



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: EGR0003
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 144		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
96	0	0	144	240

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2

2. Descripción y objetivos de la materia

La cátedra se centra en el conocimiento y la aplicación de diferentes estrategias de representación técnica-artística basados en la comprensión tanto de la técnica como del objetivo del elemento planteado.

La expresión y representación visual es esencial para la comunicación de las ideas conceptos desarrollados en otras materias.

La comprensión de los alcances que puede poseer las técnicas de expresión y representación da al estudiante una ventaja de comunicación en las diferentes propuestas de lenguaje visual a realizar tanto en lo académico como en lo profesional.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.2	Análisis de muestras
1.3	Exposición de resultados
1.4	Ejercicios de apropiación
1.100000000000000001	Exploración de técnicas de expresión y representación
2.1	Elección de temas basados en afinidades formales y expresivas
2.4	Aplicación del sistema gráfico
2.200000000000000002	Análisis de muestras
2.29999999999999998	Reinterpretación de elementos en base a sistema gráfico
3.1	Ampliación del sistema gráfico en objetos
3.2	Ampliación del sistema gráfico en entorno
3.3	Ampliación del sistema gráfico en personajes
3.4	Ejercicio de colaboración en base a sistemas planteados
4.09999999999999996	Composición basada en muestras gráficas

5. 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.

-Interpreta y traduce adecuadamente un mensaje técnico y expresivo.

-Informes
-Trabajos prácticos - productos

-Reconoce e identifica las convenciones y normativas generales de la representación y expresión gráfica.

-Informes
-Trabajos prácticos - productos

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.

-Identifica los recursos de la expresión y la representación como medio de comunicación.

-Informes
-Trabajos prácticos - productos

-Reconoce los elementos constitutivos del espacio mediante la utilización de códigos gráficos para representar el mundo.

-Informes
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Exposición de resultados	Apropiación	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 2 (28-SEP-20 al 03-OCT-20)
Informes	Informe sobre análisis de referencias	Apropiación	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 2 (28-SEP-20 al 03-OCT-20)
Informes	Exposición de resultados	Generación	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
Informes	Exposición de resultados reinterpretación	Generación	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen final	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen final	Aplicación, Apropiación, Generación, Reinterpretación	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante desarrollará tareas basadas en aspectos estéticos y técnicos en cuanto a la expresión de mensajes visuales con diferentes técnicas, las mismas que serán coordinadas previamente.	Autónomo
Las tareas presenciales tendrán la dinámica semipresencial en cuanto a la enseñanza teórica y práctica de la ilustración y el estudiante podrá obtener retroalimentación directa por parte del docente en cualquier apartado que trate la cátedra.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El estudiante realizará una serie de actividades previamente coordinadas en clases, las cuales estarán basadas tanto en el aprendizaje teórico como práctico. Estas actividades tendrán luego la revisión respectiva por parte del docente para la retroalimentación respectiva.	Autónomo
Los docentes tendrán una serie de materiales para impartir la clase en línea y de la misma manera se servirán de herramientas digitales tales como software o sitios web para cumplir con los objetivos de aprendizaje planteados para esta cátedra.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Alan Pipes	BLUME	Dibujo para diseñadores	2008	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Gómez de los Riscos, Rocío , Male, Alan	Promopress	Ilustración. Contexto, procesos creativos y proyección profesional	2018	978-84-16-85145-4
Crush , Zeeegen Lawrence	Gustavo Gili Barcelona	Principios de ilustración	2009	978-84-252-2075-3
Taylor Fig	Gustavo Gili Barcelona	Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional	2013	978-84-252-2630-4

Web

Autor	Título	Url
Illustrationx	Illustrationx.com	https://www.illustrationx.com/
Society of illustrators	Society of illustrators	https://www.societyillustrators.org/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/09/2020**

Estado: **Aprobado**