



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
Código: DDD0008
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: HIDALGO CASTRO EDGAR PATRICIO
Correo electrónico: phidalgo@uazuay.edu.ec

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: DDD0002 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia pretende acercar al estudiante a un conocimiento básico del dibujo, el cual le permita exponer y comunicar sus ideas.

La expresión y representación gráfica se articula como un lenguaje idóneo y utilitario para todas las fases que implica el proceso de diseño.

Conocer el lenguaje de la expresión y representación gráfica ayuda a la concreción física de las ideas del Diseñador a través códigos afines a varios actores donde la disciplina y la exactitud son los requisitos principales.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.	Cortes y secciones
1.1	Cortes paralelos a los planos de proyección (verticales y horizontales) en volúmenes simples
1.2	Conjuntos de volúmenes proyecciones ortogonales e isométricas
1.3	Cortes paralelos a los planos de proyección (verticales y horizontales) en conjuntos
2.1	Ejes de desplazamiento
2.2	Codificación
2.3	Planillas (cuadro de especificaciones técnicas)
2.4	Detalles constructivos
3.1	Perspectiva Cónica con un punto de fuga
3.2	Perspectiva Cónica con dos puntos de fuga
4.1	Definición y generalidades de la acotación
4.2	Tipos de cotas
4.3	Aplicación

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.

-Analiza y selecciona los conceptos de representación y comunicación gráfica para la conceptualización de ideas.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-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.

-Clasifica y selecciona herramientas para la comunicación a través del dibujo, para la definición y visualización de detalles de diseño

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Selecciona y aplica las normas y reglas para documentar aspectos relacionados con sus procesos de diseño.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prueba 1. Resolución de ejercicio	Cortes y secciones	APOORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Prueba 2. Resolución de ejercicio	Cortes y secciones, Isometría explotada	APOORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 8 (03-MAY-21 al 08-MAY-21)
	APOORTE CUMPLIMIENTO		APOORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APOORTE ASISTENCIA		APOORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Representación de un conjunto complejo	Acotación, Cortes y secciones, Isometría explotada, Perspectiva Cónica	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen final. Resolución de ejercicio	Acotación, Cortes y secciones, Isometría explotada, Perspectiva Cónica	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Representación de un conjunto complejo	Acotación, Cortes y secciones, Isometría explotada, Perspectiva Cónica	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Examen final. Resolución de ejercicio	Acotación, Cortes y secciones, Isometría explotada, Perspectiva Cónica	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Para el desarrollo de la asignatura, las clases serán del tipo teórico prácticas, lo cual hace que este recurso aporte para que los estudiantes recepan los contenidos adecuadamente, volviendo las clases participativas y dinámicas, tratando de este modo, que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos. Se plantea el desarrollo de trabajos de aplicación, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos, dando lugar a inter aprendizajes. Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado, tratando de conseguir de esta manera mejores resultados.	Autónomo

Horas Docente

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las evaluaciones se realizarán a través de trabajos en clase y en casa, en donde el estudiante pondrá en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomará en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Asimismo, al final del ciclo, se ha de realizar un trabajo en donde se ponga en práctica todos los conocimientos adquiridos en la cátedra.	Horas Docente
	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Larriva, Alvaro	Universidad del Azuay	Representación Gráfica 1	2018	978-9978-325-82-7
Larriva, Alvaro	Universidad del Azuay	Representación Gráfica 2	2018	978-9978-325-83-4
Bert, Dodson		Keys to Drawing with Imagination		
Fernando Julián, Jesús Alvarracín	Parramón	Dibujo para diseñadores industriales	2011	8334227983
Pipes, Alan	Blume	Dibujo para diseñadores	2007	978-84-9801-250-7
Bert, Dodson		Keys to Drawing with Imagination		

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2021

Estado: Aprobado