



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

**1. Datos generales**

**Materia:** EXPRESIÓN GRÁFICA 1 OBJETOS  
**Código:** FDI0090  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR  
**Correo electrónico** pepesan@uazuay.edu.ec

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

**Prerrequisitos:**

Ninguno

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

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

Mejora las técnicas del boceto en el proceso de diseño.

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

**3. Contenidos**

<b>1</b>	<b>Materiales y equipo básico</b>
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)
<b>2</b>	<b>La tercera dimensión</b>
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)
<b>3</b>	<b>Los elementos del claroscuro</b>
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)
<b>4</b>	<b>Técnicas de representación</b>
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
<b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b> -1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>	
-2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos. 3. Interpretar adaptando de forma clara imágenes naturales.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual</b>	
-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
Reactivos	trabajos de investigación y láminas.	Materiales y equipo básico	APORTE 1	5	Semana: 5 (23/10/17 al 28/10/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas y trabajos en clase	La tercera dimensión	APORTE 2	10	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	trabajos en clase y láminas de aplicación.	Los elementos del claroscuro	APORTE 3	15	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	aplicaciones en examen	Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	trabajos y láminas de aporte	Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	aplicaciones en examen.	Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	trabajos y láminas	Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

### 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 están encaminados hacia :la riqueza de trazo- proporciones - Expresión- Bases teóricas de perspectiva- Valoraciones de luz y sombra-Manejo de la técnica de representación- Presentación de trabajos.

## 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
-------	--------	-----

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

---

#### Software

---

#### Bibliografía de apoyo

##### Libros

---

##### Web

---

#### Software

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**