



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA
Código: DYA103
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 1

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 160		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	0	16	144	240

Prerrequisitos:

Ninguno

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 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 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

1.01.	Conceptos y Manejo de Herramientas Básicas del Dibujo
1.02.	Trazo y texturas
1.03.	Estructuras geométricas básicas
1.04.	Análisis y percepción de la forma (encaje, proporción, encuadre, simetría, geometría, tamaño)
02.01	Elementos del claroscuro (luz, medio tono, sombra propia, luz reflejada y sombra proyectada)
02.02	El volumen en el espacio bidimensional
02.03	Perspectiva cónica (1pt, 2pt y 3pt de fuga)
03.01.	Boceto conceptual
03.02.	Boceto analítico (Acabados superficiales, materiales)
03.03.	Boceto descriptivo (factor humano y su relación con los objetos y espacio)

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.

-Conoce y utiliza las diferentes herramientas y técnicas de dibujo a mano alzada

-Reactivos
-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.

-Comunica y organiza sus ideas mediante información aplicada a diferentes contextos

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Recuerda y aplica recursos gráficos

-Reactivos
-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.

-Recuerda y aplica recursos gráficos

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Conceptos y Manejo de Herramientas Básicas del Dibujo	Principios básicos del dibujo	APORTE	5	Semana: 2 (25-SEP-23 al 30-SEP-23)
Trabajos prácticos - productos	Elementos del claroscuro (luz, medio tono, sombra propia, luz reflejada y sombra proyectada)	Análisis bidimensional de la forma en el espacio	APORTE	10	Semana: 7 (30-OCT-23 al 04-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Perspectiva cónica (1pt, 2pt y 3pt de fuga)	Análisis bidimensional de la forma en el espacio, Forma Tridimensional	APORTE	15	Semana: 13 (11-DIC-23 al 16-DIC-23)
Reactivos	Boceto conceptual, descriptivo, analítico	Análisis bidimensional de la forma en el espacio, Forma Tridimensional	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Trabajos prácticos - productos	Boceto conceptual, descriptivo, analítico	Análisis bidimensional de la forma en el espacio, Forma Tridimensional, Principios básicos del dibujo	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Reactivos	Boceto conceptual, descriptivo, analítico	Forma Tridimensional	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Reactivos	Boceto conceptual, descriptivo, analítico	Forma Tridimensional	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se alientará a los estudiantes a establecer objetivos de aprendizaje personales y a diseñar sus propias secuencias de práctica, brindándoles la libertad de enfocarse en áreas específicas que consideren más relevantes para su desarrollo. Además, se fomentará la investigación autodirigida para profundizar en conceptos como simetría, teoría del color y efectos de iluminación, lo que permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos más allá de las lecciones en el aula. Los estudiantes serán motivados a documentar su proceso de aprendizaje, reflexionar sobre sus logros y desafíos, y compartir sus descubrimientos con sus compañeros, fomentando un ambiente de aprendizaje colaborativo y autónomo.	Autónomo
Se alientará a los estudiantes a establecer objetivos de aprendizaje personales y a diseñar sus propias secuencias de práctica, brindándoles la libertad de enfocarse en áreas específicas que consideren más relevantes para su desarrollo. Además, se fomentará la investigación autodirigida para profundizar en conceptos como simetría, teoría del color y efectos de iluminación, lo que permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos más allá de las lecciones en el aula. Los estudiantes serán motivados a documentar su proceso de aprendizaje, reflexionar sobre sus logros y desafíos, y compartir sus descubrimientos con sus compañeros, fomentando un ambiente de aprendizaje colaborativo y autónomo.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
1. Establecimiento de Objetivos Personales: Evaluar la capacidad de los estudiantes para establecer objetivos claros y realistas para su aprendizaje autónomo en ilustración digital. Se observará si los objetivos son específicos, medibles y alineados con el contenido del curso.	Autónomo
2. Planificación de Práctica Individual: Evaluar cómo los estudiantes diseñan su propio plan de práctica y estudio, incluyendo la selección de ejercicios, proyectos y recursos en línea. Se considerará la estructura y organización del plan.	
3. Investigación y Exploración: Reconocer la profundidad y amplitud de la investigación autodirigida realizada por los estudiantes. Se observará su capacidad para explorar conceptos más allá de lo enseñado en clase y para aplicarlos en sus ilustraciones.	

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Alan Pipes	BLUME	Dibujo para diseñadores	2008	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BETTY EDWARDS	Ed. Urano	COMO APRENDER A DIBUJAR	2001	NO INDICA
Parramon, José Ma.	Parramón	Curso Completo de Dibujo y Pintura	1994	
Betty Edwards	Urano	Nuevo aprender a dibujar	2001	84-7953-380-3

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**