

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4  
**Código:** EGR0009  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2022 a Agosto-2022  
**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN  
**Correo electrónico:** pcarrion@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0		96	160

#### Prerrequisitos:

Código: EGR0003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia requiere los conocimientos de técnica y teórica, en el conocimiento y uso de estas nuevas formas de expresión digital.

Esta asignatura tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación) utilizando las herramientas digitales y convertirlas en un nuevo recurso de creación y comunicación gráfica. Su objetivo es que el alumno conozca los procesos esenciales de la animación y la novela gráfica antes de diseñar y crear narrativas y contenidos audiovisuales, y contribuirá como parte del perfil profesional de manera que el alumno pueda formar parte de las obras creadas digitalmente forman que parte de un medio más en el amplio ámbito del arte, la ilustración y el diseño.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.1	Conocimiento, análisis, práctica de la interface del software de pintura digita.
1.2	Personalización para optimizar la tableta digitalizadora.
1.3	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla.
1.4	Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, color digital aplicado en volúmenes básicos
1.5	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico.
1.6	El rostro humano como
1.7	La figura humana, canon
2.1	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes

2.2	herramientas de modelado y herramientas de edición
2.3	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala
2.4	modificadores básicos
2.5	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación.
2.6	Modelado bidimensional. modelado con línea, creación de forma y manejo splines redibujo logotipo
2.7	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.
2.8	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas complejas.
3.1	interfaz básica
3.2	settings de renderizado
3.3	creacion de materiales con imagenes y settings
3.4	cámara y settings
3.5	uso y manejo de luces

## 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.**

-Entiende, utiliza y potencia las cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.

-Informes  
-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

-Selecciona y utiliza las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas.

-Informes  
-Proyectos  
-Reactivos  
-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.**

-Amplía las capacidades expresivas y representativas del Diseñador Gráfico al aplicar herramientas y conceptos de la ilustración y modelado tridimensional

-Informes  
-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

-Construye objetos, personajes, escenarios tridimensionales, utilizando la software 3D

-Informes  
-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Reactivos atajos de teclado y manejo de interfaz	Introducción al dibujo digital	APORTE	2	Semana: 2 (28-MAR-22 al 02-ABR-22)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de volúmenes, luz y sombra	Introducción al dibujo digital	APORTE	3	Semana: 4 (12-ABR-22 al 14-ABR-22)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Pintura digital de rostro humano	Introducción al dibujo digital	APORTE	5	Semana: 7 (03-MAY-22 al 04-MAY-22)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Pintura digital de canon cuerpo humano	Introducción al dibujo digital	APORTE	5	Semana: 9 (16-MAY-22 al 21-MAY-22)
Trabajos prácticos - productos	Modelado 2d	Interfaz del software 3D.	APORTE	5	Semana: 13 (13-JUN-22 al 18-JUN-22)
Trabajos prácticos - productos	Modelado 3d y render	Renderización	APORTE	10	Semana: 15 (27-JUN-22 al 02-JUL-22)
Informes	Informe de proceso de modelado y pintura digital	Renderización	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Proyectos	Ambiente dibujo 2d y personaje impreso en 3d, impresión de personaje en 3d	Renderización	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Informes	La calificación queda asentada del examen final	Renderización	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Proyectos	Ambiente dibujo 2d y personaje impreso en 3d, impresión de personaje en 3d	Renderización	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante trabajará con soporte de videos y recursos multimedia para su aprendizaje.	Autónomo
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase.	Autónomo
Las evaluaciones serán en virtud de los conocimientos adquiridos	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrew Selby	Parramón	Animación: nuevos procesos creativos	2009	
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3
SELBY, ANDREW	Parramo	ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS	2009	978-84-342-3542-7

#### Web

#### Software

Revista

---

Bibliografía de apoyo  
Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2022**

Estado: **Aprobado**