UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 1 OBJETOS
Código: FDI0090
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR
Correo electrónico pepesan@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula con el área de diseño, ténicas de modelado y tecnología.

Mejora las técnicas del boceto en el proceso de diseño.

Esta asignatura aborda el conocimiento de los sistemas gráficos analógicos a un nivel básico de imitación de técnicas y manipulación de materiales.

3. Contenidos

1	**Materiales y equipo basico**
1.1	Características de los medios materiales (2 horas)
1.2	Ejercicios de destreza manual y visual (6 horas)
1.3	La vista, la mente, la mano (4 horas)
2	**La tercera dimensión**
2.1	El lenguaje no verbal de la forma (4 horas)
2.2	Objetos y observación: un proceso doble (6 horas)
2.3	El encaje y el encuadre (6 horas)
2.4	Medir, proporcionar (4 horas)
3	**Los elementos del claroscuro**
3.1	Luz, medio tono, sombra propia, luz indirecta, sombra proyectada (4 horas)
3.2	Las fuentes de luz (4 horas)
3.3	Dibujando luces (8 horas)
3.4	Percepción de contornos, espacios negativos y positivos (6 horas)
4	**Técnicas de representación**
4.1	Medios secos: sanguina, carboncillo, lápiz de color, lápiz blanco (4 horas)
4.2	Representación de objetos con diferentes acabados superficiales (6 horas)

4. 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.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos. 3. Interpretar adaptando de forma clara imágenes naturales.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
-1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	trabajos de investigación y láminas.	Materiales y equipo basico	APORTE 1	5	Semana: 5 (23/10/17 al 28/10/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas y trabajos en clase	La tercera dimensión	APORTE 2	10	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	trabajos en clase y láminas de aplicación.	Los elementos del claroscuro	APORTE 3	15	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	aplicaciones en examen	Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	trabajos y laminas de aporte	Técnicas de representación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	trabajos y láminas	Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	aplicaciones en examen.	Técnicas de representación	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

El aprendizaje se desarrolla en base a un método demostrativo netamente práctico, en donde el profesor desarrolla inicialmente la parte teórica respecto al tema, pasando a la resolución gráfica de lo expuesto en el pizarrón con estrategias de resolución como ejemplo, para que el estudiante experimente y agilite sus destrezas en ejercicios en clase guiados en forma personal por el profesor , insistiendo en el desarrollo de la observación y percepción de los objetos y su correcto dibujo aplicando técnicas de representación.

Criterios de Evaluación

En esta materia los parámetros de evaluación están encaminados hacia :la riqueza de trazo- proporciones - Expresión- Bases teóricas de perspectiva- Valoraciones de luz y sombra-Manejo de la técnica de representación- Presentación de trabajos.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KANDINSKY, VASSILY.	Alianza. Madrid.	CURSOS DE LA BAUHAUS	1983	NO INDICA
CEVALLOS GONZALO	Artes gráficas Silva.	MANUAL DE DIBUJO TECNICO	1996	9978 -82-54-X
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
PARRAMON, JOSÉ MA.	Parramon	COMO DIBUJAR EN PERSPECTIVA	1994	84-342-1342-7

Web

Autor	Título	URL

Autor	Título	URL
Piedmont-Palladino,	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?
Uría Urraza, Edurne	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/09/2017

Estado: Aprobado