

# Prácticas

Diseño  
Propedéutico



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**

# Prácticas

La calificación se basa en los siguientes aspectos:

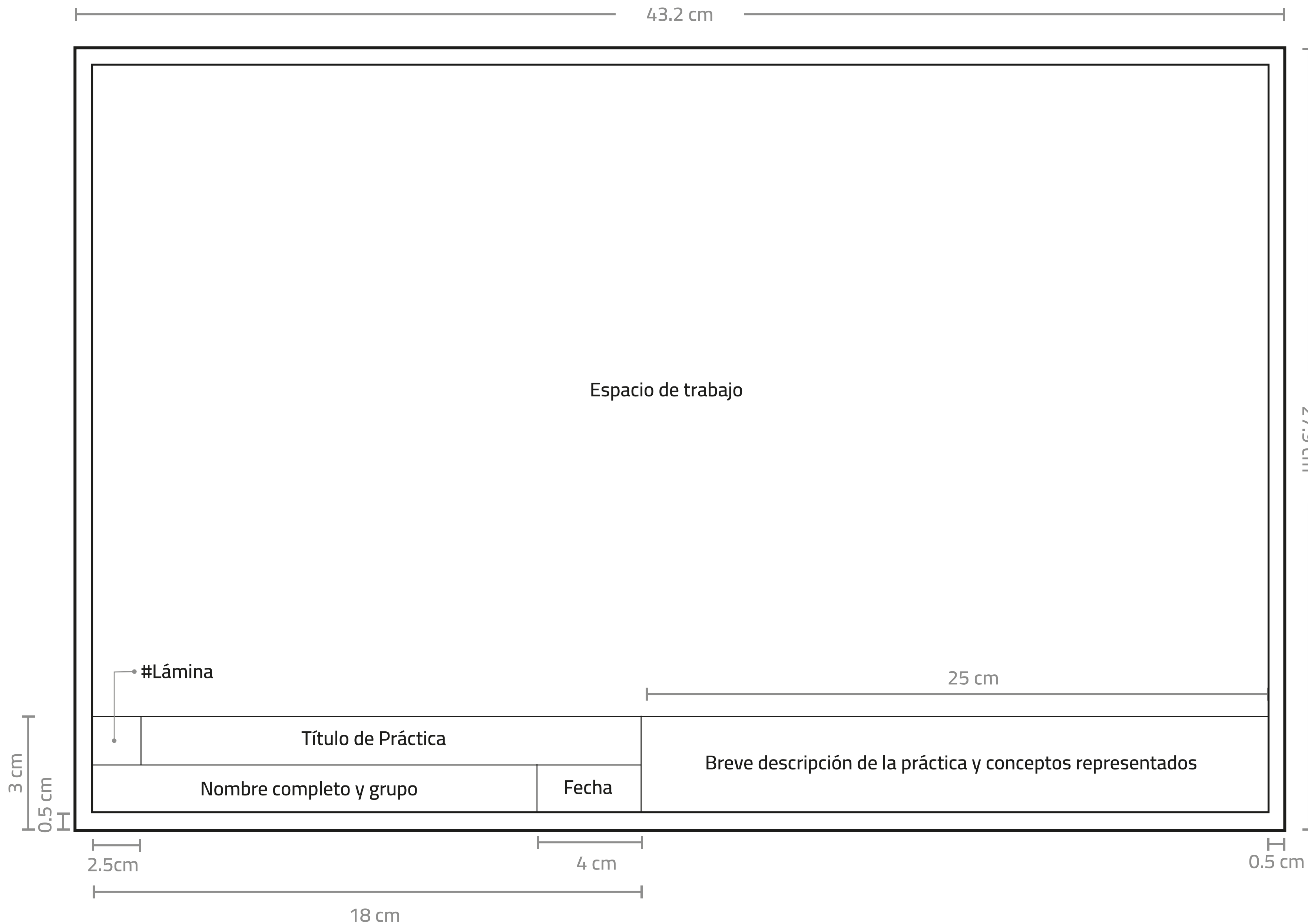
**Concepto (50%):** Originalidad de la idea propuesta así como los conceptos del tema a representar

**Ejecución (50%):** Técnica y calidad de la entrega respecto a los materiales utilizados y limpieza de la misma

Las prácticas deberán ser entregadas en la fecha y hora estipulada

Con el formato oficial de practicas, ya que de no ser así no se serán aceptadas.

Las prácticas deben llevar todos los datos completos.



