



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** REPRESENTACIÓN GRÁFICA 1 GRÁFICO

**Código:** FDI0173

**Paralelo:**

**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018

**Profesor:** PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

**Correo electrónico** cpesante@uazuay.edu.ec

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

**Prerrequisitos:**

Ninguno

**2. Descripción y objetivos de la materia**

Conocer el lenguaje técnico de la representación ayuda a la concreción física de las ideas del Diseñador a través códigos afines a varios actores donde la disciplina y la exactitud son los requisitos principales.

Esta asignatura se centra en el conocimiento y aplicación de los códigos de representación técnica de los detalles constructivos de espacios y objetos.

Esta asignatura ayuda a la representación técnica de los proyectos de los talleres de Diseño.

**3. Contenidos**

<b>1</b>	<b>Nociones básicas</b>
1.1	Uso de las herramientas de dibujo (2 horas)
1.2	El trazo y los tipos de línea (3 horas)
1.3	La rotulación (3 horas)
<b>2</b>	<b>Geometría descriptiva</b>
2.1	Línea (3 horas)
2.2	Círculo (3 horas)
2.3	Polígonos (3 horas)
2.4	Elipses (3 horas)
<b>3</b>	<b>Construcciones Geométricas bidimensionales</b>
3.1	Construcción de módulos (8 horas)
3.2	Tramas (8 horas)
<b>4</b>	<b>El Sistema Diedrico</b>
4.1	Punto en el espacio (2 horas)
4.2	Línea en el espacio (2 horas)
4.3	Plano en el espacio (4 horas)
4.4	Volúmen en el espacio (8 horas)
<b>5</b>	<b>La Perspectiva Axonométrica</b>
5.1	la isometría (12 horas)

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.</b>	
-Identificar, memorizar y describir códigos y simbología gráfica que sirva para elaborar manuales técnicos y que permitan describir el proyecto en forma eficiente.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-Seleccionar y aplicar código en documentos técnicos de descripción general del objeto, así como de sus especificaciones formales y tecnológicas.	-Resolución de ejercicios, casos y otros

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Uso de las herramientas de dibujo	Nociones básicas	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (10/10/17 al 14/10/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Polígonos	Geometría descriptiva	APORTE 1	2.5	Semana: 5 (23/10/17 al 28/10/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Construcción de módulos	Construcciones Geometricas bidimensionales	APORTE 2	5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Punto en el espacio	El Sistema Diedrico	APORTE 2	5	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Plano en el espacio	El Sistema Diedrico	APORTE 2	5	Semana: 10 (27/11/17 al 02/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Volúmen en el espacio	El Sistema Diedrico	APORTE 3	5	Semana: 12 (11/12/17 al 16/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	la isometría	La Perspectiva Axonométrica	APORTE 3	5	Semana: 14 ( al )
Reactivos	Contenidos de los capítulos	Construcciones Geometricas bidimensionales, El Sistema Diedrico, Geometría descriptiva, La Perspectiva Axonométrica	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	la isometría	La Perspectiva Axonométrica	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Contenido de capítulos	Construcciones Geometricas bidimensionales, El Sistema Diedrico, Geometría descriptiva, La Perspectiva Axonométrica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	La Isometría	La Perspectiva Axonométrica	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

### Metodología

Para el desarrollo de la asignatura, las clases serán del tipo teórico-prácticas, lo cual hace que este recurso aporte para que los estudiantes recepan los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas y dinámicas; tratando de este modo, que el estudiante este motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de trabajos de aplicación y estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter aprendizajes.

Los trabajos que desarrollaran los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado, logrando de esta manera mejores resultados.

### Criterios de Evaluación

Las evaluaciones se realizaran a través de trabajos en clase y pruebas; en donde el estudiante pondrá en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomara en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Así mismo, al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todas los conocimientos adquiridos en la catedra.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
GIESECKE, FREDERICK	Pearson	DIBUJO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA	2006	NO INDICA
MURADAS, ALFREDO	U. Iberoamericana	MANUAL DE PERSPECTIVA MEDIDA	1994	NO INDICA
UDDIN, SALEH	MacGraw Hill	TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN	2000	NO INDICA
ERIC OLIVARES, AUTOR ; LIA VILAHUR.	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES GRÁFICOS	2014	978-84-342-3736-0
FREDERICK E. GIESECKE, AUTOR ; ALVA MITCHELL, AUTOR ; HENRY CECIL SPENCER, AUTOR ; HILL, IVAN LEROY	Pearon	DIBUJO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA	2006	978-970-260-811-0

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CEVALLOS GONZALO	Artes gráficas Silva.	MANUAL DE DIBUJO TECNICO	1996	9978 -82-54-X

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**