



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 1 OBJETOS
Código: FDI0090
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico mguzman@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura aborda el conocimiento de los sistemas gráficos analógicos a un nivel básico de imitación de técnicas y manipulación de materiales.

Mejora las técnicas del boceto en el proceso de diseño.

Se articula con el área de diseño, técnicas de modelado y tecnología.

3. Contenidos

1	Materiales y equipo básico
1.1	Características de los medios materiales (2 horas)
1.2	Ejercicios de destreza manual y visual (6 horas)
1.3	La vista, la mente, la mano (4 horas)
2	La tercera dimensión
2.1	El lenguaje no verbal de la forma (4 horas)
2.2	Objetos y observación: un proceso doble (6 horas)
2.3	El encaje y el encuadre (6 horas)
2.4	Medir, proporcionar (4 horas)
3	Los elementos del claroscuro
3.1	Luz, medio tono, sombra propia, luz indirecta, sombra proyectada (4 horas)
3.2	Las fuentes de luz (4 horas)
3.3	Dibujando luces (8 horas)
3.4	Percepción de contornos, espacios negativos y positivos (6 horas)
4	Técnicas de representación
4.1	Medios secos: sanguina, carboncillo, lápiz de color, lápiz blanco (4 horas)
4.2	Representación de objetos con diferentes acabados superficiales (6 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
de Diseño	
-2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos. 3. Interpretar adaptando de forma clara imágenes naturales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	capítulo 1 y 2	La tercera dimensión , Materiales y equipo basico	APORTE 1	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Trabajos prácticos - productos	capítulo 2 y 3	La tercera dimensión , Los elementos del claroscuro	APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	capítulo 3	Los elementos del claroscuro	APORTE 3	15	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Reactivos	evaluación a base de reactivos que cubre todos los capítulos.	La tercera dimensión , Los elementos del claroscuro, Materiales y equipo basico, Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01- 2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación sobre todos los conocimientos adquiridos en el ciclo.	La tercera dimensión , Los elementos del claroscuro, Materiales y equipo basico, Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01- 2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Este valor se mantiene del valor obtenido en el examen final.	La tercera dimensión , Los elementos del claroscuro, Materiales y equipo basico, Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01- 2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación practica de los conocimientos adquiridos durante el ciclo. El tema variará en relación al trabajo del examen.	La tercera dimensión , Los elementos del claroscuro, Materiales y equipo basico, Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01- 2017 al 22-01-2017)

Metodología

La metodología a utilizar se basa en el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas en donde el profesor y los estudiantes comparten una retroalimentación que permite asegurar que los conocimientos brindados sean correctos de acuerdo a las necesidades y falencias de los estudiantes. Las clases se dictarán mayormente de forma práctica, partiendo desde una breve explicación del tema, para continuar con la enseñanza practica en donde el profesor guiará de forma grupal y personal la resolución de ejercicios, siempre motivando la mejora y correcta observación e interpretación de los dibujos, para que estos sean una herramienta clave e indispensable en su profesión como diseñadores.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos en clase y deberes serán presentados en láminas A3 y serán calificados según la rubrica.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KANDINSKY, VASSILY.	Alianza. Madrid.	CURSOS DE LA BAUHAUS	1983	NO INDICA
CEVALLOS GONZALO	Artes gráficas Silva.	MANUAL DE DIBUJO TECNICO	1996	9978 -82-54-X
FRANCIS D.K. CHING.	Gustavo Gili	DIBUJO Y PROYECTO.	2007	978-84-252-2081-4
PIPES, ALAN	BLUME	DIBUJO PARA DISEÑADORES:TECNICAS,BOCETOS DE CONCEPTO,SISTEMAS	2008	978-84-980125-0-7
PARRAMON, JOSÉ MA.	Parramon	COMO DIBUJAR EN PERSPECTIVA	1994	84-342-1342-7

Web

Autor	Título	URL
Piedmont-Palladino,	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?
Uría Urraza, Edurne	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
FERNANDO JULIÁN / JESÚS ALBARRACÍN	Parramon	DIBUJO PARA DISEÑADORES INDUSTRIALES	2007	NO INDICA
DICK POWELL	Blume	TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN	1993	NO INDICA
ERICK OLOFSSON / KLARA SJÖLÉN	NO INDICA	DESIGN SKETCHING	2006	NO INDICA
KOOS EISSEN/ ROSELIEN STEUR	Pageone	SKETCHING: DRAWING TECHNIQUES FOR PRODUCT DESIGNERS	2007	NO INDICA

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**