## Formato de Prácticas

Hoja tabloide (Doble carta)  
Márgenes con regla y  
llenado de datos a mano.

\*Sólo se evaluarán las  
prácticas que cumplan  
con el formato.



# Prácticas

## Introducción

Crear una ilustración de un elemento representativo de la carrera a la que aspiras:

Animación y medios digitales

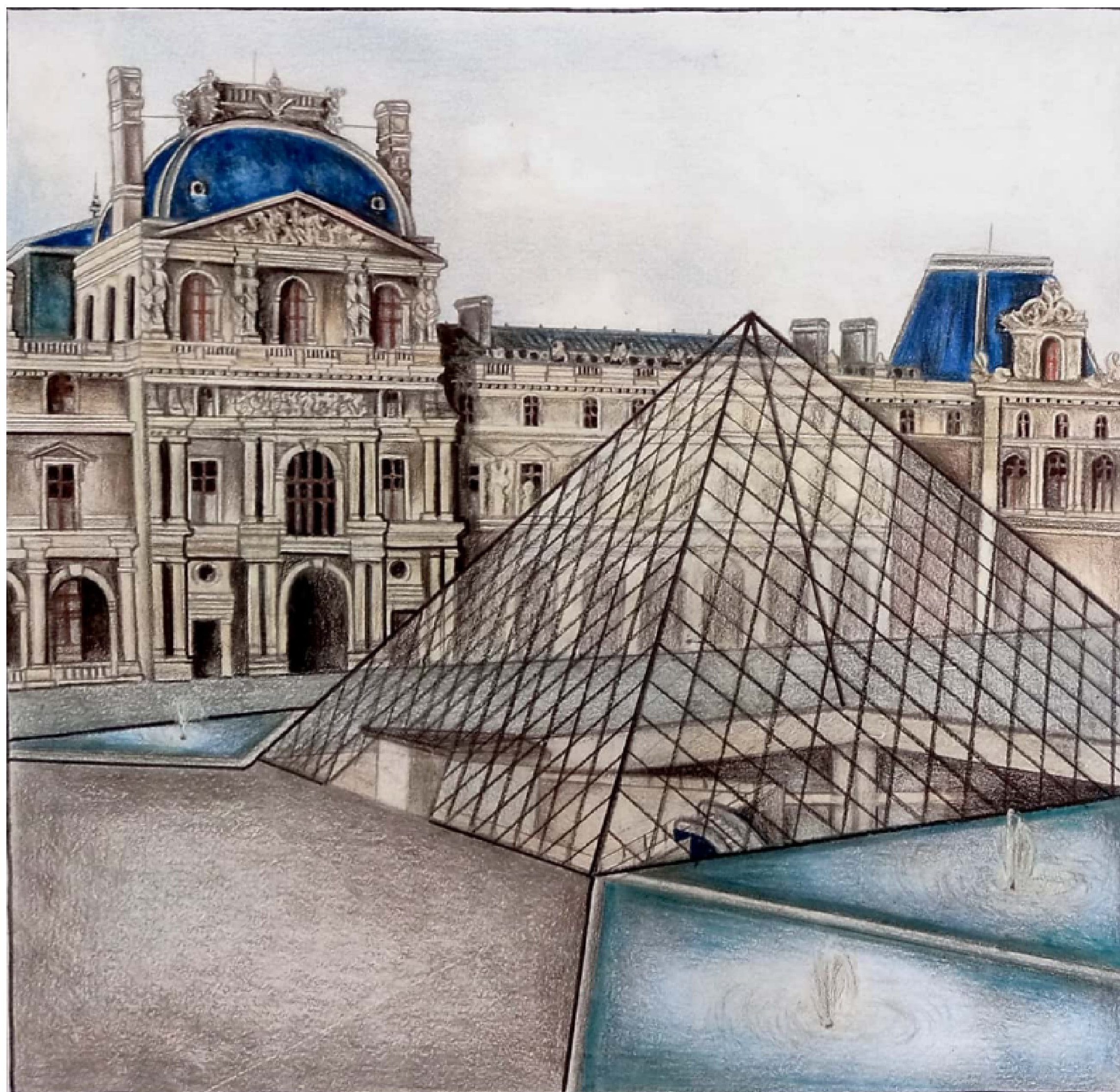
Arquitectura

Diseño Industrial

