



AGENCIA ESPAÑOLA
DE COOPERACIÓN
INTERNACIONAL
OFICINA TÉCNICA
DE COOPERACIÓN

**Min
cetur**

Ministerio de Comercio
Exterior y Turismo

PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERÚ

1

Manual de diseño

Tecnologías de Base





PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERÚ

1

Manual de diseño

Tecnologías de Base



Créditos

Copyright © 2006 Proyecto FIT-Perú (MINCETUR – AECI)
Serie Manuales de Diseño: Año 2 N° 1
Lima – Perú
2006

Supervisión y financiamiento

Proyecto FIT-Perú MINCETUR - AECI

Edición

AXIS Arte – PUCP

Contenidos conceptuales

Edith Meneses Luy

Contenidos procedimentales

Pilar Kukurelo

Contenidos pedagógicos

Patricia Escobar

Investigación documental

Luz Hermoza
Pilar Kukurelo
Edith Meneses

Coordinación área de diseño gráfico

César Soria

Diseño gráfico y diagramación

Susana Nakasone

Diseño de carátula

Jessica Morón

Ilustraciones

Chiongwend Lhi
Edith Meneses

Revisión

Dis. Graf. Rosa Gonzáles
Dis. Graf. Carmen García
Dis. Ind. Fernando Pérez

Museo de Sitio Túcume

Alfredo Narváez Vargas
Bernarda Delgado Elías

Proyecto FIT-Perú MINCETUR - AECI

Gladys Ormeño Aspauzo
Yolanda Rubatto Ivanov
Oscar Rubén Gamarra Domínguez
Huaqiu Gan
Rosa Villar Fernández
Evelyn Llanos Collins
Rosa Luz Rodríguez Limo

Ministerio de Educación

Guillermo Molinari Palomino
César Puerta Villagaray
Brey Justiniano Rojas Arroyo

ISBN 9972 - 614 - 44 - 1

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú No.2006-9825

Publicación realizada en el marco de:

Convenio Marco de Cooperación Interinstitucional entre el Ministerio de Educación – MED
y el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo - MINCETUR.

Presentación

La presente publicación **Manual de Diseño 1º grado**, es parte de las acciones contempladas dentro del componente Conciencia Turística a través de la Capacitación del Proyecto Fortalecimiento Integral del Turismo en el Perú – FIT - Perú. Este proyecto se encuentra dentro del marco del Acuerdo Institucional entre el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo – MINCETUR y la Agencia Española de Cooperación Internacional – AECI 2002 – 2005 y su ampliación al 2006.

El incorporar un oficio turístico a nivel de educación secundaria ha sido un objetivo importante del proyecto el cual pretende insertar al escolar rápidamente al ámbito laboral a través de la artesanía. Este manual permitirá familiarizar al estudiante con el diseño, sus elementos y procesos, así también con el dibujo como lenguaje de comunicación y representación de nuevas ideas. Está dirigido a los estudiantes de educación secundaria y tiene su campo de aplicación en el Área de Educación para el Trabajo de la Educación Básica Regular. Pertenece al componente tecnología de base: diseño, que se desarrolla transversalmente en los cinco grados del nivel secundario y tiene por finalidad proporcionar conocimientos que sirvan de soporte a la formación profesional en el desarrollo de las carreras técnicas artesanales y las capacidades emprendedoras.

A través del oficio artesanal se busca fortalecer en el estudiante la identidad local, regional, nacional, la conservación y el estudio del patrimonio.

Asimismo el Proyecto FIT - Perú se siente complacido de haber entregado la responsabilidad técnica al grupo AXIS – Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú quien trabajó profesionalmente conjuntamente con el Ministerio de Educación a través de la asesoría especializada y revisión del Área de Desarrollo Curricular de la Dirección de Educación Secundaria, en el marco del Convenio de Cooperación Interinstitucional entre el MED y el MINCETUR.

El presente manual se ha desarrollado teniendo como ámbito piloto de desarrollo el distrito de Túcume, provincia Lambayeque, Región Lambayeque, por lo expuesto deseamos expresar nuestro agradecimiento por el apoyo incondicional y desinteresado brindado por la Asociación para la Conservación y el Desarrollo Turístico de Túcume – ACODET, representada por el Museo de Sitio Túcume cuyos expertos siempre estuvieron dispuestos con su apoyo y asesoría técnica en cuanto a conservación del patrimonio cultural se refiere; a los miembros de la comunidad educativa y artesanos del distrito de Túcume.



Índice secuencial

Presentación	1
Índice secuencial	3
Introducción	5
Introducción al diseño: creatividad y diseño	6
Aproximación al diseño de un objeto de uso cotidiano	8
Análisis y descripción formal de un objeto de uso cotidiano	10
Comparación y clasificación de objetos de uso cotidiano	11
Análisis y descripción formal y funcional de un objeto de uso cotidiano	12
Identificación de objetos que cumplen la misma función. Creación del objeto personal	13
Experimentación de trazos de dibujo con diferentes instrumentos	14
Texturas y valoración en el dibujo	15
El dibujo de la observación	16
El dibujo como registro	18
Elementos del lenguaje visual: el punto	19
Elementos del lenguaje visual: la línea	20
Elementos del lenguaje visual: el plano	22
Elementos básicos: figuras bidimensionales	23
Objetos en la época prehispánica	24
Arte, diseño y artesanía	25
Tipos de dibujo	26
El dibujo, materiales y técnicas	27
Tipos de diseño	28
Etapas del diseño a través del dibujo	30
De la idea a la realidad	31
Diseño de un objeto	32
Diseño de productos y procesos	33
Diseño de procesos productivos	34
Dibujo técnico: rotulación y tipos de línea	35
Glosario	36
Fuentes bibliográficas y enlaces	38
Índice de imágenes	39





Introducción

El Manual de Diseño 1 es un material de trabajo que nos aproxima al ejercicio del Diseño como actividad creativa y emprendedora. El ejercicio del diseño está orientado a la generación de soluciones a problemas existentes, pero más aun, a la innovación en productos y servicios. A través de este manual se busca la formación de una actitud de exploración y experimentación en los niños y jóvenes con curiosidad e inquietud investigadora. Motivando en ellos, de esta manera, la creación e innovación, a partir de la observación de los recursos de su entorno, para afianzar así su autoestima y conducirlos a ser actores de su propio desarrollo y por ende de sus comunidades.

El objetivo principal es el enfoque de proyectos productivos participativos, dirigidos a la inserción laboral de los jóvenes, ofreciéndoles a partir de una actividad productiva contextualizada, el reconocimiento y valoración de sus propios recursos: los personales, los del equipo y los de la comunidad a la que pertenecen.

Este primer manual intenta desarrollar la observación de lo cotidiano, sus objetos y su realidad, como primera fuente básica de reflexión de los objetos diseñados. En segundo lugar y no menos importante desarrolla la comparación de los objetos actuales con los objetos y técnicas prehispánicas como fuente y rescate de nuestra identidad cultural.

Estos materiales didácticos han sido elaborados a partir de un levantamiento de información y una comunicación estrecha con los estudiantes y docentes de dos instituciones educativas piloto de Túcume, “Federico Villarreal” del área urbana y “Horacio Zeballos Gamez” del área rural. La información ha sido levantada en reuniones y talleres con los profesores del Área de Educación para el Trabajo, intercambiando opiniones y sobretodo recogiendo sus inquietudes y valiosos aportes.

Nos hemos nutrido de las positivas experiencias alentadoras, de las características particulares locales, tanto de las Instituciones Educativas, de la Asociación de Artesanos y del Museo de Sitio de Túcume.

Introducción al Diseño: Creatividad y Diseño

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Comprende el significado del diseño y los aspectos que se consideran en su realización.

¿Cómo podrías definir a la creatividad? Anota tus ideas.	Define con tus propias palabras lo que entiendes por diseño.

Muy bien, seguro que has anotado varias ideas muy interesantes. Aquí te presentamos algunas definiciones sobre diseño y creatividad así como la relación entre ambos conceptos.

“La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando) y luego originar o inventar idea, concepto, noción, esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión mas que acción.”

Charles Vervalin, en *Estrategias para la Creatividad*, Ed. Paidós Argentina, 1992

“Todo lo que el hombre hace comienza por una idea o una sucesión de ideas. Todo es una idea. Este asunto de la creación o la invención es fundamental para la vida. Los hombres y mujeres se miden en el mundo no por su trabajo sino por sus ideas, especialmente cuando estas ideas son traducidas a la acción.”

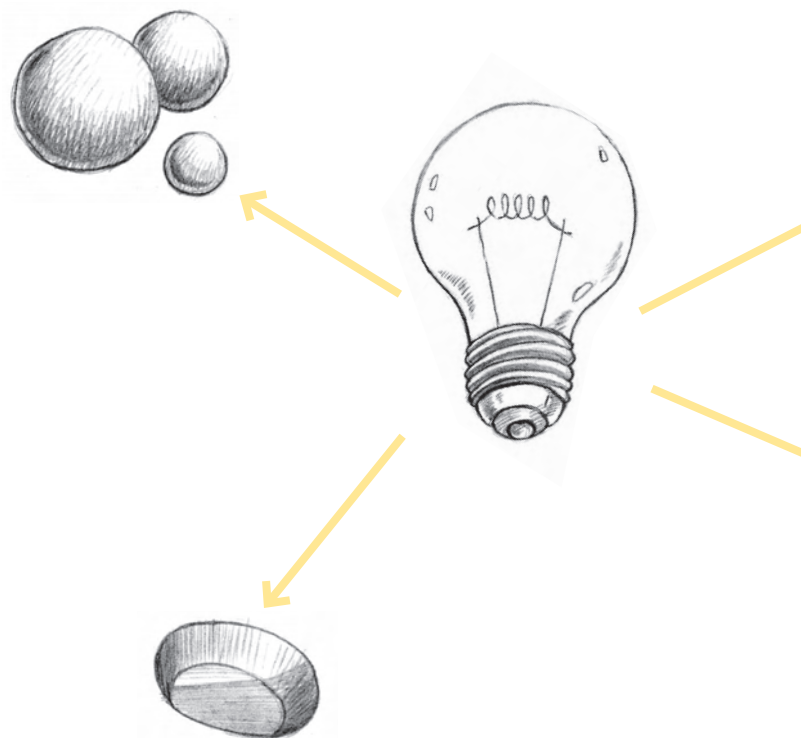
“La creación es volcar la mente hacia fuera, es el arte de pensar hacia delante”.

“La civilización representa millones de partes de creación realizadas por una u otra persona. Las ideas se apilan unas sobre otras y eso hace la historia.”

Robert Crawford, *Las Técnicas de la Creatividad*, U. de Nebraska.

Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar o editar. Es agregar valor y significado, iluminar, simplificar, clarificar, modificar, dignificar, dramatizar, persuadir, e inclusive disfrutar.

Paul Rand. Diseñador



Vivimos en un mundo de diseño...diseño como proceso de creación de un producto cuyas funciones estén bien resueltas y que podrá llevar o no una carga estética adecuada al uso. Hoy todo producto cultural se considera que tiene un desarrollo previo de diseño"

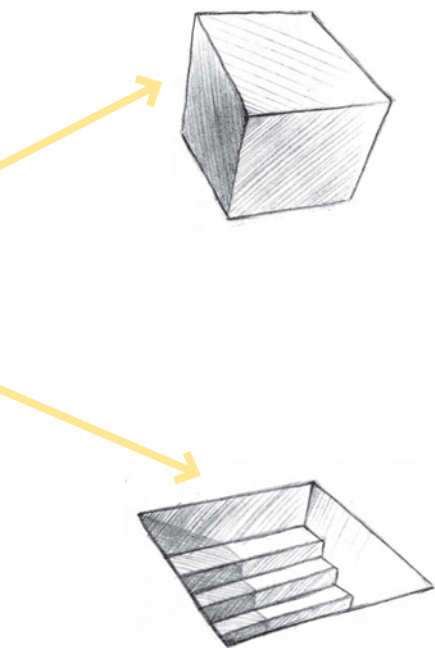
"El diseño es uno de los soportes de expresión y comunicación fundamentales para la actividad económica y socio cultural, política y artística y por lo tanto muy influyente en la formación de las ideas y en la determinación de nuestras actitudes"

Francisco Maeso Rubio, en *Fundamentos del Diseño*, Colección Materiales para el Bachillerato, Junta de Andalucía, España.

