



PROGRAMA DE ASIGNATURA

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre asignatura: Expresión y Representación Gráfica	Período de Vigencia: 2015-2016
Código:	
Tipo de Curso: Formación Disciplinar	

Carrera: Diseño Industrial	Departamento: Arte y Tecnologías del Diseño	Facultad: Arquitectura, Construcción y Diseño
Nº Créditos SCT: 4	Total de horas: (semestrales o anuales según corresponda) Cronológicas: 126 Pedagógicas: 108	Año/ semestre 1/1
Horas presenciales: 72 (total horas pedagógicas semanales) HT: 2 HP: 2 HL: 0	Horas trabajo autónomo: 108 (total horas pedagógicas Semanales) HT: 2 HP: 4 HL: 0	
Prerrequisitos: NO Asignatura:	Correquisitos: NO Asignatura:	

II.- DESCRIPCIÓN

II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Expresión y Representación Gráfica es una asignatura de primer año de la carrera de Diseño Industrial, primer semestre de carácter teórico-práctico. La asignatura tiene como finalidad conocer, explorar y aplicar recursos y técnicas de representación visual análogas. Enfocada en representar y comunicar gráficamente atributos básicos (volumen, forma, proporción) de objetos de diseño, su relación con el cuerpo humano dentro de un espacio (contexto).

Contribuirá a las competencias específicas del perfil de egreso en cuanto a:

CE1: Investigación aplicada a proyectos de diseño: Generar información relevante a partir de procesos recopilación y análisis de datos, a través, del manejo herramientas e instrumentos para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 1)

CE8: Metodología de la observación: Analizar información basada en métodos de observación de campo para la generación de propuestas de valor en diseño. (Nivel de Tributación 3)

Contribuirá a las competencias específicas del perfil de egreso UBB en cuanto a:

CG5: Capacidad para comunicarse: Posee habilidades comunicativas orales y escritas para interactuar efectivamente con los demás, expresando ideas y sentimientos. A nivel básico, se comunica en un segundo idioma.

II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Experimentar técnicas gráficas análogas en soportes gráficos bidimensionales para ilustrar objetos de diseño y figura humana utilizando color.

II.3 Aprendizajes Previos

1. Expresa por medio del dibujo
2. Maneja técnicas básicas del dibujo.
3. Conoce principios básicos de la teoría del color.

III. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de Aprendizaje	Metodología	Criterios de Evaluación	Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.	Tiempo estimado
1. Explora diferentes técnicas básicas de achurado y sombreado sobre láminas para representar volúmenes.	<ul style="list-style-type: none"> • Clase expositiva Trabajo colaborativo con Videos Observación individual y/o colaborativa 	1.1 Utiliza el lápiz grafito de diferentes durezas para comunicar volúmenes y texturas. 1.2 Práctica técnicas de esfumado con grafito. 1.3 Explora y aplica	Conceptuales <ul style="list-style-type: none"> • Achurado, línea, sombreado, achurado, hojas de hilado, regla, lápices a grafito. Procedimentales <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de achurado en relación a la inclinación del lápiz. 	Horas presenciales:8 HT:2 HP:6 HL: 0 Horas de trabajo autónomo: 14 HT:2 HP:12 HL: 0



		diversas técnicas para representar volumetría de entidades (naturales y artificiales).	<ul style="list-style-type: none"> Método para crear volúmenes por medio del esfumado con grafito. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> Metódico y reflexivo. 	
2. Observa las configuraciones geométricas de objetos y del cuerpo humano para representarlos en sobre láminas bidimensionales	<ul style="list-style-type: none"> Observación individual y/o colaborativa Trabajo social y/o individual 	<p>2.1 Identifica configuraciones geométricas de objetos y del cuerpo humano.</p> <p>2.2 Reconoce y extrae las proporciones de los objetos observados.</p> <p>2.3 Representa de forma proporcionada las formas, volúmenes y geometrías de objetos y del cuerpo humano.</p>	<p>Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> Herramientas de medición, lápices, hojas, pliegos de papel <p>Procedimentales</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas para determinar medidas y proporciones del cuerpo humano y de objetos de diseño. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> Actitud curiosa 	<p>Horas presenciales:8 HT:2 HP:6 HL: 8</p> <p>Horas de trabajo autónomo: 14 HT:2 HP:12 HL: 0</p>
3. Explora conceptos de diagramación y equilibrio y color sobre láminas para ilustrar proyectos gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> Indagación Textual social y/o individual Trabajo colaborativo 	<p>3.1 Identifica los distintos conceptos y elementos dentro de una composición gráfica.</p> <p>3.2 Selecciona los elementos para diagramarlos en una lámina de proyecto de diseño</p> <p>3.3 Explora e ilustra una lámina de proyecto</p>	<p>Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> Tipologías de instrumento gráficos. <p>Procedimentales</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagramación y composición de láminas gráficas. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> Actitud propositiva Actitud creativa constante 	<p>Horas presenciales:8 HT:2 HP:6 HL: 0</p> <p>Horas de trabajo autónomo: 14 HT:2 HP:12 HL: 0</p>

IV. SISTEMA DE EVALUACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (proceso y producto)								
1. Explora diferentes técnicas básicas para la construcción de achurado, sombreado en relación a representar volúmenes y carácter a la expresión gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio con talleres individuales y grupales • Exposición 								
2. Observa las configuraciones geométricas de objetos y del cuerpo humano	<ul style="list-style-type: none"> • trabajo autónomo • Exposición 								
3. Comunica e ilustra sus proyectos gráficos por medio conceptos de equilibrio, diagramación y color.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de composiciones gráficas 								
<p>La evaluación de la asignatura considera:</p> <table> <tbody> <tr> <td>• Informes de trabajos en clases</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Informes de trabajo autónomo</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Exposiciones</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Portafolio con talleres individuales y grupales</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table>		• Informes de trabajos en clases	25%	• Informes de trabajo autónomo	25%	• Exposiciones	25%	• Portafolio con talleres individuales y grupales	25%
• Informes de trabajos en clases	25%								
• Informes de trabajo autónomo	25%								
• Exposiciones	25%								
• Portafolio con talleres individuales y grupales	25%								

V. BIBLIOGRAFÍA

Fundamental

- Art Blume S.A. (2008). *Técnicas, bocetos de conceptos, sistemas informáticos, ilustración, medios, presentaciones, diseño por ordenador*. Barcelona, España. Pipes A. Dibujo para diseñadores.
- Hutton-Jamieson (1986). *Técnica de Dibujo con lápices de colores*. Blume
- Laseau, P. (2004) *Freehand Sketching: An Introduction*. W. W. Norton & Company.
- Powell, D. (1993) *Técnicas de Presentación Guía de dibujo y presentación de proyectos de diseño*, *Título original: PRESENTATION TECHNIQUES*, Tursen S.A. Hermann Blume Ediciones
- Maris (1999). *Cómo dibujar: guía completa de sus técnicas e interpretación*. Prentice Hall, Inc.
- Cumpa (2002). *Fundamento de diagramación-revistas*. Fondo Editorial Central-Ciudad Universitaria.

Complementaria

- Apilluelo, Ibañez & Artur (2000) *Dibujo Industrial conjunto y despieces*. Paraninfo, Thomson Learning
- <http://www.mnba.cl/>
- <http://www.moma.org/>

**Referencia a norma APA 6° versión.