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**





# Prácticas

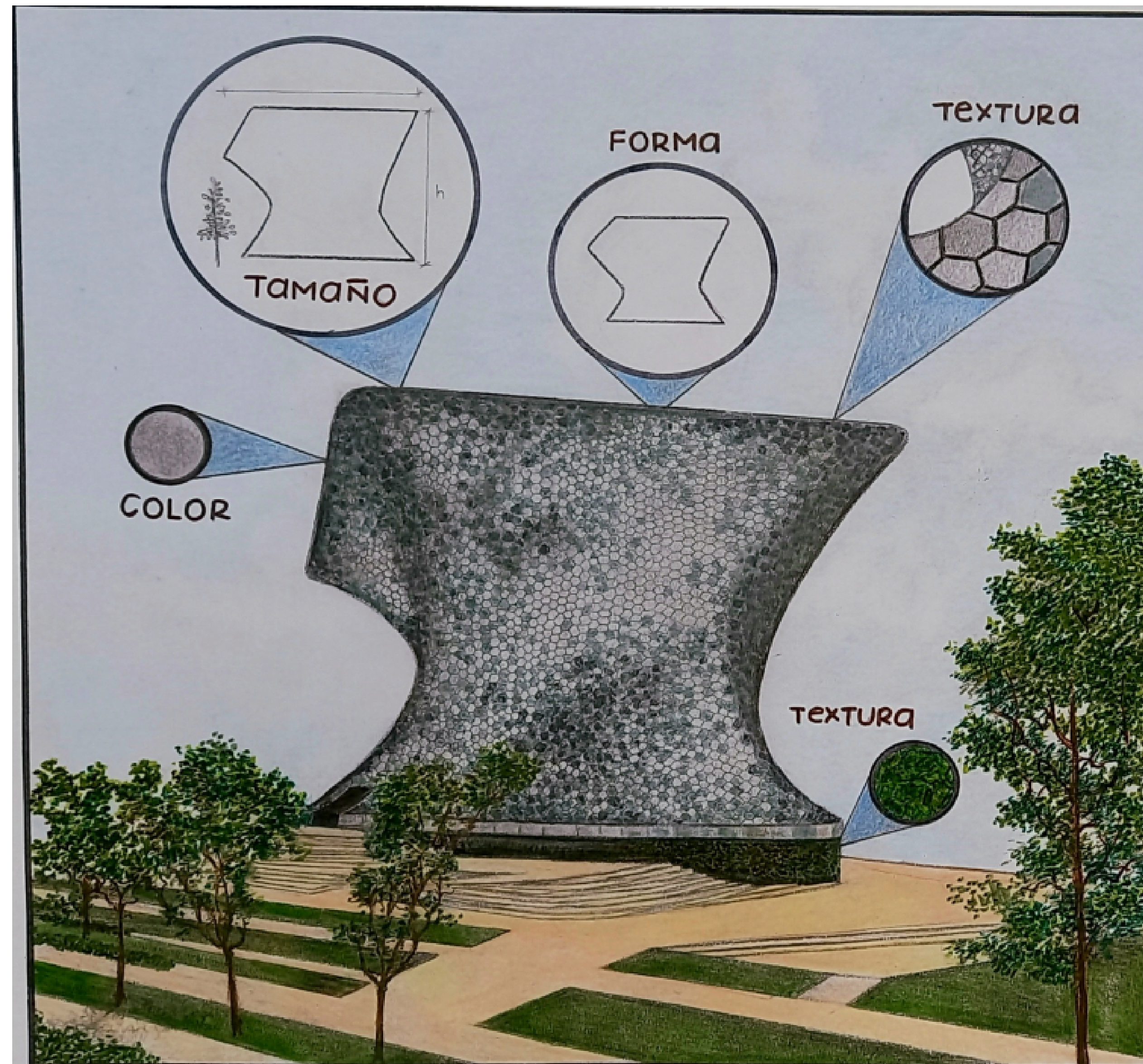
## Elementos

Representa los elementos visuales por medio de una composición libre:

Forma  
Medida  
Color  
Textura

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**





# Prácticas

## Forma

Realizar una ilustración donde se muestren 4 tipos de interrelación de la forma.  
Esta práctica se deben utilizar solo recortes.

