



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Representación

Academia de Expresión

### PROGRAMA DE ASIGNATURA 2016 A

#### 1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	Expresión Gráfica II		1.2. Código de la materia:	RE 114
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	0hrs	80hrs	80hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura.		TALLER	

#### 2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica (DCG) Técnico superior Universitario en Diseño Gráfico (PDG)

#### MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan.

#### VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

#### FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores tanto locales como universales, en el contexto global.

#### PERFIL DEL EGRESADO:

El estudiante atiende a la evaluación y solución de problemas de diseño que se presentan en la sociedad, con propuestas concretas y fundamentadas en un enfoque científico y un planteamiento metodológico del proyecto en estudio.

#### VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

El alumno será capaz de realizar bocetos para comunicar ideas en lenguaje gráfico así como, elaborar ilustraciones originales con la técnica del rotulador. El alumno obtendrá la disciplina de trabajo necesaria para desarrollar en tiempo y calidad los ejercicios que demanda el programa.

#### **MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:**

Esta asignatura se relaciona directamente de manera secuencial con la materia de Expresión Gráfica I y Expresión Gráfica III. Además de tener relación de contenido con las materias de Diseño.

#### **PERFIL DOCENTE**

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante. que fortalezca su desempeño como docente.

Pedagógicamente el profesor deberá contar con la actualización didáctica que le permita un desempeño académico acorde a la época, para que sea posible desarrollar las debidas competencias del estudiante ya sea en curso, taller o seminario.

### **3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso**

#### **3.1. INFORMATIVOS ( conocer, comprender, manejar )**

Conocer el trazo isométrico y perspectiva logrando soltura en, figuras con rectas, figuras con curvas y mixtas. Comprender y Manejar: Giros con figuras dadas, dando volumen mediante intensidad de líneas o saturación de éstas, manteniendo trazo de líneas fluidas y dejando notar la transparencia de las figuras. El trazo de producto cuidando la proporción y transparencia, giros y volumen así como el trazo en la modificación de un producto debiendo alcanzar un nivel básico para representar. El trazo de diferentes fuentes, realizando modificaciones gráficas de forma tamaño, posición, etc. La aplicación de marcador de aceite en figuras bidimensionales y volúmenes geométricos así como la representación de diferentes texturas y materiales.

#### **3.2. FORMATIVOS ( INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral. )**

Intelectual. Adquisición de destrezas y habilidades en la representación a partir del manejo del rotulador, sistemas de proyección como son isométrico y perspectiva central a través de sencillos procedimientos para representar imágenes y objetos. Habilidad para representar objetos. Destreza en el Dibujo a mano alzada. Humano. Adquirir disciplina y calidad en sus trabajos. Social. Aprender a trabajar en equipo e individualmente. Profesional. Adquirir actitudes críticas hacia sus trabajos y un sentido Ético de su profesión.

### **4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. ( Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades )**

1. Trazo de la perspectiva a mano alzada y desarrollo de la proporción.
2. Aplicación de marcador de aceite en figuras bidimensionales
3. Aplicación de marcador de aceite en figuras geométricas con perspectiva.
4. Elaboración de bocetos rápidos y un original a partir de estos.
5. Realización de una aplicación digital original en base a un trabajo en rotulador.

### **5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.**

#### **Maestro:**

1.-Expondrá la información con que se cuenta para cada clase, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, así como también las normas del trabajo en clase y criterios aplicables para cada tema.

#### **Alumno:**

- 1.- Trabajara con el material requerido.
- 2.- Desarrollara el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
- 3.- Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios.

## 6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo al contenido temático de esta unidad de aprendizaje el profesor utilizará los recursos didácticos producidos por la academia específica, como: lecturas, manuales, guías, presentaciones digitales y cualquier otro material de apoyo para el desarrollo de las competencias.

## 7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. ( asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc. )

Acreditación: Asistencia del 80% de la carga global del curso para ordinario, menor a este porcentaje repite curso.

Calificación:

Dominio de la técnica, sistema, principio o procedimiento	30%
Uso y manejo de materiales adecuados	20%
Calidad, precisión y limpieza	15%
Puntualidad de entrega	20%
Presentación y montaje	15%

Trabajar de acuerdo al calendario escolar, pues esto permite al profesor y al alumno tener control en el desarrollo, secuencia y puntualidad de los trabajos.

## 8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

- 1.- Teoría y práctica del color José Ma. Parramón, Parramón Ediciones, España 1993.
- 2.- "Técnicas de Representación", Dick Powell, Editorial Blume
- 3.- "Técnicas de Rotulador", Dick Powell, Editorial Blume
- 4.- "Seis sombreros para pensar", Edward de Bono, Editorial Paidós.

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Enero de 2016	D.I. SANDRA ZUÑIGA PINEDA D.I. IVÁN OMAR GONZÁLEZ DÁVALOS