UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: EGR0003
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:144		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
96	0	0	144	240

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2

2. Descripción y objetivos de la materia

La cátedra se centra en el conocimiento y la aplicación de diferentes estrategias de representación técnica-artística basados en la comprensión tanto de la técnica como del objetivo del elemento planteado.
La expresión y representación visual es esencial para la comunicación de las ideas conceptos desarrollados en otras materias.

La comprensión de los alcances que puede poseer las técnicas de expresión y representación da al estudiante una ventaja de comunicación en las diferentes propuestas de lenguaje visual a realizar tanto en lo académico como en lo profesional.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	**Apropiación**
1.2	Análisis de muestras (6 horas)
1.3	Exposición de resultados (6 horas)
1.4	Ejercicios de apropiación (6 horas)
1.1000000000	Exploración de técnicas de expresión y representación (6 horas)
2	**Reinterpretación**
2.1	Elección de temas basados en afinidades formales y expresivas (6 horas)
2.4	Aplicación del sistema gráfico (6 horas)
2.2000000000	Análisis de muestras (6 horas)
2.2999999999	Reinterpretación de elementos en base a sistema gráfico (6 horas)

3	Generación
3.1	Ampliación del sistema gráfico en objetos (9 horas)
3.2	Ampliación del sistema gráfico en entorno (9 horas)
3.3	Ampliación del sistema gráfico en personajes (9 horas)
3.4	Ejercicio de colaboración en base a sistemas planteados (9 horas)
4	Aplicación
4.0999999999	Composición basada en muestras gráficas (12 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Interpreta y traduce adecuadamente un mensaje técnico y expresivo.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce e identifica las convenciones y normativas generales de la representación y expresión gráfica.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Identifica los recursos de la expresión y la representación como medio de comunicación.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce los elementos constitutivos del espacio mediante la utilización de códigos gráficos para representar el mundo.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prueba de reactivos	Apropiación	APORTE	5	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	Reinterpretación	APORTE	10	Semana: 11 (18/11/19 al 23/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	Generación, Reinterpretación	APORTE	15	Semana: 16 (al)
Evaluación escrita	Examen reactivo	Apropiación, Reinterpretación	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Evaluación escrita	Examen escrito	Apropiación	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Vinciana Editora	Vinciana Editora	Bases del dibujo		
Pipes Alan	Blume	Dibujo para diseñadores		978-84-980125-0-7
Vilahur Lia, Olivares Eric	Parramón Barcelona	Dibujo para diseñadores gráficos		978-84-342-3736-0
Zelich Cristina, Pochet, Pierre	Gustavo Gili	Rough. Dibujar en 2 trazos y 3 movimientos: Personajes, animales, espacios, objetos...		978-84-252-3151-3

Web

Autor	Título	Url
Illustration web	Illustration web	https://www.illustrationweb.com/sx/

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 10/10/2019

Estado: Aprobado