Distanciamiento

Unión

Toque

Sustracción

Superposición

Intersección

Penetración

Coincidencia

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**



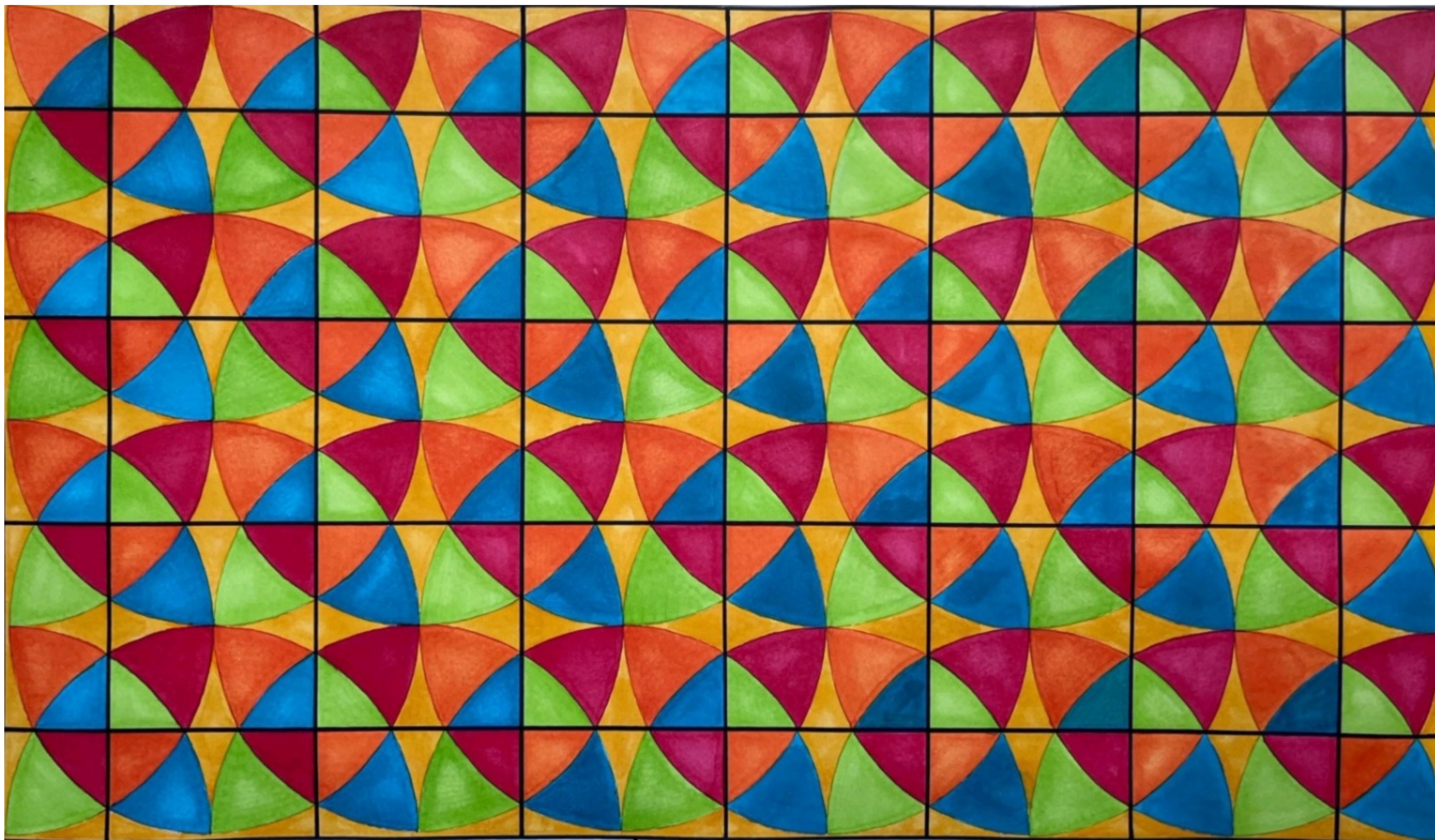
# Prácticas

## Estructura

Crear una composición con estructura formal activa y visible.  
Cada módulo debe estar dibujado de un color, textura o degradado.

Concepto (50%)  
Ejecución (50%)z







# Prácticas

## Repetición

Usando 2 tipos de repetición de módulos y 1 tipo de variación direccional, crear una composición libre.

Tipos de repetición: Figura, textura, tamaño, dirección, color, espacio y gravedad.

Tipos de variación direccional: Repetidas, indefinidas, alternadas, gradación y similares.