El Diseño es una actividad contemporánea que cada vez cobra mayor relevancia en todos los campos del desarrollo de la sociedad. Está presente en los objetos, equipos y herramientas cotidianas, en el vaso, la taza, la cama, la casa, el colegio, el pueblo, la ciudad y todos los objetos, que idea y construye el hombre.

"El diseño al contrario que el arte, necesita de un fin práctico y lo encuentra ante todo en cuatro requisitos: ser funcional, significativo, concreto y tener un componente social."

Michael Erlhoff, 1987

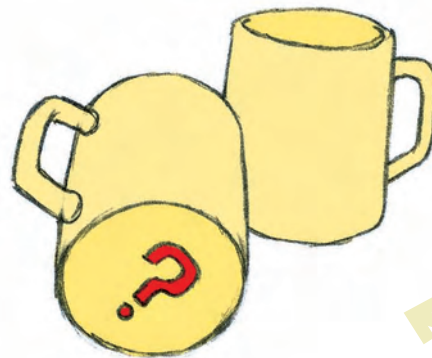


Aproximación al diseño de un objeto de uso cotidiano

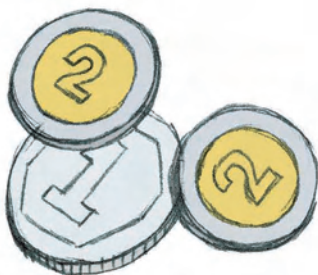
APRENDIZAJE ESPERADO:

- Reconoce el concepto de diseño relacionado a los objetos de uso cotidiano.
- Respeta las ideas de sus compañeros.

Observa las imágenes y luego realiza la actividad.



¿DÓNDE LO HACEN?



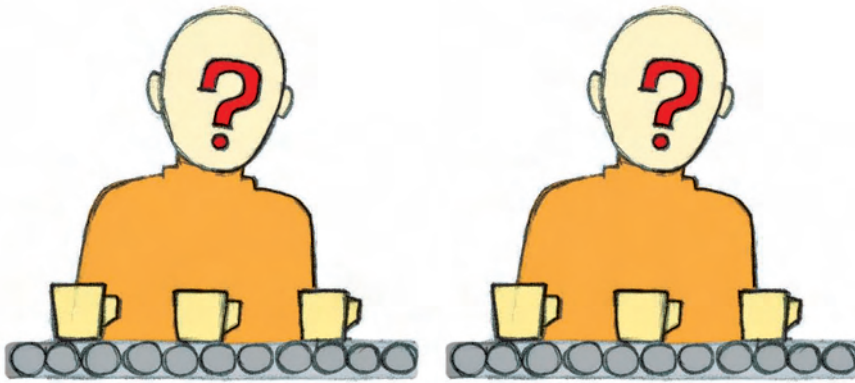
¿CUÁNTO CUESTA?



¿CUÁNTO TIEMPO DURA?



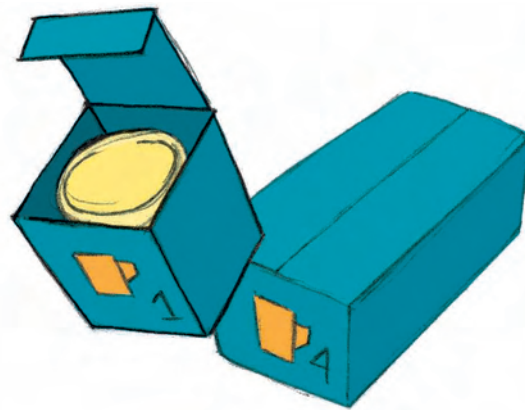
¿CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUERA?



¿QUIÉNES LO HACEN?



¿CÓMO CREES QUE SE HACEN?



¿CUÁNTOS VIENEN EN SU EMPAQUE?

ACTIVIDAD:

1. Piensa en algún producto y responde a las interrogantes que te planteamos y comparte tu producto y respuestas.

- ¿Dónde lo hacen?
- ¿Quiénes lo hacen?
- ¿Cómo crees que se hace?
- ¿Cuánto cuesta?
- ¿Cuántos vienen en su empaque?
- ¿Cómo te gustaría que fuera?
- ¿Cuánto te dura?

2. Organízate en grupos de 3 o 4 compañeros.

3. Al final comparen sus respuestas con las de los otros grupos.

Análisis y descripción formal de un objeto de uso cotidiano

FICHA N°1:

- Describe el recipiente que usas para beber, llena los datos que te solicitamos en la siguiente ficha con respecto al objeto: ¿Cuál es su tamaño? ¿Su forma? ¿Su color? ¿De qué material esta hecho? ¿Cuántas partes tiene? Resuelve la ficha en tu cuaderno.

Descripción del objeto				
Tamaño	Forma	Partes	Material	Color

COMPROBANDO MIS AVANCES:

- ¿Tuviste alguna dificultad para la descripción del objeto?
- ¿Podrías aplicar esta ficha para otros objetos? Señala algunos ejemplos.



Comparación y clasificación de objetos de uso cotidiano

FICHA N° 2:

- Clasifica los objetos para beber que han descrito tus compañeros de clase. Agrúpalos según sus características. Cuenta cuántos hay de cada tipo y coloca los datos en la ficha N° 2. No olvides de realizar la ficha en tu cuaderno.

Comparación de objetos				
Por tamaño:				
Por forma:				
Según partes:	Con asa	Sin asa	Con base	Sin base
Por material:	Vidrio	Cerámica	Loza	Plástico
Por color:	Blanco	Rojo	Verde	Otros

COMPROBANDO MIS AVANCES:

- ¿Pudiste compartir los datos solicitados con tus compañeros de clase?
- ¿Te habías dado cuenta de la diversidad de características que puede tener un mismo objeto?
- ¿Pudiste comparar los objetos según las categorías dadas? ¿Fue fácil o difícil?

Análisis y descripción formal y funcional de un objeto de uso cotidiano

FICHA N°3:

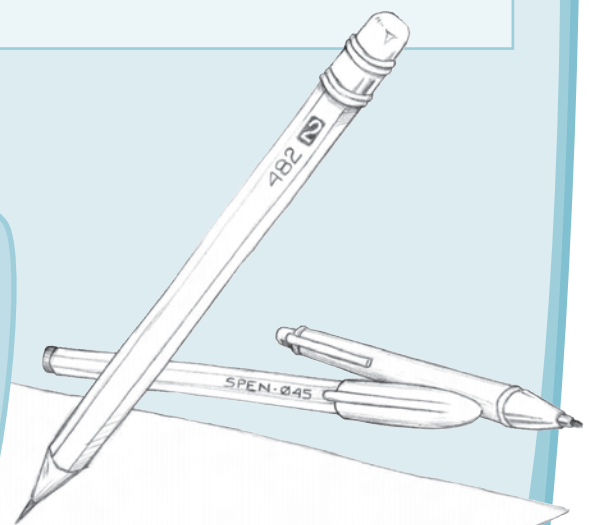
- Elige un instrumento que usas para escribir o dibujar, obsérvalo detenidamente y llena los datos de la ficha N° 3 en tu cuaderno.

Descripción del objeto y sus componentes		
Objeto: lapicero		
¿Para qué sirve? para escribir.		
Componentes o partes	Materiales	Función
1. Carga de tinta	Plástico y metal	Contener la tinta
2. Mango	Plástico	Permitir manipular el lapicero
3. Tapa	Plástico	Proteger la punta
4. Tapa posterior	Plástico	Evitar que se salga la carga
5.		
Tamaño:		
¿Qué le podrías cambiar?		

COMPROBANDO MIS LOGROS:

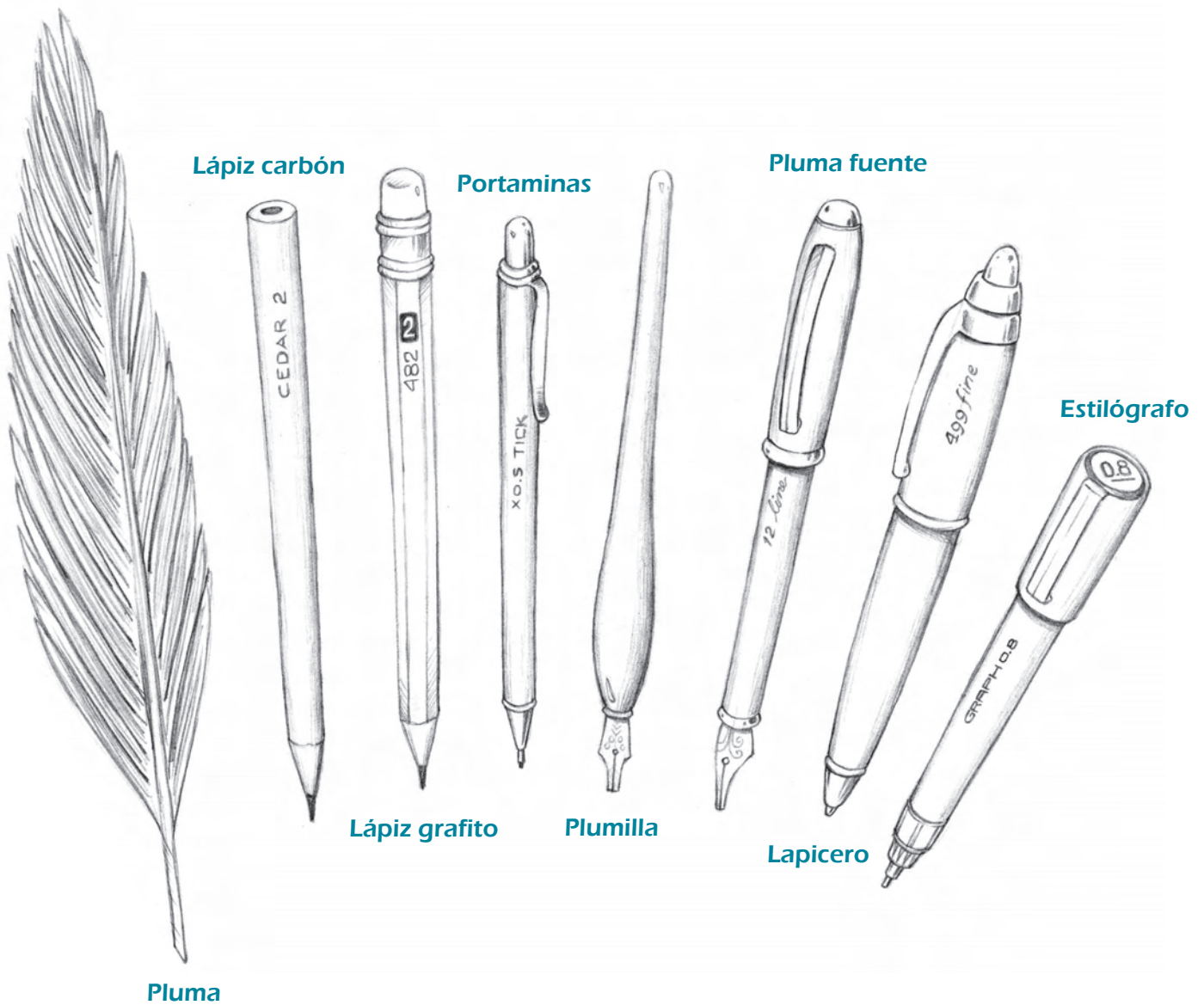
Luego de haber realizado las tres fichas de observación, descripción y análisis:

- ¿Ha cambiado en algo la idea que tenías con respecto al diseño?
- ¿Cómo definirías el diseño?
- ¿Hay relación entre diseño y creatividad? ¿Por qué?



