



Fecha Aprobación:
11/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 3 OBJETOS

Código: FDI0095

Créditos: 4

Nivel: 3

Paralelo: 3A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

Total de horas: 64

Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR

Correo electrónico: pepesan@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0093 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

01. Técnicas, materiales y herramientas.

01.01. Medios y soportes: (12 horas)

02. Estructuras y organización de las formas.

02.01. Estructuras de la formas geométricas (6 horas)

02.02. perspectiva y encaje (6 horas)

02.03. proporciones (6 horas)

02.04. dibujo a partir de las ideas. (6 horas)

03. Ilustración y proyectos de presentación, partir de objetos y formas naturales.

03.01. Dibujo creativo y boceto (8 horas)

03.02. Dibujo y técnicas aplicadas (10 horas)

03.03. Simulación y proyectos. (10 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño <i>- 1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica. 2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos.</i>	<i>- Resolución de ejercicios, casos y otros</i>
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño <i>- 1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.</i>	<i>- Trabajos prácticos - productos</i>
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades <i>- 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.</i>	<i>- Resolución de ejercicios, casos y otros - Trabajos prácticos - productos</i>
aw. Trabajar eficientemente en forma individual <i>- 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.</i>	<i>- Trabajos prácticos - productos - Visitas técnicas</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de objetos a partir de estructuras de complejidad simple.	Capitulo 1	APORTE I	5,00	20 de Octubre
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de objetos con estructura mixtas de complejidad simple.	Capitulo 2	APORTE II	10,00	18 de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Dibujo de objetos de naturaleza variada a partir de ideas y propuestas.	Capitulo 3	APORTE III	15,00	20 de enero 2015
Trabajos prácticos - productos	Resolución de objetos a partir de propuestas e ideas en base a la naturaleza, trabajos de investigaci	Capitulo 3 y 4	EXAMEN FINAL	15,00	fecha examen final
Visitas técnicas	visita a fabrica de muebles para analisis y propuestas de simulacion de proyectos	Capitulo 4	EXAMEN FINAL	5,00	fecha examen

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 con ejemplos, 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, percepción y resolución, de los objetos y su correcto dibujo.

Criterios de Evaluación

Resolución correcta del Proyecciones. Dibujo adecuado de objetos. Manejo del claro oscuro. Calidad de trazos en el dibujo. Interpretación correcta del espacio y el volumen. Calidad en técnicas de presentación.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- KANDINSKY, VASSILY..(1983). Cursos de la Bauhaus. España: Alianza. Madrid.. Biblioteca UDA. 26366.
- MAGNUS, GUNTER HUGO. .(1982). Manual para dibujantes e ilustradores. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. 26384.
- Francis D.K. Ching..(2007). Dibujo y proyecto. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. 68550.
- PIPES, ALAN.(2008). DIBUJO PARA DISEÑADORES:TECNICAS,BOCETOS DE CONCEPTO,SISTEMAS. España: BLUME. Biblioteca UDA. 68836.
- Swann Alan.(1993). La creación de bocetos garficos. España: Gustavo Gili. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Uría Urraza, Edurne. Obtenido de elibro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10127397&p00=expresi%C3%B3n%20artística>.
- Piedmont-Palladino, Susan. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10469420&p00=dibujo>.
- Erik Olofsson. Obtenido de [www.issuu.com](http://www.issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch): <http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **11/09/2014**

APROBADO