

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: EGR0003
Paralelo: A
Periodo: Septiembre-2022 a Febrero-2023
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@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
1.1000000000 000001	Exploración de técnicas de expresión y representación
2.1	Elección de temas basados en afinidades formales y expresivas
2.4	Aplicación del sistema gráfico
2.2000000000 000002	Análisis de muestras
2.2999999999 999998	Reinterpretación de elementos en base a sistema gráfico
3.1	Ampliación del sistema gráfico en objetos

Metodología

Descripción	Tipo horas
Distinguir diferentes tipos y niveles de estrategias y tareas. El alumno debe ser capaz de gestionar la información de manera eficaz mediante estrategias tales como buscar, seleccionar, organizar, estructurar, analizar y sintetizar. También debe saber utilizar las estrategias de inferir, generalizar y contextualizar principios y aplicaciones.	Autónomo
<ul style="list-style-type: none">- Repasar conocimientos.- Previsión y preparación de necesidades de materiales y recursos.- Escuchar y tomar notas.- Analizar y comprender el problema.- Buscar o diseñar un plan para la resolución del problema.- Aplicar el procedimiento seleccionado.- Comprobar e interpretar el resultado.- Repasar ejercicios y problemas realizados.- Realizar otros ejercicios o problemas planteados por el profesor o en textos relacionados.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Desarrollo de criterios estéticos y técnicos realizados por los estudiantes en base al uso de soportes analógicos y recursos digitales.	Autónomo
Se da desde el acompañamiento y orientación en las actividades relacionadas con el criterio de aprendizaje autónomo.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Vilahir Lia, Olivares Eric	Parramón Barcelona	Dibujo para diseñadores gráficos		978-84-342-3736-0

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Pipes Alan	Blume. España	Dibujo para diseñadores	2007	978-84-9801-250-7
Vinciana Editora	Vinciana Editora	Bases del dibujo		
Zelich Cristina, Pochet, Pierre	Gustavo Gili	Rough. Dibujar en 2 trazos y 3 movimientos: Personajes, animales, espacios, objetos...		978-84-252-3151-3

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/09/2022**

Estado: **Aprobado**