Concepto (50%)

Ejecución (50%)





# Prácticas

## Similitud

Elegir una forma orgánica y realizar 4 variaciones de similitud por medio de los siguientes tipos de similitud:

Asociación

Imperfección

Tensión y comprensión

Distorsión espacial

Unión y sustracción

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**





# Prácticas

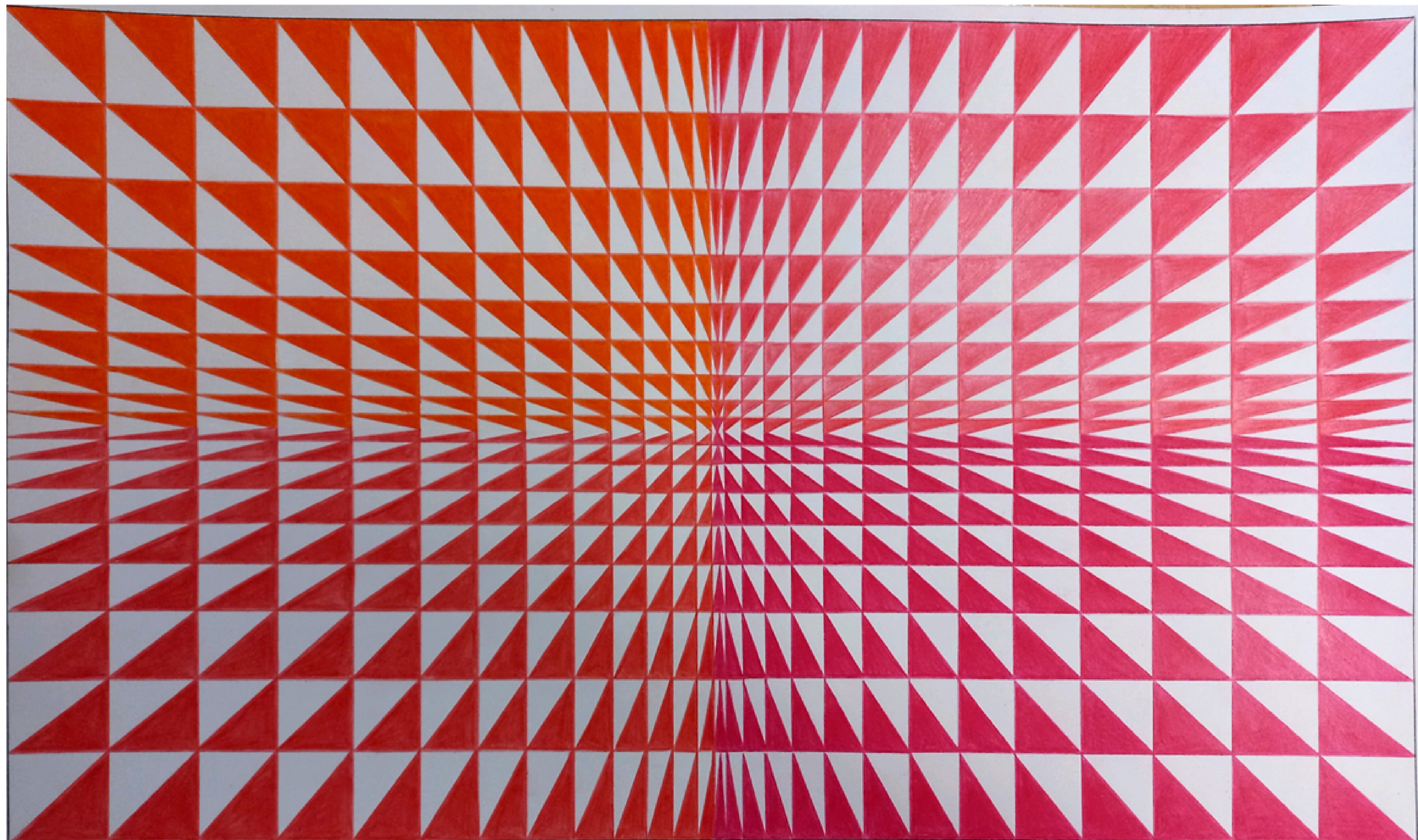
## Gradación

Realizar una estructura utilizando 1 tipo de gradación y adaptar una figura geométrica u orgánica a la estructura.

Concepto (50%)

Ejecución (50%)





# Prácticas

## Radiación

Crear una estructura de radiación centrípeta haciendo uso de Juego de Geometría.

Concepto (50%)

Ejecución (50%)





# Prácticas

## Concentración

Hacer una composición con estructura formal mostrando 1 tipo de variación de concentración:

- Ausencias frecuentes
- Cambios posicionales
- Cambios cualitativos

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**





# Prácticas

## Contraste

Realizar una composición usando 1 tipo de contraste, excepto contraste por color.

