

## ID0244 Dibujo para la Formalización – 2018-2

### Ejercicio Parcial # 2: 20%.

MÓDULO 3: Desarrollo de Habilidades Gráficas: Comunicativas, Analíticas y de Síntesis 2.  
Semanas 11 a 16.

---

TEMÁTICA: Diseño a partir de SUPERHÉROES (Concepto de Diseño).

#### 1. PLANTEAMIENTO.

Partiendo de la selección de uno de los Superhéroes listados abajo (Referente de Diseño); y del objeto de diseño asignado para el trabajo; realizar un análisis inicial, tanto del referente de diseño como del producto de referencia y sus accesorios ( Formatos de Análisis, Dibujos de exploración y explicación), para luego proponer una serie de alternativas conceptuales del producto (Dibujos de ideación: generación de ideas 2D-3D); y de acuerdo a ello, seleccionar un diseño final que sea novedoso y diferente sin afectar su función y usabilidad (Dibujos Explicativos y Persuasivos). Aplicando para ello, los temas y las técnicas vistas en el Módulo 3 de la asignatura (Thumbnails 3D, Superficies complejas, Control de forma, Diseño y Ubicación de detalles, Acabados Superficiales: Cromados, transparencias y texturizados) y uso de Secuencias Operativas o de uso.

Dicho reto está solicitando por parte del diseñador, determinar el “lenguaje visual” del superhéroe y la manera de aplicarlo a través de sus formas (líneas, planos, volúmenes, detalles, patrones, colores y texturas) al “rediseño” de los objetos asignados; utilizando el “DIBUJO” como medio para llevar a cabo un proceso de análisis, procesamiento y síntesis (Reto –Análisis - Ideas – Solución - Justificación); propios de un proceso proyectual o de diseño.

#### 2. FORMULACIÓN DEL EJERCICIO:

Para el desarrollo del Parcial # 3 de la asignatura; se tomarán como elementos de la actividad proyectual los conceptos de **“Sistema de Productos”**, **“Familia de Productos”** y el principio de **“Coherencia Formal y Dimensional”**. Los cuales se definen de la siguiente manera:

##### a. Sistema de Productos:

Se define como un grupo de objetos constituido por diferentes elementos que se relacionan entre sí para cumplir una determinada función. En estos casos, existe un objeto o módulo “principal”, el cual se encuentra dotado de diversos accesorios u objetos “satélites”; necesarios para garantizar su función principal, o permitir funciones complementarias. Su carácter como sistema, puede estar dado por la repetición de detalles formales (patrones), detalles, colores y texturas; así como la coordinación dimensional de sus zonas de unión (Bonsiepe, 1978).

**b. Familia de Productos:**

Se define como familia de productos o línea de productos, a un conjunto de objetos (2, 3 ó más) que o bien prestan una misma función, o que la utilidad de cada objeto es diferente pero se reconoce en ellos un mismo elemento inspirador de origen. Por tanto mantienen una identidad o coherencia morfológica similar (formas, colores, texturas, etc). Al tratarse de una “organización”, implica que hay una relación de las formas entre sí existiendo un criterio en la disposición de las mismas y sus detalles (Bonsiepe, 1978).

**c. Coherencia Formal:**

Se define como la interacción de los elementos que integran una unidad (Objeto o producto). Esta interacción se manifiesta como concordancia y compatibilidad entre los elementos, contribuyendo a que puedan ser reconocidos como un sistema. La coherencia formal se basa en el uso de elementos geoméricamente descriptibles, que, estando repetidos o formalmente relacionados, son capaces de generar una configuración. La relación formal entre los elementos está caracterizada por la igualdad o semejanza de los mismos, pero también puede darse con elementos que, sin ser iguales ni semejantes, presentan detalles formales similares, haciendo que puedan ser percibidos formando parte de un mismo sistema (Bonsiepe, 1978).

**3. LISTAS DE SELECCIÓN:**

\*Nota: Cada estudiante debe seleccionar de la lista de abajo; un superhéroe para realizar el trabajo.

**a. PERSONAJES: Seleccionar 1 de la lista.**

1	Linterna Verde	16	Harley Quinn
2	Mujer Maravilla	17	Antman
3	Batman	18	Bane
4	Flash	19	Magneto
5	Aquaman	20	Poison Ivy
6	Gatúbela	21	Capitán América
7	Spawn	22	Peter Quill
8	Thor	23	Doctor Octopus
9	Hawkeye	24	Green Goblin
10	Spiderman	25	Green Arrow
11	Black Widow	26	Tormenta (X-men)
12	Cíclope (X-men)	27	Daredevil
13	Wolverine.	28	Mystique (X-men)
14	Flash Gordon	29	Deadpool
15	Ironman	30	Mazinger Z

- <http://marvel.com/characters>
- <http://www.dccomics.com/characters>

## b. Productos a Rediseñar:

Teniendo en cuenta lo anterior, el ejercicio consiste en diseñar **Sistema de Productos** a partir de un personaje tipo superhéroe. El ejercicio está pensado para ser presentado como una memoria de un proceso de diseño (Booklet o Cuadernillo).