Identificación de objetos que cumplen la misma función. Creación del objeto personal

Observa los diferentes instrumentos para escribir y dibujar que se han usado a lo largo del tiempo.



ACTIVIDAD:

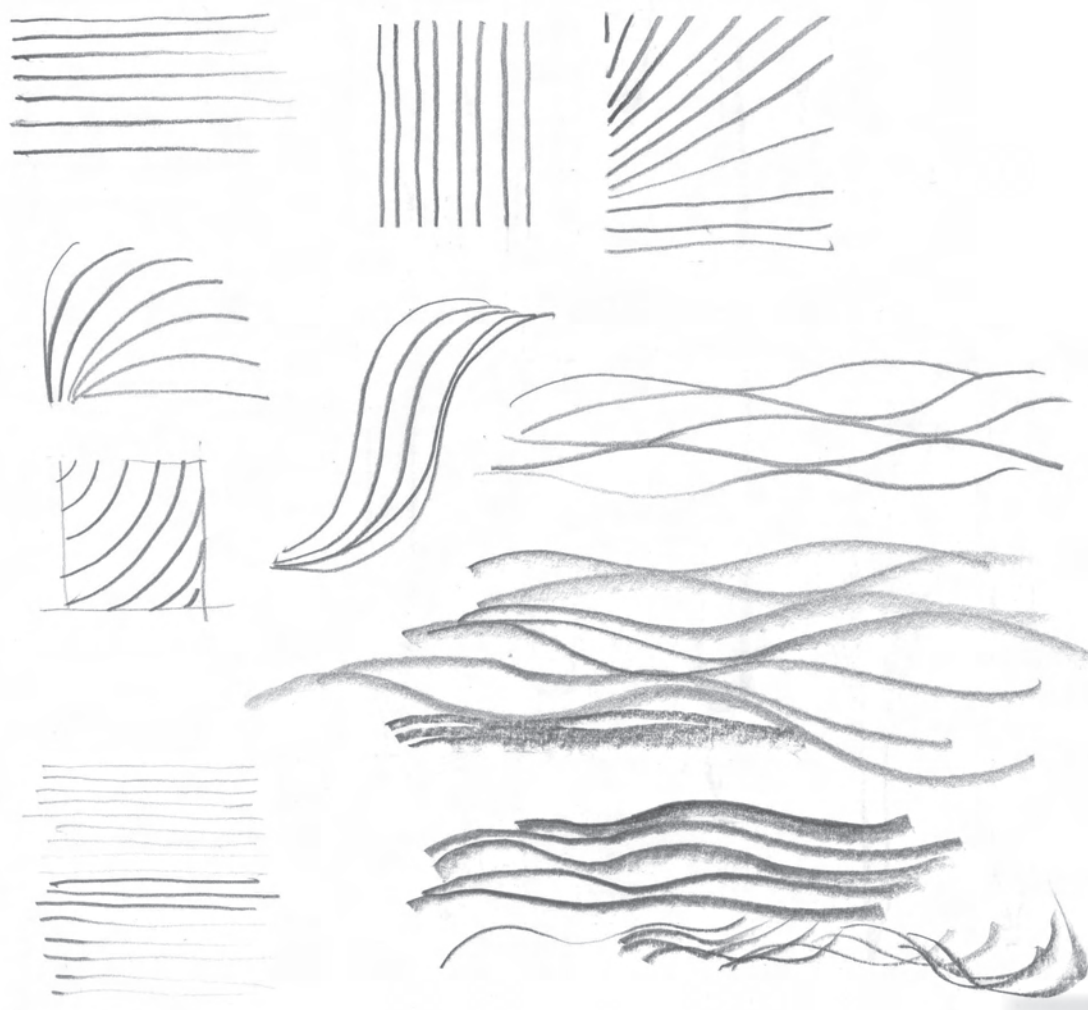
1. Haz una lista de los instrumentos para escribir y dibujar que se usan en tu escuela. Descríbelos y señala sus diferencias.
2. Escoge una pluma grande de ave o una caña, afila la punta y pruébala. Como tinta puedes usar t mpera diluida en agua, caf , tinta de algarrobo.
3. Crea tu propio instrumento de dibujo, var a la forma, sus partes, incluye dise os que identifiquen a tu comunidad.

Experimentación de trazos de dibujo con diferentes instrumentos

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Diferencia y utiliza los materiales e instrumentos del dibujo.
- Experimenta trazos de dibujo con diferentes instrumentos, materiales y soportes.

Observa los siguientes trazos de diferente longitud (cortos, largos), dirección (horizontales, verticales, inclinados o diagonales, curvos) e intensidad (tenues, enérgicos).



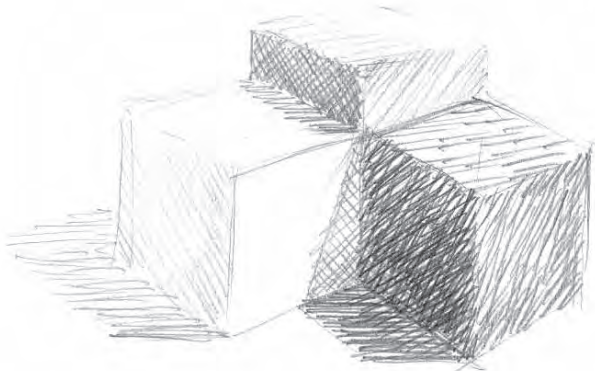
ACTIVIDAD:

1. Realiza en tu cuaderno trazos de diferente longitud (cortos, largos); de distintas direcciones (horizontales, verticales, diagonales, curvos); de diversas intensidades (tenues, enérgicos) variando la presión.
2. Experimenta trazos de dibujo con diferentes instrumentos y soportes. Entre los instrumentos puedes probar con lápices duros y blandos, lapiceros, colores, plumones finos y gruesos, etc. Entre los soportes puedes probar con papeles lisos, papeles ásperos, con textura. Pega las pruebas en tu cuaderno y compara los resultados que has logrado.

Texturas y valoración en el dibujo

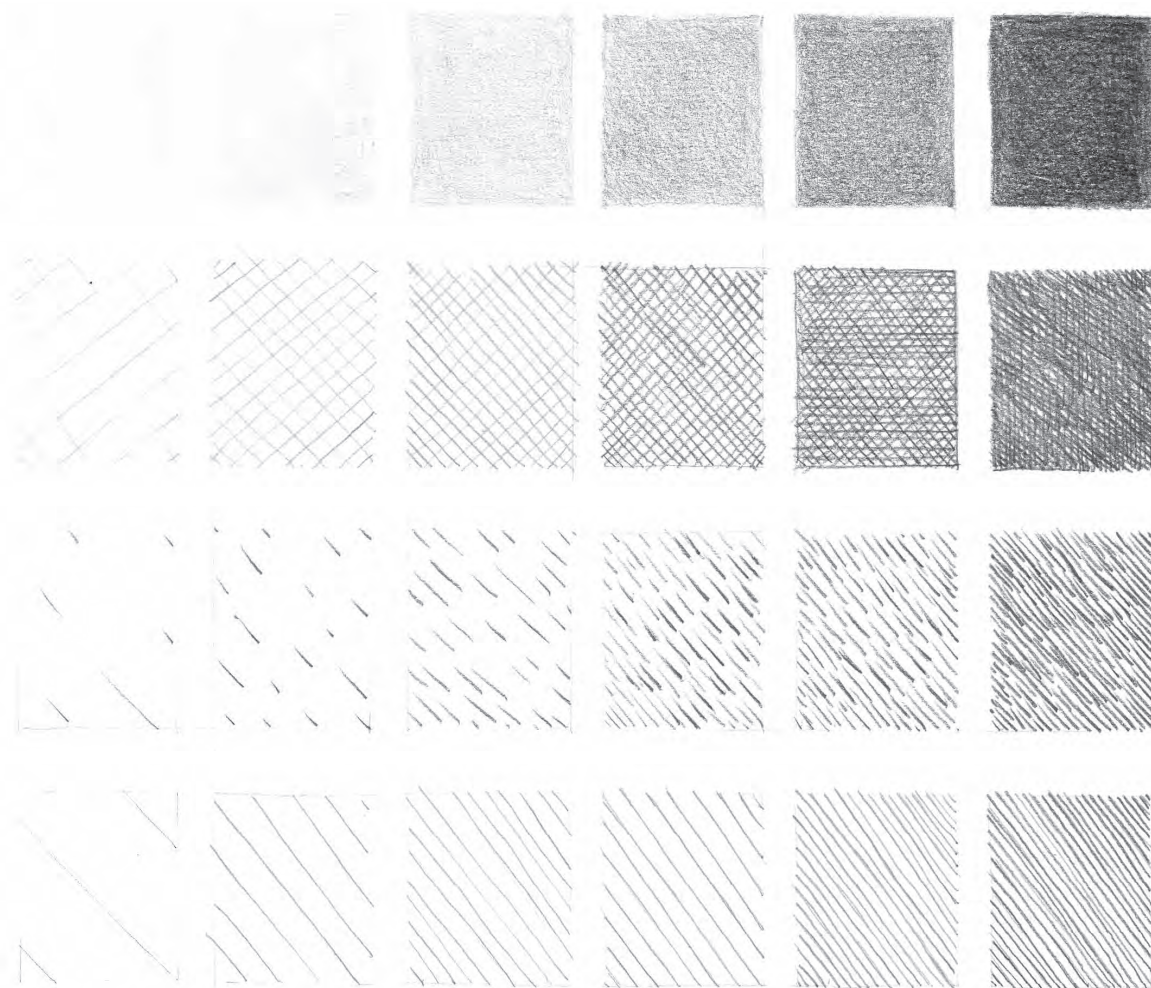
La acumulación de líneas, trazos o puntos en un dibujo representan una textura. La textura es una característica de las superficies que indica si son lisas, ásperas, rugosas, etc.

La valoración en un dibujo es el medio por el cual representamos el volumen. Se refiere a las gradaciones o sombreados a partir de la luz, como apreciamos en el dibujo de los cubos.



Observa las siguientes valoraciones tonales: los diferentes grises que hay entre la máxima luz que es el blanco hasta la máxima oscuridad, el negro.

Si lo aplicamos al color serían las gradaciones de intensidad entre el color más claro y el más oscuro.



ACTIVIDAD:

1. Ensayá en tu cuaderno diversos trazos para lograr texturas de distinta valoración.

El dibujo de la observación

La línea que recorre y define una forma se llama **silueta**. Para poder dibujar siluetas se empieza por un punto y luego se recorre todo el contorno.

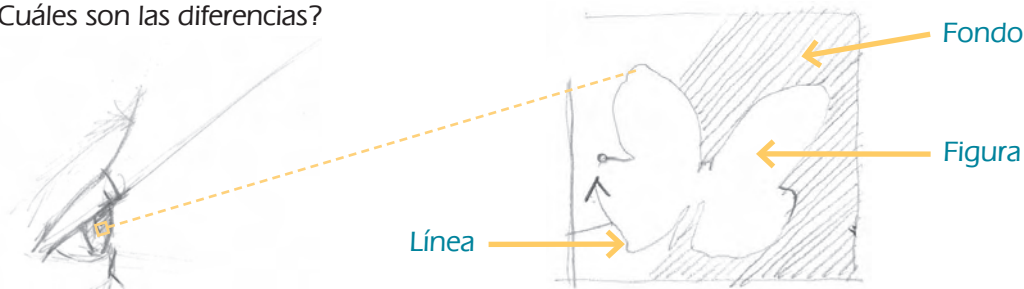
Los **contornos** definen nuestra percepción del mundo visual. Esos bordes están definidos por contrastes de luz, color, textura que delimitan los diferentes objetos (figuras) en el espacio (fondo).

