASE TALLER: Ejercicios** de aplicación de los contenidos conceptuales incorporados. La articulación de lo previsto en cada clase con el desarrollo técnico-conceptual se realizará en forma continua durante el desarrollo de todo el curso.

Se realizará un **planteo secuencial** de teoría y práctica a fin de asegurar la integración efectiva de los conocimientos aportados por la cátedra.

Las actividades se desarrollarán en forma individual, abordando distintos niveles de complejidad de problemas y ejercicios planteados en el curso.

**TAREAS PARA LA CASA:** Ejercicios de aplicación y profundización de lo aprendido en clase, cuya finalidad es la verificación por parte del docente del nivel de fijación de la actividad o competencia

#### – MEDIOS AUXILIARES

– Pizarra y marcadores apropiados, retroproyector de transparencias, proyector de multimedia.



## – ASISTENCIA

Según Reglamento interno C.P.A.

## – REQUISITOS PARA OBTENCIÓN DE DERECHO A EXAMEN FINAL

Según Reglamento interno C.P.A.

## ••• INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A APLICAR

Según Reglamento interno C.P.A. dividido en:

### PROCESO

Evaluaciones de aprendizaje durante el semestre a través de:

- la elaboración de tres trabajos prácticos; y
- de tres exámenes parciales.

### EXAMEN FINAL

Evaluación final.

## ••• BIBLIOGRAFÍA Básica y Complementaria

- **Arnheim, Rudolf.** Arte y Percepción visual. Psicología de la visión creadora – Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires 1981.
- **Dondis, Donis A.** La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual – Editorial Gustavo Gili S.A. 1997.
- **Albers, Josef.** La interacción del color, alianza forma. 1974
- **Giraud, Pierre.** La semiología, siglo XXI Editores – Buenos Aires, 1973.
- **Invertí J. Bogomolny M.I.,** Creatividad – Editorial Troquel.
- **Ching, Francis.** Manual de Dibujo Arquitectónico – Editorial Gustavo Gili.
- **Ching, Francis.** Arquitectura, forma, espacio y orden – Editorial Gustavo Gili. México, 1982.
- **Scout, Robert G.** Fundamentos del Diseño – Limusa Noriega Editores – México, 1998.
- **Wong, Wucius.** Fundamentos del Diseño – Editorial Gili S.A., Barcelona 1997.