Figura

Dirección

Posición

Gravedad

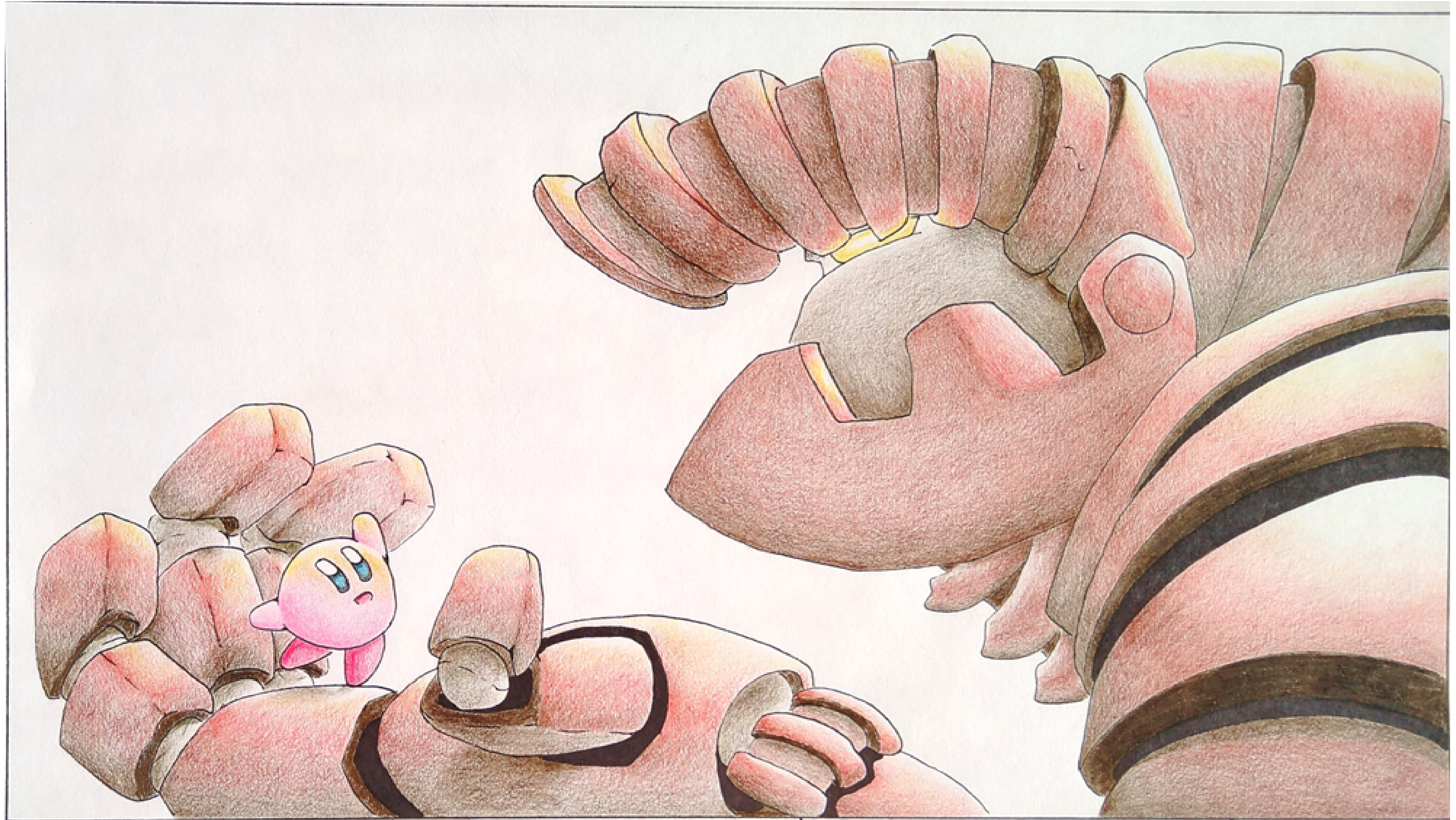
Tamaño

Textura

Espacio

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**





# Prácticas

## Anomalía

Realizar una ilustración mostrando 1 tipo de anomalía.

Atraer la atención

Quebrar la regularidad

Aliviar la monotonía

Transformar la regularidad

**Concepto (50%)**

**Ejecución (50%)**