Nosotros observamos la realidad percibiendo las formas de los objetos. Cuando dibujamos lo que observamos, generalmente, describimos gráficamente (dibujamos) los objetos (la manzana, botella, bodegón o retrato) y las escenas (paisajes).

El dibujo de contorno

Existe otro enfoque y método del dibujo, de la profesora Betty Edwards, que se basa en la observación y dibujo de las siluetas o contornos, es decir de la diferencia entre el objeto o figura y el fondo o espacio. No le da importancia a la descripción lógica de lo observado. Le da importancia a la observación sin necesidad de explicarnos qué estamos dibujando. Solo describimos gráficamente los bordes de las formas, cualquiera que sea. Los resultados son excelentes. Al final del libro encontraras la bibliografía y enlaces para que consultes.

Observa la imagen e identifica la línea, el fondo y la figura, ¿Cuáles son las diferencias?



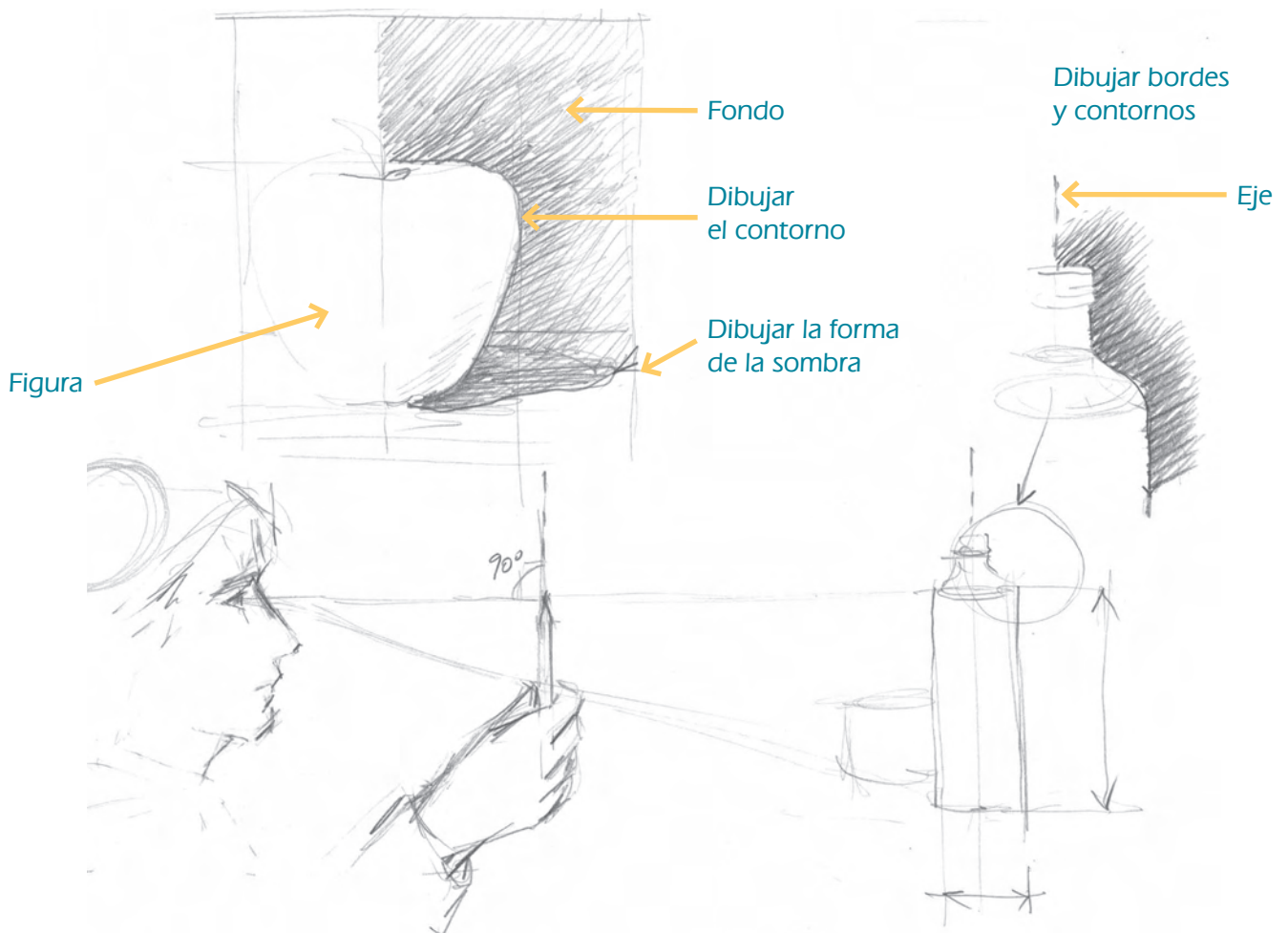
Procedimiento del dibujo de contorno:

1. Elige una hoja de árbol. Vas a dibujarla empleando la observación de sus bordes.
2. Para dibujar coloca tu cuaderno sobre tu mesa o carpeta, colócate en una posición fija y cómoda, sentado, apoyando el brazo sobre la mesa, toma el lápiz y con la otra mano sostén la hoja que elegiste.
3. Fija tu atención en un punto inicial del borde de la hoja, y colocas la punta de tu lápiz sobre la superficie que vas a dibujar (tu cuaderno), en estrecha coordinación ojo-mano.
4. Observa lentamente la forma del borde de la hoja. Al mismo tiempo dibuja sobre tu cuaderno el contorno de la hoja que estás observando. Traza las líneas sin presionar mucho. Hazlo sin detenerte hasta terminar. No mires el dibujo mientras lo estás realizando, mira solo la hoja que estás usando como modelo.
5. Terminada la silueta evalúa y compara tu dibujo con la hoja modelo.
6. Luego de la misma manera dibujarás internamente sus nervaduras.

Otra forma de aplicar el método es tomar una imagen o foto y colocarla de cabeza y también colocar nuestro cuaderno de cabeza para dibujar la imagen, luego que termines recién dale la vuelta a la imagen modelo y a tu cuaderno y recién compara.



Además de la silueta hay otros elementos que nos ayudan a observar y entender para poder representar la realidad: las valoraciones, las sombras y los ejes.



ACTIVIDAD:

1. Dibuja varios tipos de hojas.
2. Dibuja tu mano en diversas posiciones: traza los contornos de tu mano moviendo lentamente la mirada (priorizando un ojo) a lo largo del borde de tu mano, a la vez que simultáneamente mueves el lápiz sobre el papel, tratando de no ver lo que se está dibujando, hasta terminar. De esta manera se centra la atención en lo que se ve y no en lo que uno cree ver.

COMPROBANDO MIS LOGROS:

- ¿Pudiste experimentar diversos trazos con diversos materiales y soportes?
- ¿Te gustó la experiencia?
- ¿Fue fácil o difícil dibujar el borde y las nervaduras de una hoja de árbol?

Toma en cuenta estos criterios para que evalúes tu propio trabajo:

- Aproximación a la imagen real.
- Calidad de los trazos, más intensos en las zonas de sombra más claros en las de luz.
- Presentan sombras usando contrastes.

El dibujo como registro



ACTIVIDAD:

1. Trae el recipiente (taza, vaso, pocillo, tazón, jarro, etc.) que usas para tomar líquidos y obsérvalo.
2. Registra su tamaño y forma real dibujándolo en una hoja de papel.
3. Descríbelo a partir del dibujo que has hecho y compáralo con la ficha 1 que elaboraste anteriormente (pág. 10).
4. Compáralo al de tus compañeros colocando todos los dibujos en la pizarra o pared.
5. Agrúpenlos según sus semejanzas.
6. Hagan una lista de las diferencias.

COMPROBANDO MIS LOGROS:

- ¿Qué diferencia encuentras entre el dibujo de la observación y el dibujo como registro?
- ¿Cuál de las actividades de dibujo te gustó más? ¿Por qué?

Elementos del lenguaje visual: el punto

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Analiza y aplica los elementos del diseño.

Sobre el punto:

- No tiene dimensión ni escala.
- Determina una posición o ubicación en el espacio.
- Acumulando puntos logramos una textura.
- La textura nos da una valoración que es una variedad de grises.

Observa la imagen y observa la técnica usada por los Chimú y los Lambayeque:



Puntos: técnica de relieve.

Cerámica Lambayeque.
Museo de Sitio Túcume.

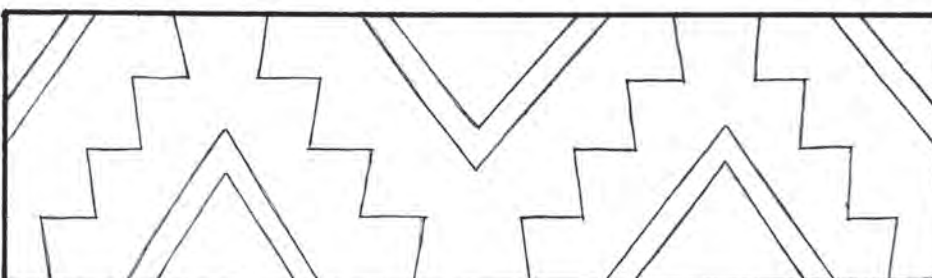
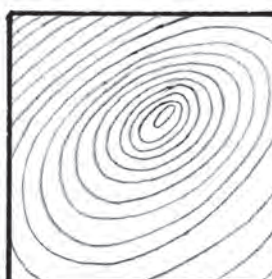
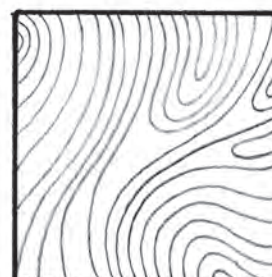
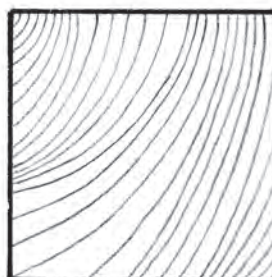
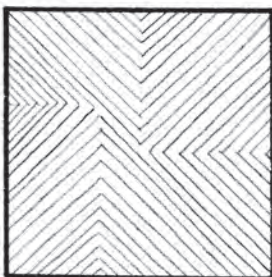
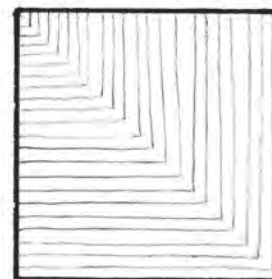
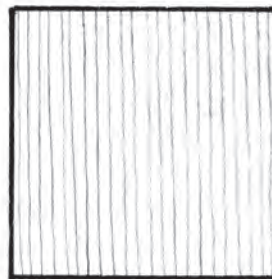
ACTIVIDAD:

1. Busca un objeto o una imagen en la que se empleen los puntos como textura.
2. Crea un dibujo empleando la acumulación de puntos para generar diferentes tonalidades.

Elementos del lenguaje visual: la línea

La línea, características.

