



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 OBJETOS
Código: FDI0093
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR
Correo electrónico: pepesan@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0090 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 1 OBJETOS

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, aborda las soluciones técnicas para una correcta expresión gráfica de los volúmenes, a través de las técnicas básicas de expresión un nivel de manipulación y experimentación de técnicas y manipulación de materiales. La materia agilita destrezas que ayudarán al estudiantes en la representación gráfica-artística del producto.

Representación, Computación : media Diseño: alta.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	Materiales y herramientas.
01.01.	Dibujo a partir apartir de la geometría (6 horas)
01.02.	Encaje y proporciones (6 horas)
01.03.	Tono y texturas. (6 horas)
02.	La estructura formal.
02.01.	Proceso de la concrecion de la forma. (6 horas)
02.02.	Elementos complementarios de la forma. (4 horas)
02.03.	Dibujo de objetos de diferente estructura geometrica. (6 horas)
02.04.	Descomposición de los objetos, "vistas explotadas y secuencias" (10 horas)
03.	Procesos y técnicas de resolución formal de la naturaleza y de las ideas.

03.01.	Dibujo creativo (10 horas)
03.02.	Factores humanos en el dibujo de productos. (10 horas)

5. 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.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-3. Interpretar de forma clara y efectiva los volúmenes naturales y de las ideas de un proyecto de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
- 3. Interpretar de forma clara y efectiva los volúmenes naturales y de las ideas de un proyecto de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -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.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
- 3. Interpretar de forma clara y efectiva los volúmenes naturales y de las ideas de un proyecto de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Dibujo a partir apartir de la geometria	Materiales y herramientas.	APORTE 1	3	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Tono y texturas.	Materiales y herramientas.	APORTE 1	2	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Proceso de la concrecion de la forma.	La estructura formal.	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Elementos complementarios de la forma.	La estructura formal.	APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Reactivos	Dibujo de objetos de diferente estructura geometrica.	La estructura formal.	APORTE 3	7	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Investigaciones	Descomposición de los objetos,	La estructura formal.	APORTE 3	8	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Proyectos	Factores humanos en el dibujo de productos.	Procesos y técnicas de resolución formal de la naturaleza y de las ideas.	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Proyectos	Factores humanos en el dibujo de productos.	Procesos y técnicas de resolución formal de la naturaleza y de las ideas.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Dibujo creativo	Procesos y técnicas de resolución formal de la naturaleza y de las ideas.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

La metodología en esta materia se centra en agilitar destrezas para la expresión gráfica, en talleres de trabajo, partiendo de las bases teóricas para luego ir a las prácticas, buscando la expresión personal, en base al trabajo constante bajo la guía personal del profesor en los ejercicios.

Criterios de Evaluación

En esta materia los parámetros de evaluación son Riqueza de trazo, proporciones, expresión, concreción formal correcta, bases teóricas de perspectiva, valoraciones de luz y sombra y manejo de las técnicas de expresión - presentación.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Parramon, José Ma.	Parramón	Curso Completo de Dibujo y Pintura	1994	
Powell, William	Blume	Perspectiva, Principios básicos y aplicaciones prácticas	2005	
Alan Pipes	BLUME	Dibujo para diseñadores	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
RICHARD MORRIS	Parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS	2009	978-84-352-3557-1

Web

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**