



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos generales

**Materia:** EXPRESIÓN GRÁFICA 3 OBJETOS

**Código:** FDI0095

**Paralelo:** A, A

**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017

**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

<b>1</b>	<b>Medios materiales</b>
1.1	Rotuladores, pastel seco, mixtas (2 horas)
1.2	Soportes, fijadores (2 horas)
1.3	Sistemas gráficos de representación (2 horas)
<b>2</b>	<b>Prácticas básicas</b>
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)
<b>3</b>	<b>El factor lumínico en los objetos</b>
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)
<b>4</b>	<b>Las técnicas monocromáticas y policromas</b>
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)
<b>5</b>	<b>Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital</b>
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
<b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b>	
-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
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
- 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
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual</b>	
-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	CAPITULO 1 Medios materiales.	Medios materiales	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/09/16 al 01/10/16)
Trabajos prácticos - productos	CAPITULO 2 Practicas básicas. CAPÍTULO 3 El factor lumínico en los objetos	El factor lumínico en los objetos , Practicas básicas	APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	CAPITULO 4 Las técnicas monocromáticas y policromas CAPÍTULO 5 Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	Las técnicas monocromáticas y policromas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital	APORTE 3	15	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Reactivos	Todos los capitulos	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 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación practica de todos los conocimientos adquiridos durante el ciclo.	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 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Este valor se mantiene del valor obtenido en el examen.	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 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos -	Trabajo practico que cubre todos los	El factor lumínico en los objetos , Las técnicas monocromáticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	conocimientos adquiridos durante el ciclo. El tema variará en comparación al examen.	y polícromas , Medios materiales , Practicas básicas , Técnica mixta (analógica y digital) Tradigital			

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

#### Web

Autor	Título	URL
Uría Urraza, Edurne	Elibro	<a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?</a>
Piedmont-Palladino,	Ebrary	<a href="http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?</a>
Erik Olofsson	Www.Issuu.Com	<a href="http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch">http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch</a>

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**