



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 GRÁFICO
Código: FDI0092
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: LARRIVA RIVERA ALVARO WASHINGTON
Correo electrónico: alarriva@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0089 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 1 GRÁFICO

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

La cátedra se centra en el conocimiento y la aplicación de diferentes sistemas de representación gráfica-artística, facilitando estrategias de comunicación como base del proyecto de diseño gráfico.

Se espera que el diseñador gráfico tenga la capacidad de comunicarse utilizando sus habilidades expresivas, aplicando los conocimientos y destrezas de las técnicas y el uso apropiado de las herramientas y soportes del dibujo y la pintura.

La expresión visual de las ideas es esencial para el desarrollo del proyecto de diseño en los talleres.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.	Volumetría
1.01.	Geometría de la forma (2 horas)
1.02.	Concreción formal (2 horas)
1.03.	Encaje y proporciones (2 horas)
2.	Perspectiva
2.01.	Frontal o un punto de fuga (3 horas)
2.02.	Oblicua o dos puntos de fuga (3 horas)
3.	Bosquejos
3.01.	Soltura en el dibujo (6 horas)
3.02.	Prácticas y apuntes en exteriores e interiores (6 horas)

4.	Técnicas básicas de expresión
4.01.	Carboncillo (10 horas)
4.02.	Plumilla (10 horas)
4.03.	Temperas (10 horas)
4.04.	Aguadas (10 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-Conocer, desarrollar y dominar el dibujo a "mano alzada" como una herramienta de exploración y síntesis de sus ideas, emociones, pensamientos, conocimientos y sensibilidades en los procesos. Orientar, visualizar, crear y construir modelos con diversos sistemas de representación en un soporte bidimensional, con herramientas de expresión "húmedas", desarrollando la capacidad de expresión por su propia mano, cerebro y creatividad. El dibujo será su manera fundamental de comunicarse.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-1. Conocer, desarrollar y dominar el dibujo a "Mano alzada", como una herramienta de exploración y síntesis de sus ideas, emociones, pensamientos, conocimientos y sensibilidades en los procesos	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2. Orientar, visualizar, crear y construir modelos con diversos sistemas de representación en un soporte bidimensional, con herramientas de "expresión húmedas"; desarrollando la capacidad de expresión con su propia mano, cerebro y creatividad.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Por sus representaciones el estudiante plasmará sus ideas y las comunicará de forma entendible y clara. Sus ideas con el trazo de la línea o dibujo inicial será el preámbulo para llevar a lo digital.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
--	---

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Elaboración de formas volumétricas mediante los encajes geométricos	Volumetria	APORTE 1	2	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Concreción formal en las volumetrías	Volumetria	APORTE 1	3	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Reactivos	Análisis de los principios de la perspectiva mediante un impreso dado	Perspectiva	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Aplicaciones de la perspectiva con uno y dos fugas	Perspectiva	APORTE 2	5	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Soltura en el trazo mediante apuntes de modelos naturales	Bosquejos	APORTE 3	5	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Apuntes y bocetos de modelos de ambientes interiores y externos	Bosquejos	APORTE 3	10	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Aplicaciones de la acuarela en el color y valoración del modelo	Técnicas básicas de expresión	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Aplicaciones del color y valoración del modelo con la acuarela y témperas	Técnicas básicas de expresión	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Aplicaciones de la tempera en el color y valoración del modelo	Técnicas básicas de expresión	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene el valor del trabajo final	Técnicas básicas de expresión	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 virtud de los conocimientos aprendidos por el estudiante dentro de la aplicación de la técnica, geometría de la forma-Proporciones Presentación.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ed. Parramón	Parramón	Dibujo y pintura	1999	
Gunter H. Magnus	GG	Manual para dibujantes e ilustradores	1982	
Stan Smith	Blume	Dibujar y abocetar	1983	
Powell, William	Blume	Perspectiva, Principios básicos y aplicaciones prácticas	2005	
Parramon, José Ma	Parramón	Curso Completo de Dibujo y Pintura	1994	

Web

Autor	Título	Url
El Prisma	Dibujo Industrial	www.elprisma.com/apuntes/apuntes.asp?categoria=203

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

--

Web

--

Software

--

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 21/03/2018

Estado: Aprobado