

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4
Código: EGR0009
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2023 a Julio-2023
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 Bidimensional y tridimensional para esto se trabajará en el entendimiento de las herramientas digitales y convertirlas en un nuevo recurso de creación y comunicación gráfica. Su objetivo es que el alumno conozca los procesos esenciales como representar la figura humana en distintos estilos y proporciones, desde el método loomis, hasta el chibbi y kawaii. Esta materia 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

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.

-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Proyectos
-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.

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

-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de líneas y un objeto a elección.	Introducción al dibujo digital	APORTE	5	Semana: 4 (03-ABR-23 al 06-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	En base a la estructura de Loomis, hacer la estructura del rostro y luego hacer variaciones para crear versiones, caricaturas, personajes originales, etc	Introducción al dibujo digital	APORTE	10	Semana: 8 (02-MAY-23 al 06-MAY-23)
Trabajos prácticos - productos	mini planeta en low poly, modelado y texturizado de un personaje low poly o kawaii y una escultura digital	Interfaz del software 3D., Introducción al dibujo digital, Renderización	APORTE	15	Semana: 14 (12-JUN-23 al 17-JUN-23)
Proyectos	Toy modelado y empaquetado	Interfaz del software 3D., Introducción al dibujo digital, Renderización	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Proyectos	Trabajo de investigación sobre la IA aplicado a blender	Interfaz del software 3D., Introducción al dibujo digital, Renderización	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	Se volverá a enviar un nuevo encargo como forma de supletorio	Interfaz del software 3D., Introducción al dibujo digital, Renderización	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	la nota del examen práctico se pasa como supletorio	Interfaz del software 3D., Introducción al dibujo digital, Renderización	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase.	Autónomo
El estudiante trabajará con soporte de vídeos y recursos multimedia para su aprendizaje.	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
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
Fabián Cordero-Salazar	Revista DAYA Universidad	DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS PARA	2018	https://doi.org/10.

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2023**

Estado: **Aprobado**