



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 GRÁFICO

Código: FDI0092

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: BURBANO CARVALLO CESAR JOSE

Correo electrónico cburbano@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0089 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 1 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Se espera que el diseñador gráfico tenga la capacidad de comunicarse utilizando sus habilidades expresivas, aplicando los conocimientos y destrezas de las técnicas y el uso apropiado de las herramientas y soportes del dibujo y la pintura.

La cátedra se centra en el conocimiento y la aplicación de diferentes sistemas de representación gráfica-artística, facilitando estrategias de comunicación como base del proyecto de diseño gráfico.

La expresión visual de las ideas es esencial para el desarrollo del proyecto de diseño en los talleres.

3. Contenidos

1.	Volumetria
1.01.	Geometría de la forma (2 horas)
1.02.	Concrecion formal (2 horas)
1.03.	Encaje y proporciones (2 horas)
2.	Perspectiva
2.01.	Frontal o un punto de fuga (3 horas)
2.02.	Oblicua o dos puntos de fuga (3 horas)
3.	Bosquejos
3.01.	Soltura en el dibujo (6 horas)
3.02.	Practicar y apuntes en exteriores e interiores (6 horas)
4.	Técnicas básicas de expresión
4.01.	Carboncillo (10 horas)
4.02.	Plumilla (10 horas)
4.03.	Temperas (10 horas)
4.04.	Aguadas (10 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-Conocer, desarrollar y dominar el dibujo a "mano alzada" como una herramienta de exploración y síntesis de sus ideas, emociones, pensamientos, conocimientos y sensibilidades en los procesos. Orientar, visualizar, crear y construir modelos con diversos sistemas de representación en un soporte bidimensional, con herramientas de expresión "húmedas", desarrollando la capacidad de expresión por su propia mano,

-Resolución de ejercicios, casos y otros
 -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
cerebro y creatividad. El dibujo será su manera fundamental de comunicarse.	
-1. Conocer, desarrollar y dominar el dibujo a <i>¿Mano alzada¿</i> , como una herramienta de exploración y síntesis de sus ideas, emociones, pensamientos, conocimientos y sensibilidades en los procesos	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2. Orientar, visualizar, crear y construir modelos con diversos sistemas de representación en un soporte bidimensional, con herramientas de <i>¿expresión húmedas¿</i> ; desarrollando la capacidad de expresión con su propia mano, cerebro y creatividad.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Por sus representaciones el estudiante plasmará sus ideas y las comunicará de forma entendible y clara. Sus idas con el trazo de la línea o dibujo inicial será el preámbulo para llevar a lo digital.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-1. Desarrollar un vocabulario técnico acorde con su profesión en sus trabajos y tareas.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Láminas y bocetos de trabajos y tareas	Volumetria	APORTE 1	5	Semana: 5 (17/04/17 al 22/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Láminas y bocetos de trabajos y tareas	Perspectiva, Volumetría	APORTE 2	10	Semana: 10 (22/05/17 al 27/05/17)
Reactivos	Prueba Teórica y ejercicios	Perspectiva, Volumetría	APORTE 3	5	Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Prácticas y apuntes uso de técnicas.	Bosquejos, Perspectiva, Volumetría	APORTE 3	10	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Trabajos prácticos - productos	Láminas y bocetos de trabajos y tareas. Carpeta de Trabajos.	Bosquejos, Perspectiva, Tecnicas basicas de expresion, Volumetría	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Láminas y bocetos de trabajos y tareas. Carpeta de Trabajos.	Bosquejos, Perspectiva, Tecnicas basicas de expresion, Volumetría	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

El aprendizaje se desarrolla en base a un método demostrativo netamente práctico, en donde el profesor desarrolla inicialmente la parte teórica respecto al tema, pasando a la resolución gráfica de lo expuesto en el pizarrón con estrategias de resolución como ejemplo, para que el estudiante experimente y agilite sus destrezas en ejercicios en clase guiados en forma personal por el profesor, insistiendo en el desarrollo de la observación y percepción de los objetos y su correcto dibujo aplicando técnicas de representación.

Criterios de Evaluación

En esta materia los parámetros de evaluación son :Riqueza de trazo- proporciones- Expresión- Concreción formal correcta- Bases teóricas de perspectiva- Valoraciones de luz y sombra-Manejo de la técnica de representación- Presentación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ed. Parramón	Parramón	Dibujo y pintura	1999	
Gunter H. Magnus	GG	Manual para dibujantes e ilustradores	1982	
Stan Smith	Blume	Dibujar y abocetar	1983	
Powell, William	Blume	Perspectiva, Principios básicos y aplicaciones prácticas	2005	
Parramon, José Ma	Parramón	Curso Completo de Dibujo y Pintura	1994	

Web

Autor	Título	URL
El Prisma	Dibujo Industrial	www.elprisma.com/apuntes/apuntes.asp?categoria=203

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**