



UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

DIVISION	FISICA Y MATEMATICAS			
DEPARTAMENTO	MECANICA			
ASIGNATURA	MC 3131	EL LENGUAJE DEL DISEÑO		
HORAS / SEMANA	T = 3	P = 1	L = 0	U = 3
VIGENCIA	SEPTIEMBRE 1996 -		APROBACION:	

OBJETIVOS

El curso se ofrece en forma de seminarios dictados por especialistas en diferentes áreas del conocimiento, tales como: Medicina, Bio-ingeniería, Arquitectura, Historia del Arte, Dibujo Artístico, etc., así como de otras especialidades conexas. Se pretende proporcionarle al estudiante el lenguaje necesario para incursionar exitosamente en el área del diseño, además de suministrarle un marco general de conocimientos sobre diferentes tópicos involucrados en la resolución de problemas.

Los objetivos generales del curso son:

- Desarrollar la creatividad del estudiante.
- Implantar conocimientos interdisciplinarios que complementen la toma de decisión en el diseño.
- Entrenamiento en el lenguaje interdisciplinario.

PROGRAMA

1 Fotografía, técnica, composición y práctica

Aspectos básicos como encuadre, composición, iluminación. Aspectos técnicos como funcionamiento de la cámara, velocidad de obturación, apertura del objetivo, la película, el revelado, etc. Esta charla es enfocada hacia el uso de la fotografía como herramienta de divulgación del diseñador.

2 Dibujo artístico y científico en general

El dibujo como herramienta de comunicación del diseñador. Este seminario comprende las diferentes técnicas utilizadas para la expresión en dibujo científico como lo son: el puntillismo, dibujo en lápiz, técnica de punto y línea, etc.

3 Análisis de Fallas

Descripción del trabajo del especialista en análisis de fallas: un compendio de conocimientos en todas las áreas involucradas en la Ingeniería Mecánica y Materiales aplicadas a la búsqueda de las causas que originan un siniestro.

4 Evolución del automóvil

Ejemplo clásico del diseño evolutivo. Historia del automóvil desde sus inicios hasta nuestros días. Proyecciones al futuro.

5 Historia del escarabajo

Ejemplo de un diseño clásico dentro de la industria automotriz. Esta charla comprende desde los conceptos iniciales de diseño de este modelo automotriz y todas aquellas modificaciones hechas a lo largo de su historia hasta nuestros días.

6 Principios básicos del dibujo arquitectónico

El dibujo arquitectónico en la comunicación ingenieril. Vistas y proyecciones axonométricas. Ejemplos de diseños arquitectónicos.

7 Creatividad

Funcionamiento de la mente, nuevas tendencias. Concepto de necesidad. Detección de la oportunidad, ejemplos.

8 Fuentes de analogía para el diseño

Proyección de los videos: “Del Vientre al Mundo”, “Cuando los Animales Piensan”, “Paradigmas”. Estos videos aportan una gran cantidad de conocimientos alternos que pueden ser utilizados como fuentes de analogías en el diseño mecánico.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Milani, R. *Diseño para Nuestra Realidad*, Ed. Equinoccio, 1997.