



Fecha Aprobación:
20/09/2015

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/2015 - FEB/2016

Total de horas: 64

Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GIOVANNY

Correo electrónico: mguzman@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 - 1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica. 2. Identificarlas estructuras que organizan y componen la forma de los objetos.	- Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño - 1. Seleccionar los materiales y herramientas necesarios para una adecuada representación gráfica.	- Trabajos prácticos - productos
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades - 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
aw. Trabajar eficientemente en forma individual - 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 Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Esta asignatura aborda los problemas de la expresión avanzada y el manejo de sistemas analógicos en	Estructuras y organización de las formas.	APORTE I	5,00	octubre 15
Trabajos prácticos - productos	Ayuda al estudiante a entender la resolución precisa y expresiva de los objetos que diseña.	dibujo a partir de las ideas	APORTE II	10,00	Noviembre 20
Trabajos prácticos - productos	Esta asignatura aborda los problemas de la expresión avanzada y el manejo de sistemas analógicos en	Ilustración y proyectos de presentación, partir de objetos y formas naturales.	APORTE III	15,00	Diciembre 20
Trabajos prácticos - productos	Se articula con el área de diseño, las asignaturas de Representación y Computación	Examen, resultado del aprendizaje del ciclo.	EXAMEN FINAL	20,00	Enero

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. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- KANDINSKY, VASSILY..(1983). Cursos de la Bauhaus. España: Alianza. Madrid.. UDA. 26366.
- MAGNUS, GUNTER HUGO. .(1982). Manual para dibujantes e ilustradores. España: Gustavo Gili. UDA. 26384.
- Francis D.K. Ching..(2007). Dibujo y proyecto. España: Gustavo Gili. 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>.
- Erik Olofsson. Obtenido de www.issuu.com: <http://issuu.com/grotandthemob/docs/dsgnsktch>.
- Piedmont-Palladino, Susan. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10469420&p00=dibujo>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **20/09/2015**

APROBADO