- Dirección: Horizontal
Vertical
Oblicua
- Extensión: Determinada
Indeterminada
- Configuración: Recta
Curva
Sinuosa
- Complejidad: Simple
Mixta
- Intensidad: Tenue
Media
Intensa
- Integridad: Continua
Segmentada

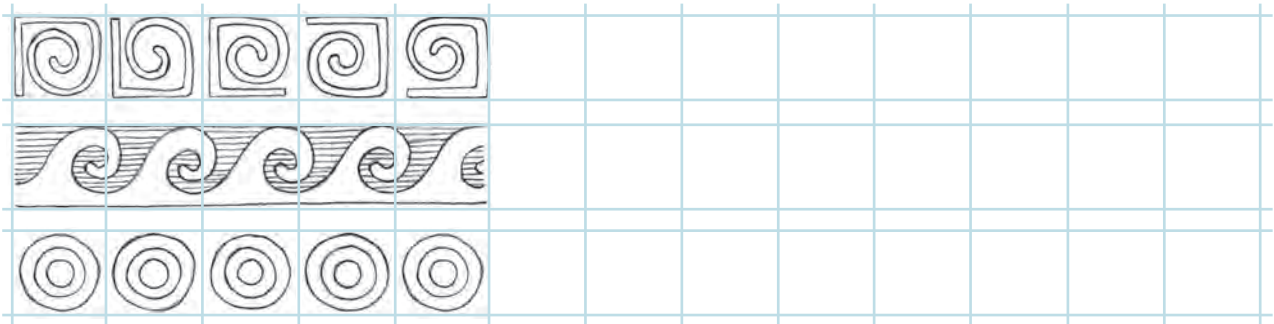


Combinación de líneas.

Combinando líneas de distintas características puedes crear motivos y texturas.

- Rectas
- Curvas
- Espirales
- Óvalos
- Círculos concéntricos

Observa las siguientes guardillas empleadas en las culturas prehispánicas, analiza los tipos de línea utilizados.



Vasos ceremoniales
Lambayeque.

ACTIVIDAD:

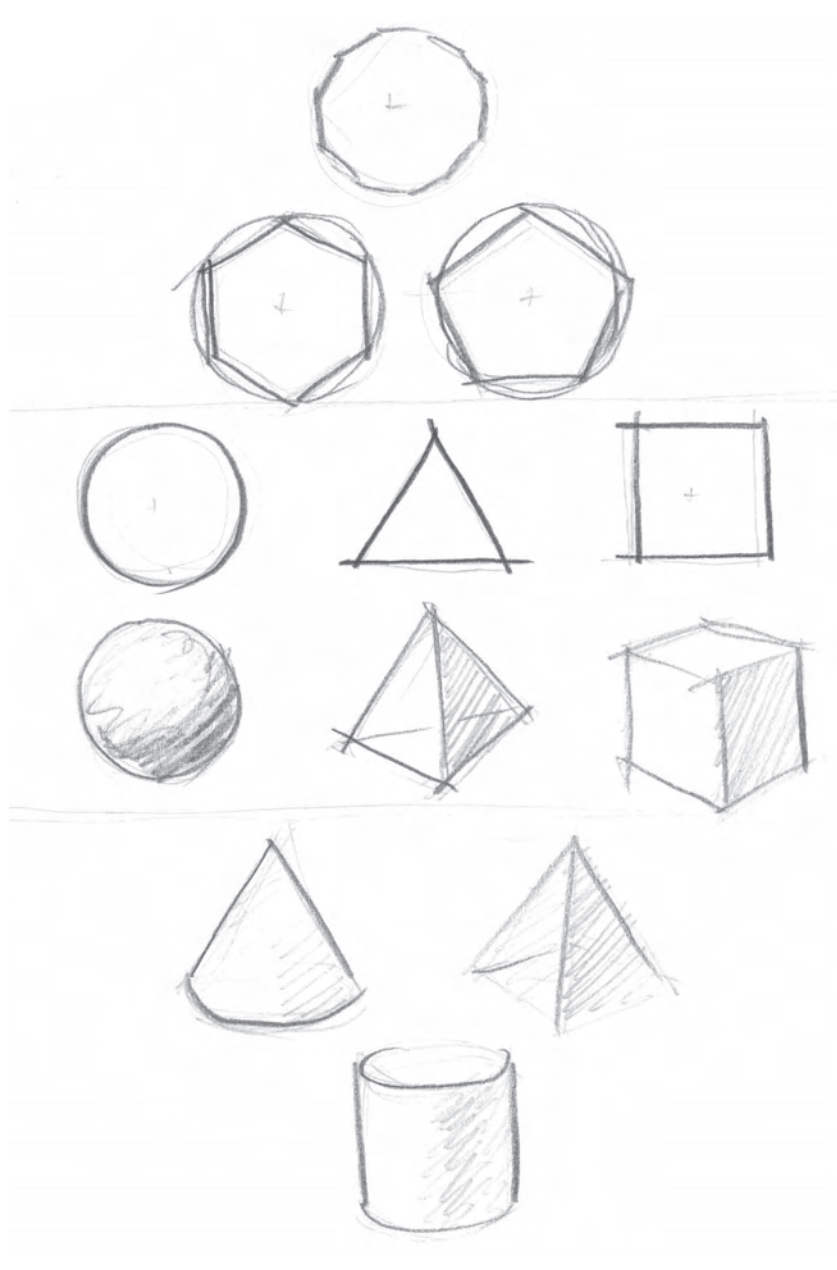
1. Busca un objeto o una imagen en el que se emplee la línea como textura.
2. Completa las guardillas propuestas en tu cuaderno.
3. Busca guardillas en cerámica, textiles, murales prehispánicos.
4. Crea otras nuevas usando una cuadrícula para repetir los motivos.

Elementos del lenguaje visual: el plano

Recuerda lo trabajado en el área de matemática para observar y dibujar estas figuras.

Formas bidimensionales

- Círculo
- Cuadrado
- Triángulo
- Polígonos



Polígonos

Básicas

Formas tridimensionales

Poliedros

COMPROBANDO MIS LOGROS:

Luego de haber realizado las actividades de las páginas anteriores:

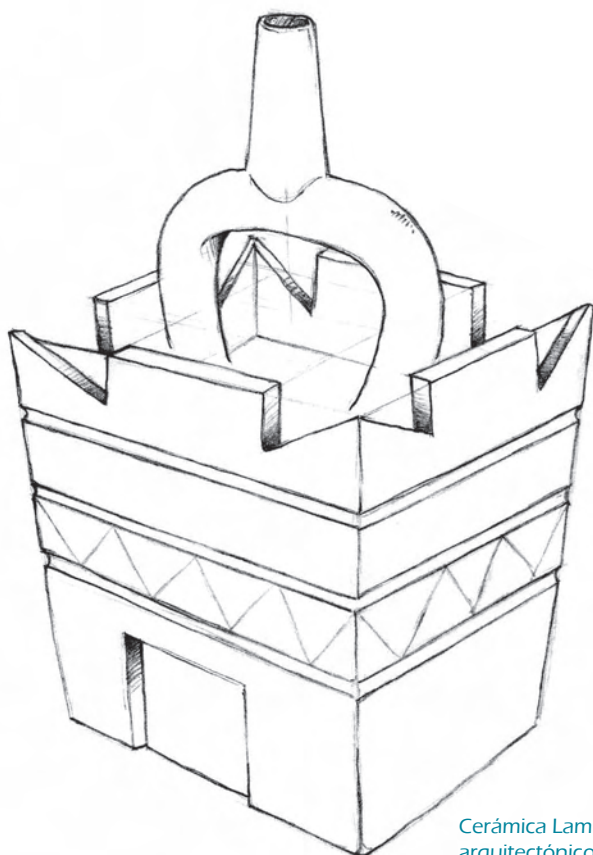
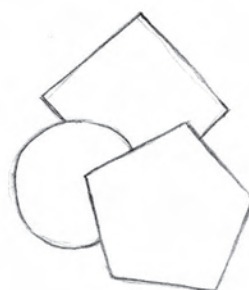
- ¿Con qué material e instrumento del dibujo te sientes más cómodo?
- ¿Qué trazos o dibujos consideras que los haces bien?
- ¿Has aplicado el punto, la línea y el plano en tus dibujos?

Elementos básicos: figuras bidimensionales

Círculo (circularidad)

Cuadrado (ortogonalidad)

Triángulo (angularidad)



Cerámica Lambayeque con elementos arquitectónicos. Museo Sicán – Ferreñafe.

ACTIVIDAD:

1. Busca un objeto o una imagen e identifica las figuras básicas. Resáltalas pintándolas en colores distintos.

Objetos de la época prehistórica

APRENDIZAJE ESPERADO:

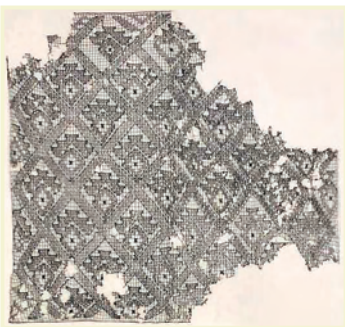
- Diferencia el diseño, arte y artesanía.
- Valora los diseños prehistóricos.



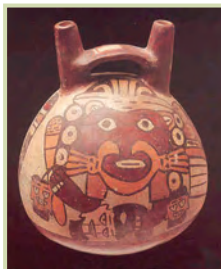
Conopa Inca. Museo de Sitio Túcume.



Pectoral Sipán. Museo Tumbas Reales.



Textil Chancay.



Cerámica Nazca.



Mural Lambayeque. Túcume.

ACTIVIDAD:

1. A partir de los objetos mostrados:

- Observa y describe:
 - Las formas.
 - Los materiales con que fueron hechos.
- Imagina:
 - La función que tuvieron.
 - Los instrumentos con los que pudieron ser fabricados.

Arte, diseño y artesanía

Arte, Diseño, Artesanía: Neo artesanía

Las diferencias y coincidencias entre arte, diseño y artesanía se pueden entender mejor analizando al propio autor: artista, diseñador y artesano.

Artista

El artista es una persona creativa que emplea una serie de técnicas y materiales explorando y experimentando permanentemente en la búsqueda de la expresión de su tema con audacia y originalidad.

Las obras artísticas o productos artísticos (Pintura, Escultura) tienen un valor como pieza única o como una serie limitada y única (Grabado).

Diseñador

El diseñador es también una persona creativa que diseña objetos para ser producidos industrialmente, en serie y en grandes cantidades, para la satisfacción de las necesidades del hombre y de la sociedad a la que pertenece.

Artesano

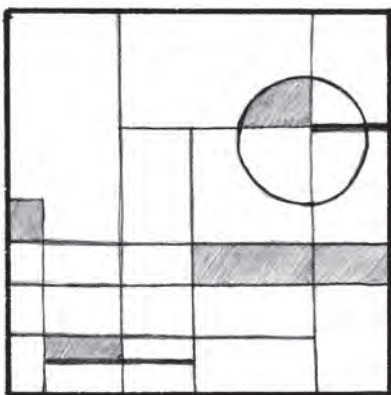
El artesano tradicional realiza, hace, modela con sus propias manos y con los materiales de su entorno objetos de uso utilitario y cotidiano, repitiendo moldes o tipos de productos de su herencia ancestral.

Neo artesanía

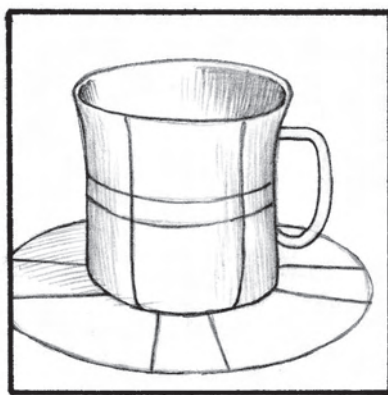
Es un nuevo enfoque de la artesanía, toma características de los artistas, de los diseñadores y de los artesanos tradicionales:

- Se innovan y crean nuevos productos utilitarios según los materiales del entorno, en forma sostenible y respetando el medio ambiente.
- Se trabaja en equipos de artesanos potenciando sus fortalezas individuales, formando redes y asociaciones productivas.
- Su producción es en serie y se trabaja parcialmente con máquinas y equipos mecánicos simples.
- Se orienta a la exportación de productos con identidad de calidad, compitiendo en el mercado global.

