



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4

Código: EGR0009

Paralelo:

Periodo : Marzo-2022 a Agosto-2022

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: EGR0003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0		96	160

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

Esta materia requiere los conocimientos de técnica y teórica, en el conocimiento y uso de estas nuevas formas de expresión digital.

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación) utilizando las herramientas digitales y convertirlas en un nuevo recurso de creación y comunicación gráfica. Su objetivo es que el alumno conozca los procesos esenciales de la animación y la novela gráfica antes de diseñar y crear narrativas y contenidos audiovisuales, y contribuirá como parte del perfil profesional de manera que el alumno pueda formar parte de las obras creadas digitalmente forman que parte de un medio más en el amplio ámbito del arte, la ilustración y el diseño.

3. Contenidos

1.0	Introducción al dibujo digital
1.1	Conocimiento, análisis, práctica de la interface del software de pintura digital. (2 horas)
1.2	Personalización para optimizar la tableta digitalizadora. (1 horas)
1.3	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. (2 horas)
1.4	Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, color digital aplicado en volúmenes básicos (3 horas)
1.5	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico. (4 horas)
1.6	El rostro humano como (4 horas)
1.7	La figura humana, canon (10 horas)
2.0	Interfaz del software 3D.
2.1	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes (3 horas)
2.2	herramientas de modelado y herramientas de edición (1 horas)
2.3	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala (1 horas)
2.4	modificadores básicos (1 horas)
2.5	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación. (4 horas)
2.6	Modelado bidimensional. modelado con línea, creación de forma y manejo splines redibujo logotipo (4 horas)
2.7	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas. (5 horas)
2.8	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas complejas. (5 horas)
3.0	Renderización
3.1	interfáz básica (2 horas)
3.2	settings de renderizado (3 horas)
3.3	creacion de materiales con imagenes y settings (5 horas)
3.4	cámara y settings (1 horas)

3.5	uso y manejo de luces (3 horas)
-----	---------------------------------

4. 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.	
-Entiende, utiliza y potencia las cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.	-Trabajos prácticos - productos
-Selecciona y utiliza las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas.	-Reactivos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Amplia las capacidades expresivas y representativas del Diseñador Gráfico al aplicar herramientas y conceptos de la ilustración y modelado tridimensional	-Informes -Trabajos prácticos - productos
-Construye objetos, personajes, escenarios tridimensionales, utilizando la software 3D	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	evaluación de reactivos atajos de teclado		APORTE	2	Semana: 2 (28/03/22 al 02/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de volúmenes, luz y sombra		APORTE	3	Semana: 4 (12/04/22 al 14/04/22)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Pintura digital de rostro humano		APORTE	5	Semana: 7 (03/05/22 al 04/05/22)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Pintura digital de canon cuerpo humano		APORTE	5	Semana: 9 (16/05/22 al 21/05/22)
Trabajos prácticos - productos	modelado 2d		APORTE	5	Semana: 13 (13/06/22 al 18/06/22)
Trabajos prácticos - productos	Modelado 3d y render		APORTE	10	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	Ambiente dibujo 2d y personaje impreso en 3d, impresión de personaje en 3d		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Informes	Informe de proceso de modelado y pintura digital		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Ambiente dibujo 2d y personaje impreso en 3d, impresión de personaje en 3d		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Informes	La calificación queda asentada del examen final		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrew Selby	Parramón	Animación: nuevos procesos creativos	2009	
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3
SELBY, ANDREW	Parramo	ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS	2009	978-84-342-3542-7

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2022**

Estado: **Aprobado**