Sistemas a trabajar:

	Sistema de Productos:	Composición: Accesorios y/o complementos.
1	KIT ELÉCTRICO DE PINTURA PORTÁTIL	• Pistola + Compresor + Accesorios (Brochas – Rodillos).
2	KIT DE COCINA ELÉCTRICO	• Batidora Vertical + Cuchillo + Picatodo.
3	KIT ELÉCTRICO DE HERRAMIENTAS	• Taladro Inalámbrico + Caladora + Batería Modular.
4	KIT LIMPIADOR A VAPOR	• Limpiador de suelos + Limpiador portátil + Plancha.

\*Nota: Cada estudiante debe seleccionar de la lista; un sistema para realizar el trabajo.

## 4. PROCEDIMIENTO:

a. **CLASE 12- ANÁLISIS:** Traer el “Board” digital del Referente de Diseño (Superhéroe seleccionado) y diligenciar los Formatos de Análisis: 1 (Exploración Formal), 2 (Lenguaje Visual + Ruta de Diseño), 3 (Análisis de los productos de referencia y sus partes) y 5 (Secuencia de uso y relación con el usuario).

b. **CLASE 13 - IDEACIÓN:** Generación de ideas: 6 Alternativas por Kit, que incluyan todos los objetos y demostración que cumplen con la ruta y la coherencia formal. Técnica: Color Sketch con Dibujos en Perspectiva Cónica o convergente. Selección de alternativa de diseño.

c. **CLASE 14:** Traer los dibujos de las vistas principales de los objetos y elaborar las perspectivas correspondientes. Todo con construcciones y aplicando el dibujo de superficies complejas. Comenzar los Dibujos Persuasivos aplicando las técnicas y acabados vistos en el módulo 3.

d. **CLASE 15:** Terminar dibujos persuasivos o de presentación (Renders), aplicando representación de acabados policromados y/o transparencias y/o materiales texturizados de acuerdo a las técnicas de expresión vistas. Elaborar Copycat de relación con el usuario y secuencia operativa. Diagramar y diseñar el Booklet.

e. **CLASE 16:** Entrega del Booklet + Carpeta con todo el material análogo y digital del proceso.

## 4. ENTREGABLES:

### a. Formato de Entrega (DIGITAL):

-Booklet o cuadernillo de memorias. Formato: 25X35 cm. En presentación Digital como archivo PDF; prestando especial atención al cuidados de las imágenes (Escaneo, no fotografía), la diagramación, organización y presentación del mismo.

- Para la verificación de los archivos digitales debe incluirse un CD o una dirección web

(Dropbox, google drive etc.), donde se puedan visualizar los archivos y los dibujos por capas.

*\*Recomendación: Para mejorar la presentación del booklet deben tenerse en cuenta las correcciones del trabajo anterior (Parcial # 2); e incluir al menos: una portada, una tabla de contenido, la paginación y los títulos en cada una de las planchas. Igualmente es muy importante enumerar las alternativas de diseño. El trabajo debe tener una diagramación básica en la que se tenga en cuenta la coherencia de un diseño gráfico y tipo de letra con el concepto del personaje, así como de los atributos elegidos que se van a comunicar. Es decir, el trabajo debe ser un “todo coherente”.*

**b. Contenido del Booklet – Parcial # 3:**

<b>Etapas del Proceso:</b>	<b>Contenido:</b>	<b>Evaluación*:</b>
1. ANÁLISIS:	-Board Superhéroe. -Atributos-Exploración y Alfabeto Visual. -Formatos de Análisis (4) + Ruta de Diseño.	05%
2. IDEACIÓN:	-Generación de Alternativas x 6 Cada familia de productos en una hoja), en la técnica de sketch definida. Con Demostración + Ruta de Diseño y elementos de Familiaridad (Coherencia Formal).	20%
3. CONSTRUCCIÓN:	-Alternativa seleccionada con: -3 vistas del objeto principal (VF-VL-VS) a tinta con encuadres y proyecciones. -Perspectiva del objeto principal en Isométrico o 2PF con encajes, planos seriados, curvaturas y superficies complejas.	25%
4. TÉCNICAS:	-Perspectivas de los objetos con: -Acabados policromados y/o transparencias*. -Colores de acuerdo al análisis inicial. -Secuencia de uso o Copycat + planos de imagen y ayudas gráficas.	30%
5. PRESENTACIÓN:	-Portada. -Tabla de contenido. -Títulos de planchas. -Paginación. -Diagramación, ortografía, orden y limpieza del trabajo.	10%
6. FACTOR WOW:	-Creatividad y novedad en las propuestas. -Cumplimiento del lenguaje visual y coherencia. -Justificación: Ruta adecuada, Familiaridad entre los objetos, Patrones comunes y coherencia formal.	10%

\* Consultar la Rúbrica correspondiente para más detalles.

*\*Bonsiepe, Gui. Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Editorial GG; Barcelona, 1978.*