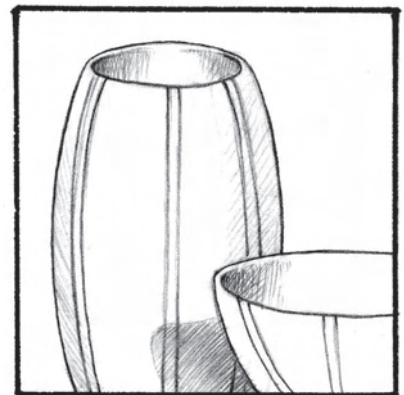
Arte geométrico



Diseño geométrico aplicado



Neo artesanía contemporánea con diseño geométrico



ACTIVIDAD:

1. Busca el significado de arte, diseño y artesanía en el glosario o en un diccionario
2. Busca ejemplos de arte, diseño y artesanía y regístralos en tu cuaderno, haciendo una lista y dibujos.

Tipos de dibujo

Dibujo del natural: Es el dibujo que, a partir de la observación, hacemos de la realidad. Según lo observado puede ser de objetos, bodegones, retratos, paisajes, etc.

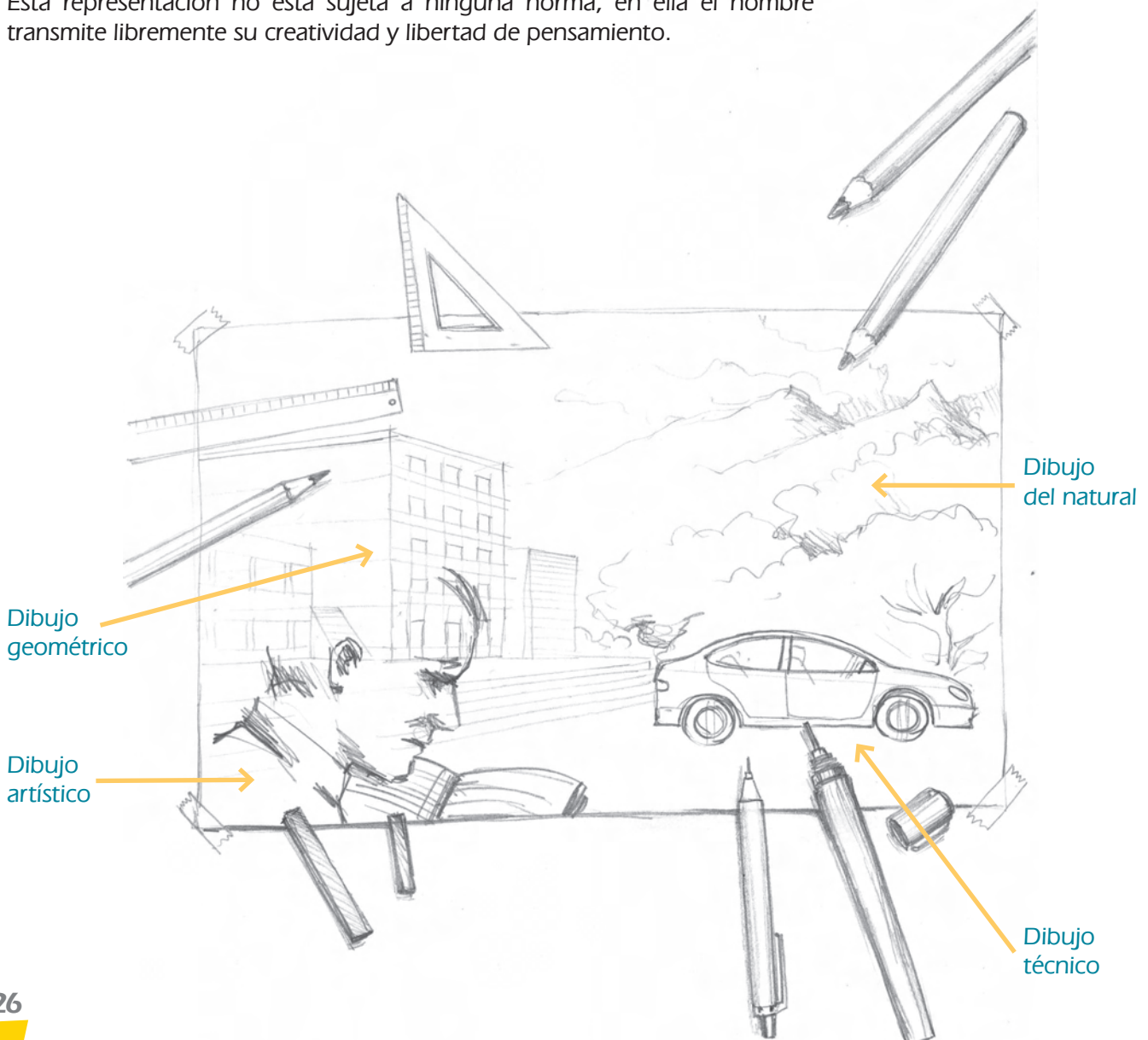
Dibujo geométrico con instrumentos: Es el que realiza construcciones geométricas gráficas en el plano, empleando instrumentos de trazado: reglas, escuadras, compás, regla T, transportador, etc. Está vinculado a las aplicaciones profesionales.

Dibujo técnico: Llamado también dibujo de taller, es el lenguaje gráfico universal normalizado, que permite transmitir concepciones y especificaciones técnicas para la fabricación de un producto.

Es un lenguaje gráfico universal porque permite la comunicación entre todas las personas (ingenieros, técnicos y operarios calificados) que participan de los procesos de fabricación de productos, en cualquier parte del mundo, sin tener limitaciones de idioma o dialecto. Es decir un plano puede ser interpretado de la misma forma por ingenieros y técnicos peruanos, japoneses, rusos, alemanes, etc.

Dibujo artístico: Es la representación gráfica que permite expresar estéticamente una idea, un modelo o un sentimiento del presente, de lo que sabe o piensa del pasado y de lo que se aspira o proyecta para el futuro.

Esta representación no está sujeta a ninguna norma, en ella el hombre transmite libremente su creatividad y libertad de pensamiento.

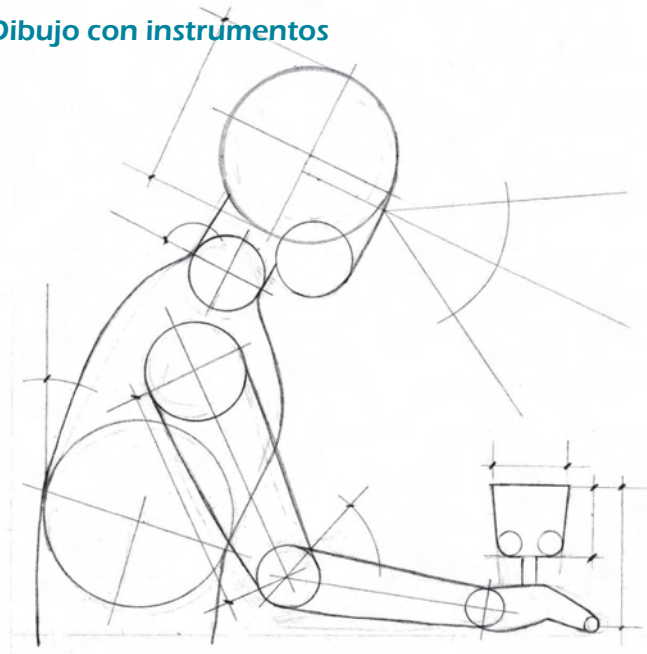


El dibujo, materiales y técnicas

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Diferencia el diseño del dibujo
- Identifica los diversos tipos de diseño y dibujos.

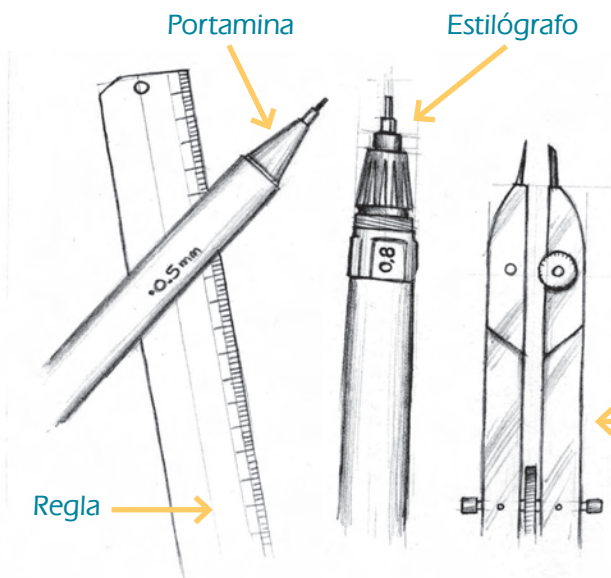
Dibujo con instrumentos



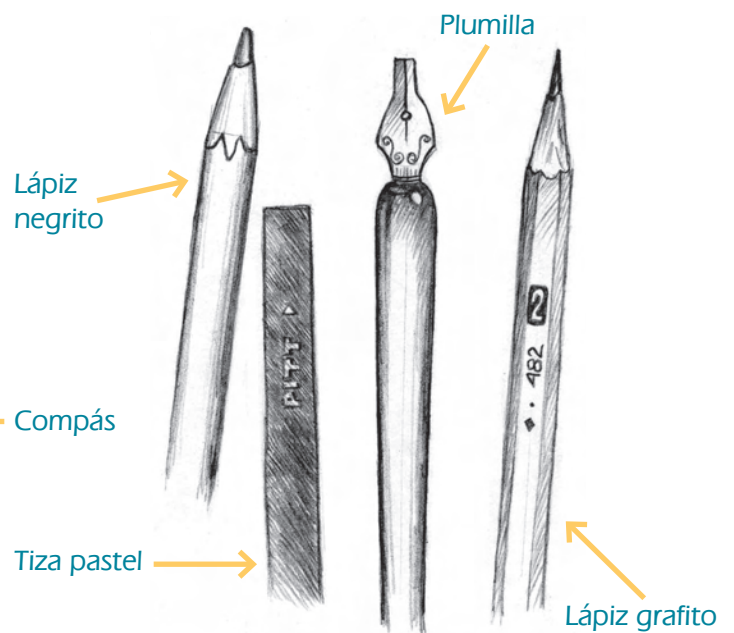
Dibujo del natural



Instrumentos de dibujo



Materiales de dibujo natural



Técnica a instrumentos

Técnica a mano alzada

ACTIVIDAD:

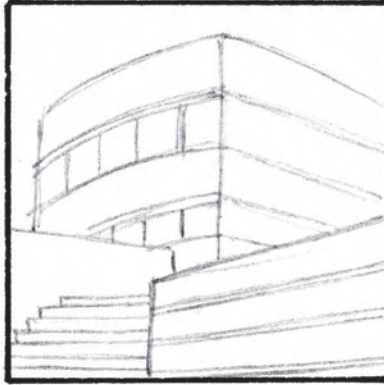
1. Busca ejemplos de los diversos tipos de dibujo y pégalos en tu cuaderno.

