



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

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 3 OBJETOS

Código: FDI0095

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

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	El factor lumínico en los objetos	Medios materiales	APORTE 1	5	Semana: 1 (25/09/17 al 30/09/17)
Trabajos prácticos - productos	Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	Practicas básicas	APORTE 2	10	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Trabajos prácticos - productos	El rotulador sobre fondo blanco y color	El factor lumínico en los objetos	APORTE 3	15	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Reactivos	examen final con reactivos	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 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Matizado digital	Las técnicas monocromáticas y policromas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	examine supletorio	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 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	se mantiene la nota del trabajo final	Las técnicas monocromáticas y policromas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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
PIPES, ALAN	BLUME	DIBUJO PARA DISEÑADORES:TECNICAS,BOCETOS DE CONCEPTO,SISTEMAS	2008	978-84-980125-0-7
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
SWANN ALAN	Gustavo Gili	LA CREACIÓN DE BOCETOS GARFICOS	1993	84-252-1423-8

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?
Erik Olofsson	Www.Issuu.Com	http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**