



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 IV		1.2. Código de la materia:	RE 116
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)

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.

VISION:

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:

En esta asignatura, el alumno adquiere los conocimientos básicos sobre el lenguaje Gráfico Visual, especialmente de la representación del cuerpo humano a mano alzada con la técnica de grafito, carboncillo y sanguina

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Esta asignatura se relaciona directamente de manera secuencial con las materias de Expresión Gráfica III y Expresión Gráfica V, además de tener un vínculo en área cognitiva con las materias de Diseño y Expresión Gráfica I y II. Además de Semiótica, Composición Psicología del Color, Psicología de la Percepción, Teoría de la Forma, Estética, Caricatura y Video I y II.

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: Las proporciones del cuerpo humano esqueleto, músculos y forma externa utilizando la técnica del lápiz grafito, carboncillo, sanguina, aplicando el cuerpo humano a productos diversos de diseño.

Comprender: Que materiales son los indicados para dibujo y para color, manejando la forma y proporción del cuerpo humano utilizando los materiales y equipo adecuado.

Manejar: La conceptualización y propuesta de ideas y requerimientos para lograr los objetivos de comunicación necesarios del producto a diseñar.

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

Intelectual: Desarrollo de habilidades y destreza en la representación del cuerpo humano a mano alzada manejo de escorzo identificación de las concordancias, manejando materiales y técnicas con propiedad.

Humano: Que el alumno adquiera conciencia, disciplina y busque siempre la superación y excelencia en su quehacer desarrollando habilidades propias del diseñador con creatividad, destreza y habilidad con resultados aplicables al campo profesional.

Social: Que el alumno conviva y trabaje con sus compañeros y maestros en forma cordial y participativa, haciendo reflexión de la importancia de su quehacer en la creación de materiales gráficos de apoyo para la producción del diseño. 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)

Unidad Temática No. 1: Estudio de la proporción y dibujo por secciones del cuerpo humano.

Unidad Temática No. 2: Recordatorio de la técnica de trazo. Dibujo del cuerpo humano en posición estática, en movimiento y en escorzo (cuerpo humano en perspectiva, con modelo). Tomar fotografías de modelo real (como archivo de imágenes). Ejercicios de Abstracción tomando como base el dibujo de árboles.

Unidad Temática No. 3: Representación del cuerpo humano con la técnica de grafito, carboncillo y sanguina.

Unidad Temática No. 4: Técnica de Guache. Figuras geométricas y figura humana. (Monocromía).

Unidad Temática No. 5: Representación del cuerpo humano (Photoshop, Ilustrador, Corel Draw).

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 ya que se apoyan uno con el otro.

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

Estudio de la figura humana Editorial Diamond, Autor Louis Gordon.

Para aprender a dibujar la figura humana Editorial Azor, Autor Emilio Freixas.

Diccionario Visual del cuerpo humano Diccionarios visuales Altea.

El dibujo de la figura en todo su valor Editorial Edialsa, Autor Andrew Loomis.

El retrato en la fotografía. Roger Hicks y Francesw Schultz.

Creatividad fotografica. Elecromic Workshop. Ed. Mc. Graw Hill

Escuela de Dibujo de Anatomia. Andrés Szunyoghy.

Anatomy for the Artist. Daniel Carter & Michael Coartney.

Anatomia perspective y composición para el artista Stan Smith/Torsen Hermann Blume

Dibujo Anatomico de la figura humana. Daimon

Dibujo Anatomico de la cabeza humana. Daimon

Dynamic Figure Drawing. Burne Hogarth. Watson-Guptill.

Dynamic Anatomy Drawing. Burne Hogarth. Watson-Guptill.

Drawing the human head. Burne Hogarth. Watson-Guptill

Basic figure drawing. Greg Albert. North light books.

Dibujando la cabeza y el cuerpo humano. Jack Hamm Ed. Azteca

Ilustracion Digital. Michael Schwab. Graphis Inc.

Electronic Workshop, proyectos reales de manipulaci3n fotogr3fica. Steven R Gilmore. Mc Graw Hill.

A New Approach to Drawing the moving figure in deep space and Foreshortening. Burne Hogarth. Watson-Guptill Publications, New York

Fotografias que muestran la belleza y riqueza cultural de la mujer de raza negra. Uwe Ommer. Taschen.

Construcci3n Fotogr3fica. Roger Hicks & Frances Shultz. Pro-Lighting.

Medidas, proporciones y detalles anatómicos, superficies, formas y movimiento. Burne Hogarth. Watson-Guptill Publications, New York.

Dibujo figura humana. Jack Hamm. Editorial Azteca S.A.

Dibujo figura humana. Christopher Hart. Watson-Guptill Publications, New York.

Dibujo de Figura Femenina. Carlos Verduzco. Ed. Rep3blica de Cuba.

Dibujo figura humana. Greg Albert. North Ligth Books.

Dibujo figura humana. Jos3 M. Parram3n. Parram3n.

Dibujo figura humana. Daniel Carter & Michael Courtney. Parragon Publishing Book.

Dibujo figura humana. Louise Gordon. Daimon.

Dibujo figura humana. Louise Gordon. Daimon.

Fotografias y esquemas del cuerpo humano. Sarah Simblet. R LL Blume.

Arte, percepci3n y realidad. E.H.Gombrich, J Hochberg y M.Black. Paídos Comunicaci3n (701.15 GOM).

Como entendemos el arte. Michael J.Parsons. Paídos.

Fecha de revisi3n:	Elaborado por:
Enero de 2016	MTRO. ALCANTAR GUTIERREZ, Jose Alfredo. MTRO. CASTILLO BERNAL, Eduardo. MTRO. CORTES LOPEZ Jose Isaac. DIA. G3MEZ PERALTA, Maria Elena.