Tipos de diseño

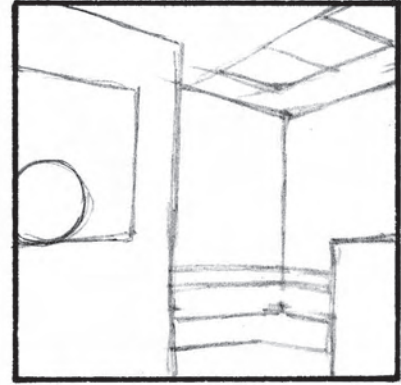
Diseño urbanístico



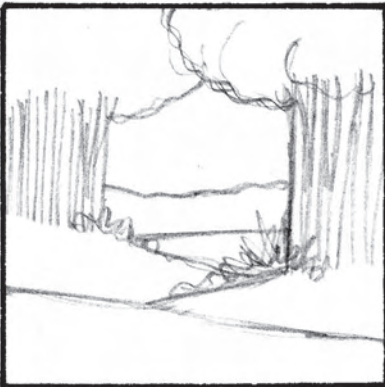
Diseño arquitectónico



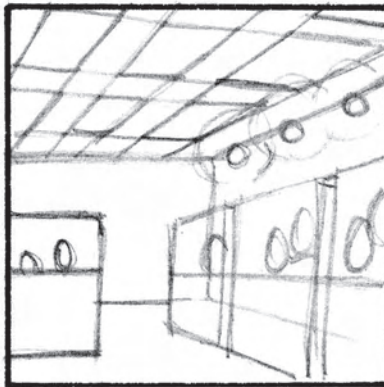
Diseño de interiores



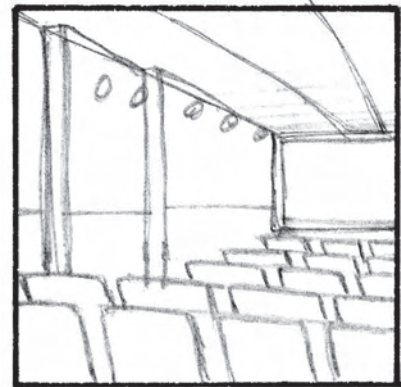
Diseño paisajístico



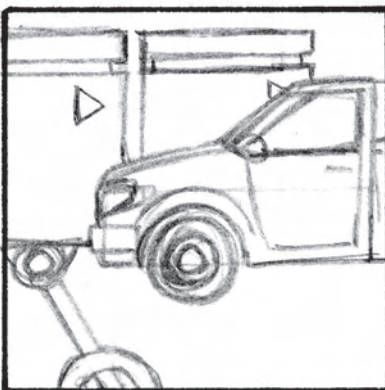
Diseño de iluminación



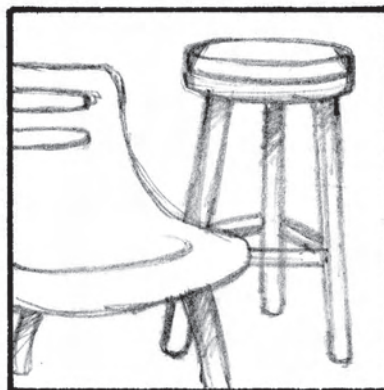
Diseño acústico



Diseño mecánico y automotriz



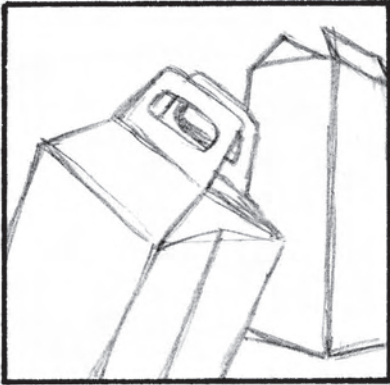
Diseño de muebles



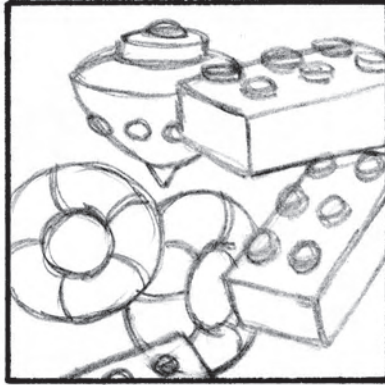
Diseño de productos



Diseño de empaques



Diseño de juguetes



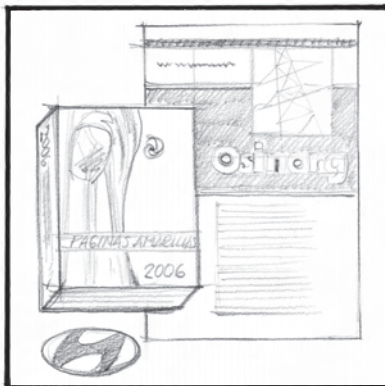
Diseño artesanal



Diseño gráfico



Diseño publicitario



Diseño de modas



ACTIVIDAD:

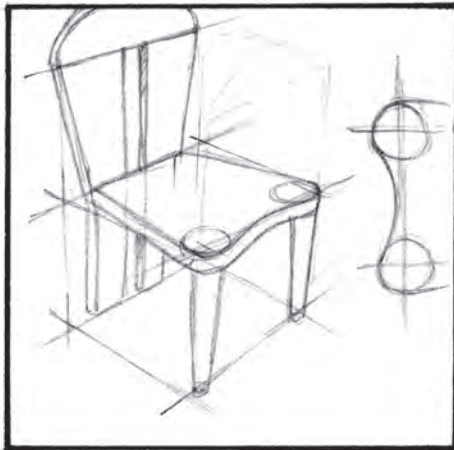
1. Busca fotos o imágenes de los diversos tipos de diseño y pégalos en un cuaderno. Si no encuentras, dibújalos.

Etapas del diseño a través del dibujo

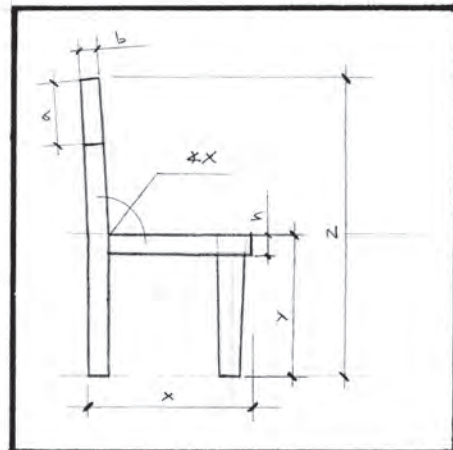
APRENDIZAJE ESPERADO:

- Reconoce las etapas del diseño a través del dibujo.

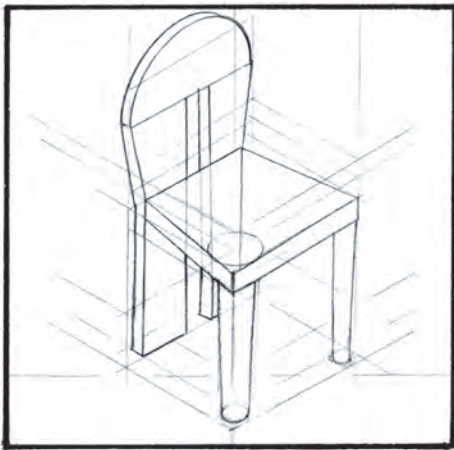
Boceto



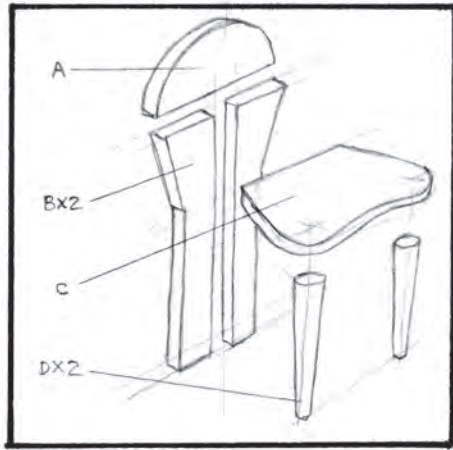
Planos



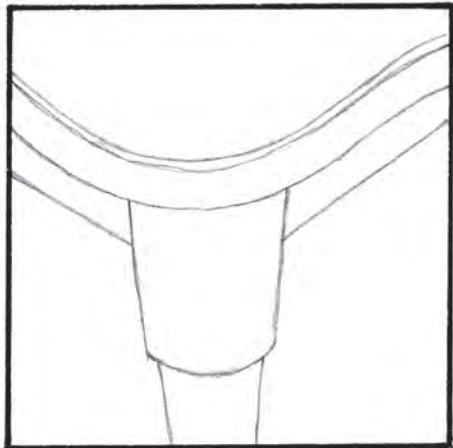
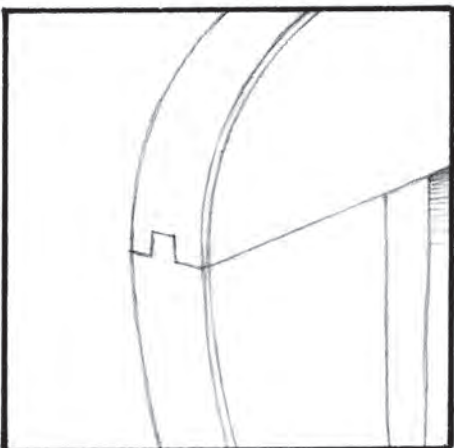
Perspectiva técnica



Vista explosiva



Detalles

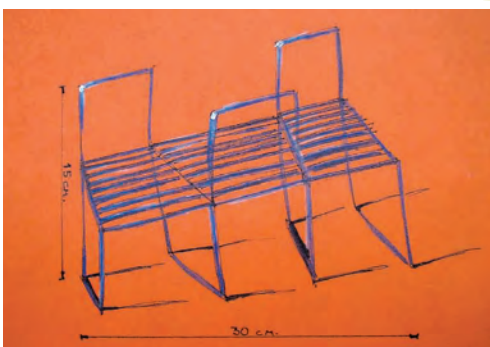
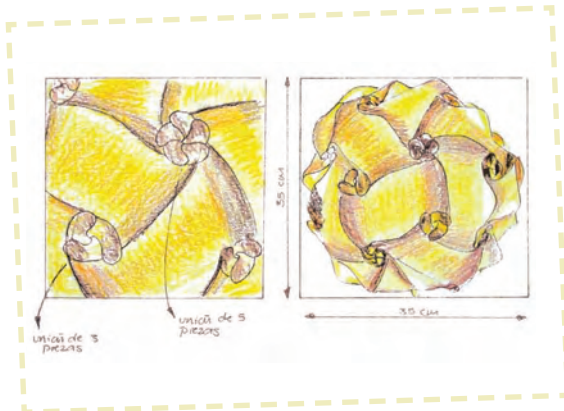


De la idea a la realidad

Boceto



Objeto terminado



ACTIVIDAD:

1. Haz una lista de distintos objetos que se producen en tu localidad. Dibuja algunos de ellos.

Diseño de un objeto

“La creación consiste en trasladar los atributos de una cosa a la otra,...le damos alguna nueva cualidad o característica o atributo hasta entonces aplicado a alguna otra cosa.”

Robert Crawford, *Las Técnicas de la Creatividad*, U. de Nebraska



ACTIVIDAD:

1. A partir del estudio del recipiente para beber de la pág. 9 diseña un recipiente para ti. Puedes cambiar todo lo que quieras: el tamaño, la forma, el color, las partes (asas, bases).
 - Dibuja tu nuevo recipiente, donde muestras los cambios propuestos.
 - Modela en plastilina, barro, arcilla o cerámica el recipiente que has diseñado.
 - Cuando esté listo píntalo con témpera, óleo, acrílico o esmalte.
 - Registra en tu cuaderno todo el proceso de creación de tu recipiente, hazlo en una ficha según el modelo. Señala cada una de las etapas.

Nº	Etapas	Tiempo empleado	Materiales	Instrumentos	Observaciones
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

COMPROBANDO MIS AVANCES:

- ¿Registraste el proceso de creación de tu producto?
- ¿Tuviste dificultad en alguna de las etapas? ¿En cuál? ¿Cómo la superaste?
- ¿Qué etapa o etapas te resultan más sencillas?

