

## 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"><li>- Repasar conocimientos.</li><li>- Previsión y preparación de necesidades de materiales y recursos.</li><li>- Escuchar y tomar notas.</li><li>- Analizar y comprender el problema.</li><li>- Buscar o diseñar un plan para la resolución del problema.</li><li>- Aplicar el procedimiento seleccionado.</li><li>- Comprobar e interpretar el resultado.</li><li>- Repasar ejercicios y problemas realizados.</li><li>- Realizar otros ejercicios o problemas planteados por el profesor o en textos relacionados.</li></ul>	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**