



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 3 OBJETOS

Código: FDI0095

Paralelo: A, 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:

Código: FDI0093 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura aborda los problemas de la expresión avanzada y el manejo de sistemas analógicos en el uso de técnicas manuales y materiales pertinentes.

Ayuda al estudiante a entender la resolución precisa y expresiva de los objetos que diseña.

Se articula con el área de diseño, las asignaturas de Representación y Computación

3. Contenidos

1	Medios materiales
1.1	Rotuladores, pastel seco, mixtas (2 horas)
1.2	Soportes, fijadores (2 horas)
1.3	Sistemas gráficos de representación (2 horas)
2	Prácticas básicas
2.1	El trazo (2 horas)
2.2	Medios secos (2 horas)
2.3	Trazado de elipses a mano alzada (2 horas)
2.4	Formas geométricas simples (2 horas)
2.5	Redondeos de aristas (2 horas)
2.6	Las líneas estructurales de la forma (2 horas)
3	El factor lumínico en los objetos
3.1	El contraste (2 horas)
3.2	El claroscuro (2 horas)
3.3	El efecto de la luz sobre los objetos (2 horas)
3.4	Traslucidez y transparencia, los reflejos, destellos (2 horas)
4	Las técnicas monocromáticas y policromas
4.1	El boceto con grafito, esfero y con lápiz azul (4 horas)
4.2	El rotulador sobre fondo blanco y color (4 horas)
4.3	El matizado de la forma (4 horas)
5	Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital
5.1	Intervención digital a ilustraciones analógicas (4 horas)
5.2	Matizado digital (4 horas)
5.3	Coloreado de dibujos monocromáticos (4 horas)

5.4	Agregar texturas y fondos (4 horas)
5.5	Corrección de fallas en el dibujo, color, sombras y composición (2 horas)
5.6	Diagramas funcionales (2 horas)
5.7	Vista en explosión (2 horas)
5.8	Diagramas de uso (2 horas)
5.9	La figura humana en el diagrama (2 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. 2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
- 2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos. 3. Interpretar de forma precisa y efectiva los volúmenes naturales y de las ideas de un proyecto de diseño.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica. 2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos. 3. Interpretar de forma precisa y efectiva los volúmenes naturales y de las ideas de un proyecto de diseño.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	CAPITULO 1 Medios materiales.	Medios materiales	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/09/16 al 01/10/16)
Trabajos prácticos - productos	CAPITULO 2 Practicas básicas. CAPÍTULO 3 El factor lumínico en los objetos	El factor lumínico en los objetos , Practicas básicas	APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	CAPITULO 4 Las técnicas monocromáticas y policromas CAPÍTULO 5 Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	Las técnicas monocromáticas y policromas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	APORTE 3	15	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Reactivos	Todos los capitulos	El factor lumínico en los objetos , Las técnicas monocromáticas y policromas , Medios materiales , Practicas básicas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación practica de todos los conocimientos adquiridos durante el ciclo.	El factor lumínico en los objetos , Las técnicas monocromáticas y policromas , Medios materiales , Practicas básicas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo practico que cubre todos los conocimientos adquiridos durante el ciclo. El tema variará en comparación al examen.	El factor lumínico en los objetos , Las técnicas monocromáticas y policromas , Medios materiales , Practicas básicas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Reactivos	Este valor se mantiene del valor obtenido en el	El factor lumínico en los objetos , Las técnicas monocromáticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	examen.	y polícromas , Medios materiales , Practicas básicas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital			

Metodología

La expresión gráfica se organiza a partir de los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento en la representación.

La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos personales, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas en mención.

La clase será un espacio, donde se presentan y debaten las cuestiones relativas a las maneras de hacer efectivas la transcripción de sus ideas al papel.

Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los conceptos gráficos planteados en cada ejercicio.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados en formato A3 con las técnicas estudiadas, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KANDINSKY, VASSILY.	Alianza. Madrid.	CURSOS DE LA BAUHAUS	1983	NO INDICA
MAGNUS, GUNTER HUGO.	Gustavo Gili	MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES	1982	NO INDICA
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
SWANN ALAN	Gustavo Gili	LA CREACIÓN DE BOCETOS GARFICOS	1993	84-252-1423-8

Web

Autor	Título	URL
Uría Urraza, Edurne	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Piedmont-Palladino,	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?
Erik Olofsson	Www.Issuu.Com	http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**