Diseño de productos y procesos

Para diseñar productos y procesos empleamos conocimientos de distintos tipos y así en forma innovadora y creativa realizamos variados proyectos. Para hacer un proyecto hay que considerar siempre el producto, las funciones que tendrá y el entorno o medio que lo rodea. Algo importante que debemos resaltar es que el diseño influye en la calidad de vida de las personas.

DISEÑO DE PRODUCTO

Es la creación de objetos para un fin definido y con una forma particular.
Ejemplos:

- Diseño de un carro
- Diseño de una casa
- Diseño de una camisa
- Diseño de una silla
- Diseño de una botella

DISEÑO

DISEÑO DE PROCESOS

Es la creación de una secuencia de pasos para lograr un objetivo
Ejemplos:

Elaboración de pan: compra de ingredientes, elaboración de la masa, fermentación, moldeado de pan, horneado y venta.

Fabricación de una silla: diseño de la silla, cálculo de material, compra de madera, corte de las piezas, armado de la silla, laqueado, venta.

Los procesos se grafican empleando diagramas.

Un diagrama es un gráfico o dibujo que presenta las etapas de un proceso conectadas con flechas según el orden en que se realizan.

ACTIVIDAD:

1. Consulta el diagrama de la página siguiente para que te sirva como modelo.
2. Prepara los diagramas de los ejemplos del diseño de procesos descritos en esta página.

Diseño de procesos productivos



Ref. Manual de proyectos productivos participativos.

ACTIVIDAD:

1. Visita en tu localidad algún lugar donde se realice una actividad productiva (zapatero, ceramista, tejedor, etc.).
2. Identifica los pasos o etapas que siguen en su proceso productivo.
3. Describe los pasos en un diagrama como el mostrado arriba. Ayúdate con imágenes, fotos, dibujos.

COMPROBANDO MIS LOGROS:

- ¿Puedes diferenciar claramente el diseño del dibujo?
- ¿Cómo resultó la aplicación del diseño en procesos productivos de tu comunidad?
- ¿Qué tipos de dibujos te gustan realizar?

Dibujo técnico: rotulación y tipos de línea

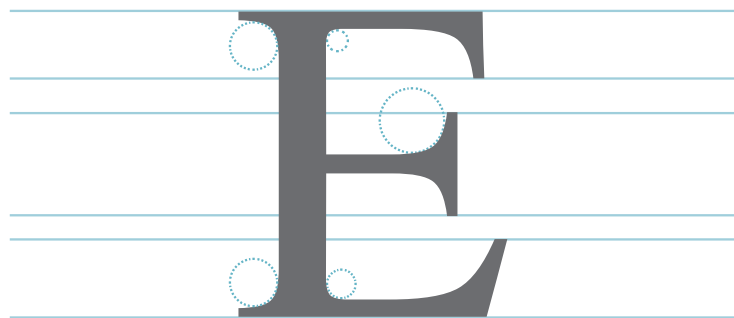
APRENDIZAJE ESPERADO:

- Diferencia y aplica rotulación y tipos de líneas.

La rotulación



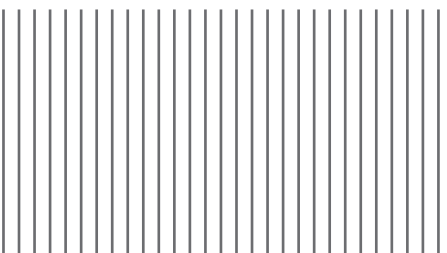
La rotulación es el empleo de un tipo de letra normalizada, es decir un tipo de letra establecido por igual para todos. Aquí unos ejemplos:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



La línea, tipos

Aplicaciones:

- Línea continua 
- Línea punteada 
- Líneas paralelas 

ACTIVIDAD:

- Traza en tu cuaderno letras según los tipos indicados aquí:
Usa una cuadrícula para guiarte (puedes usar papel cuadriculado).
Haz letras mayúsculas, minúsculas y números.
- Traza en tu cuaderno distintos tipos de líneas paralelas, usando una regla o escuadras.

Glosario

1. **Asimetría.** Falta de simetría.
2. **Arte.** Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.
3. **Artesanía.** Arte u obra de los artesanos.
4. **Boceto.** Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.
5. **Bosquejo.** Traza primera y no definitiva de una obra pictórica y en general de cualquier producción del ingenio. Idea vaga de algo.
6. **Color.** Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda. Sustancia preparada para pintar o teñir.
7. **Contemporáneo.** Existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa. Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive.
8. **Creatividad.** Facultad de crear. Capacidad de creación.
9. **Cultura.** Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.
10. **Delinear.** Trazar las líneas de una figura. Dibujar líneas con instrumentos.
11. **Dibujo.** Arte que enseña a dibujar. Proporción que debe tener en sus partes y medidas la figura del objeto que se dibuja o pinta. Delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace.
12. **Dibujo a mano alzada, de trazo libre.** El realizado sin instrumentos.
13. **Dibujo del natural.** El que se hace copiando directamente del modelo.
14. **Dibujo lineal.** Delineación con segmentos de líneas geométricas realizadas generalmente con ayuda de utensilios como la regla, la escuadra, el compás, el tiralíneas, etc.
15. **Dibujo geométrico.** Construcciones geométricas en el plano, empleando instrumentos de trazado: reglas, escuadras, compás, regla T, transportador, etc. vinculado a las aplicaciones profesionales.
16. **Dibujo a instrumentos.** Realizado con herramientas manuales o instrumentos de trazado, o también herramientas informáticas como programas tipo AUTO CAD.
17. **Dibujo técnico.** Dibujo objetivo, empleado en los proyectos de diseño, basado en el empleo de convenciones gráficas establecidas, normas estandarizadas, en la geometría en general y en los sistemas de representación en particular.
18. **Diseño.** Traza o delineación de un edificio o de una figura. Proyecto, plan. Diseño urbanístico Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas industrial. Forma de cada uno de estos objetos. Descripción o bosquejo verbal de algo. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.
19. **Espacio.** Extensión que contiene toda la materia existente Parte que ocupa cada objeto sensible Distancia entre dos cuerpos. Ámbito territorial que necesiten las colectividades y los pueblos para desarrollarse. imaginarios. Mundo irreal, fingido por la fantasía.
20. **Figura.** Forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro. Línea o conjunto de líneas con que se representa un objeto.
21. **Fondo.** Espacio que no tiene figuras o so-

bre el cual se representan. Parte principal y esencial de algo, en contraposición a la forma. Color o dibujo que cubre una superficie y sobre el cual resaltan los adornos, dibujos o manchas de otro u otros colores.

22. **Geométrico.** Perteneciente o relativo a la geometría. Muy exacto. Demostración geométrica. Cálculo geométrico.
23. **Imagen.** Figura, representación, semejanza y apariencia de algo. Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él. Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.
24. **Imaginación.** Recombinación de imágenes mentales de experiencias pasadas en un nuevo patrón o diseño. Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.
25. **Innovación.** Acción y efecto de innovar. Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.
26. **Instrumento.** Conjunto de diversas piezas combinadas adecuadamente para que sirva con determinado objeto en el ejercicio de las artes y oficios. Aquello de que nos servimos para hacer algo. Aquello que sirve de medio para hacer algo o conseguir un fin.
27. **Mural.** Perteneciente o relativo al muro. Dicho de una cosa: que, extendida, ocupa una buena parte de pared o muro. Mapa mural. Pintura o decoración mural.
28. **Neo artesanía.** Nueva corriente artesanal contemporánea, nueva manera de producir bienes de consumo de una forma más flexible, sostenible, que permita la conservación de tradiciones culturales y que exploren nuevas herramientas que tomen en cuenta los sentidos de los usuarios al igual que sus necesidades estéticas.
29. **Nervadura.** Conjunto de los nervios de una hoja.
30. **Observador.** Sujeto que observa una escena u objeto.
31. **Objeto.** Elemento principal de nuestra observación en una determinada escena.
32. **Percepción.** El proceso de hacerse consciente de los objetos, relaciones o cualidades internas y externas por medio de los sentidos y bajo las experiencias anteriores.
33. **Personalizar.** Dar carácter personal a algo.
34. **Prehispánico.** Se dice de la América anterior a la conquista y colonización españolas y de sus pueblos, lenguas y civilizaciones.
35. **Principio.** Base, origen, razón fundamental sobre la cual se procede discurrendo en cualquier materia. Causa, origen de algo. Cada una de las primeras proposiciones o verdades fundamentales por donde se empiezan a estudiar las ciencias o las artes.
36. **Prototipo.** Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.
37. **Recipiente.** Utensilio destinado a guardar o conservar algo.
38. **Registro.** Acción y efecto de registrar.
39. **Registrar.** Mirar, examinar algo con cuidado y diligencia. Anotar, señalar.
40. **Reticula.** O trama modular, cuadrícula, trama, urdimbre, net, red.
41. **Simetría.** Correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo. Correspondencia exacta en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano.
42. **Trazo.** Delineación con que se forma el diseño o planta de cualquier cosa.
43. **Valoraciones tonales.** Gradación de los colores hacia el valor más claro o al más oscuro.

Fuentes bibliográficas y enlaces

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

- **Cabezas, Lino. Ortega de Uhler, Luis**
Análisis Gráfico y Representación Geométrica. Edicions de la Universitat de Barcelona 2001.
- **Ching, Francis DK**
Drawing Design. New York, USA, John Wiley & Sons, Inc 1998.
- **Edwards, Betty**
Dibujando con el hemisferio derecho, un método garantizado. Editorial Hermann Blume, España 1984.
- **Joly, Luc**
El signo y la forma: una geometría original. Universidad de Lima, Lima. 1988.
- **Gil Tejada, Jorge**
El nuevo diseño artesanal, Análisis y Prospectiva en Mexico, Tesis doctoral, Lic. en Diseño Industrial y Master en diseño y Bionica, Barcelona 2002 Universidad Politecnica de Cataluña y Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología Mexico CONACYT.
- **Maeso Rubio, Francisco**
Fundamentos del Diseño, Colección Materiales para el Bachillerato, Junta de Andalucía, España.
- **Williams, Linda Ver Lee**
Aprendiendo con todo el cerebro, Estrategias y modos del pensamiento visual, metafórico y multi-sensorial. Editorial Martínez Roca, España 1986.

ENLACES:

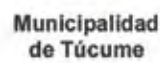
- Aprender a dibujar: un método garantizado: http://eugeniousbi.tripod.com/b_edward.html
- Educación Artística Chile 1º Naturaleza y arte, Elementos naturales del entorno <http://www.portaldearte.cl/educacion/media/1ero/paisaje.htm>
- Área de educación plástica y visual. Ministerio de Educación y Ciencia España <http://recursos.cnice.mec.es/plastica/box.html?5>
- El Nuevo diseño artesanal, Análisis y Prospectiva en México. Objetivos Generales de la expresión plástica del artesano http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-1210102-111927/14CAPITULO8.pdf
- Catálogo del Museo Larco Herrera: <http://catalogomuseolarco.perucultural.org.pe/>
- Diccionario de la lengua española <http://www.rae.es/>

Índice de imágenes

- Pág. 7** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 9** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 10** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 16** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 18** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 24** Superior izquierda Banco imágenes AXIS Arte – Archivo arqueológico Museo de Sitio Túcume
Superior derecha Culturas precolombinas: Lambayeque. José Antonio de Lavalles Vargas
inferior izquierda <http://textiles.perucultural.org.pe> - 1219 textil chancay.
Inferior central Culturas precolombinas: Lambayeque. José Antonio de Lavalles Vargas
Inferior derecha Colección Arte y Tesoros del Perú. Túcume. Thor Heyerdahl, Daniel Sandwies, Alfredo Nárvaez, Luis Milones
- Pág. 31** Banco imágenes AXIS Arte – Trabajos de estudiantes Diseño Industrial, curso de fotografía PUCP

diseño

Manual



ISBN 9972-614-44-1



Distribución gratuita

