



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Representación
Programa de Expresión Gráfica Industrial II
Ciclo Escolar 2015-B
Licenciatura en Diseño Industrial

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1. Nombre de la materia:	Expresión Gráfica Industrial II	1.2. Código de la materia (NRC):	RE 106
1.3. Departamento:	Representación	1.4. Código de Departamento:	RE 106
1.5. Carga horaria: 96 hrs.	Teoría: hrs.	Práctica:	96 hrs.
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional: Licenciatura	1.7. Tipo de curso (modalidad):	taller
2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:			
ÁREA DE FORMACIÓN:	Básica Obligatoria		
CARRERA:	Licenciado en Diseño Industrial.		
MISIÓN:	La Universidad de Guadalajara, en la carrera de Diseño Industrial tiene como misión formar profesionales de Diseño Industrial con actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado por medio del diseño de productos que logren una mejor calidad de vida.		
VISIÓN:	Nuestra carrera se distingue por su alto nivel académico y es reconocida como líder en la formación de diseñadores industriales. Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. Nuestros profesores y egresados gozan de una gran reputación académico-profesional y son agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo. Nuestra vinculación y participación es constante en los sucesos sociales que demandan la interacción del diseño donde se nos distingue como líderes de opinión. Nos ocupamos de fomentar y crear una cultura de diseño con principios de sustentabilidad para nuestro país.		
FILOSOFÍA:	El diseño en la Universidad de Guadalajara es la disciplina creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas considerando su completo ciclo de vida.		
Nuestra intervención de diseño se caracteriza por la ponderación del método y la planeación estratégica del proyecto como un recurso para la búsqueda de soluciones óptimas a necesidades reales. Nos ocupamos del oficio como herramienta imprescindible para la conceptualización y representación del diseño, que se distingue por su carácter ante todo funcional y por consecuencia, estético.			
PERFIL DE EGRESO:	El Diseñador Industrial atiende a la solución de productos acorde a las necesidades de la sociedad que los demanda, de la industria que los produce, y al medio ambiente que los sustenta. Tiene un gran campo de acción tanto en la industria como en el desarrollo de ejercicio profesional independiente, actualmente una parte del éxito en la actividad del sector productivo depende de las posibilidades que éstas tengan de implementar estrategias de diseño y desarrollo de productos.		

RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:

En ésta materia el alumno adquiere los conocimientos básicos para la representación de objetos de diseño bidimensional y tridimensionalmente sobre superficies planas, lo que brinda una preparación base para los ejercicios dentro del taller de Diseño, así como para su formación profesional.

Este taller brinda al alumno una formación básica-profesional para una correcta aplicación del lenguaje gráfico, en el desarrollo y elaboración de sus conceptos de Diseño

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

El taller de Expresión Gráfica Industrial I se relaciona directamente con: Taller de Diseño I

Cognitivamente se relaciona con: Expresión Gráfica Industrial II, Expresión Gráfica Industrial III, Taller de Diseño II, Taller de Diseño III, Taller de Diseño IV, Taller de Diseño V, Taller de Diseño VI, Taller de Diseño VII, Taller de Diseño VIII.

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

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar).

Generar el pensamiento tridimensional mejorando la representación bidimensional y tridimensional a mano alzada, aplicando el método de perspectiva para la representación de productos .

El alumno deberá adquirir la habilidad para el manejo de los rotuladores y sus productos auxiliares.

INTELECTUAL: Conocimiento de diferentes métodos para representar objetos de diseño.

Habilidad para presentar objetos tridimensionales sobre una superficie plana.

Destreza en el dibujo a mano alzada. Uso del rotulador para bocetaje

HUMANO: Adquirir disciplina para presentar trabajos de excelente calidad.

SOCIAL: Aprenderá a trabajar individualmente y en equipo, teniendo respeto y tolerancia a sus demás compañeros.

PROFESIONAL: Saber aplicar el estilo de representación adecuado para cada situación de sus desarrollo profesional.

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

INTELECTUAL:

El Alumno tendrá el conocimiento de las bases prácticas para el trazo a mano alzada.

Tendrá la Habilidad para representar objetos tridimensionales.

HUMANO:

Adquirir disciplina y calidad en sus trabajos así como puntualidad y responsabilidad en sus entregas y su proceso de aprendizaje.

SOCIAL:

Aprenderá a trabajar individualmente y en equipo, teniendo respeto y tolerancia a sus demás compañeros.

PROFESIONAL:

Adquirirá la capacidad de elaborar bocetos a mano alzada así como dibujos para la representación y presentación de proyectos.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL

1.- Trazo a Mano Alzada

2.- Método y técnicas de perspectiva a uno y dos puntos de fuga.

3.- Perspectiva a tres puntos de fuga.

4.- Representación de objetos con vistas generales y perspectiva.

5.- Variaciones formales en objeto de diseño

6.- Presentación simple de proyectos de diseño.

5.- ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

- 1.- Presentación del curso y el Profesor.
- 2.- Introducción a la representación bidimensional y tridimensional de los objetos.
- 3.-Aplicación de la técnica en la representación de objetos de diseño a 2 y 3 puntos de fuga.
- 4.- Aplicación del rotulador y la representación de materiales
- 5.- El boceto rápido a color
6. Presentación de proyectos de diseño a partir de su conceptualización hasta su presentación final.

6.- MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

El alumno deberá cumplir con 80% de asistencias y la presentación de la libreta de bocetos, para obtener el derecho a ser evaluado. Los trabajos serán evaluados como se describe a continuación:

Ejercicios de trazo por temática ----- 10%
Son considerados ocho temas en el curso.
Permanencia y Asistencia----- 10%
Puntualidad en entegas ----- 10%

7.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

Dick Powel "Técnicas de Representación"
Dick Powel "Técnicas Avanzadas de Rotulador"
Mudaraz Alfredo "Manual de Perspectiva Medida" Ed. Universidad Iberoamericana
Campos,Cristian "Product design now, designs and sketches" Ed. Collisn Design
Shimizu, Yoshiharu "New Marker Techniques" Ed Graphic Sha.

taller

<i>Elaborado por:</i>	<i>Carlos Alberto Campos Plascencia, Katia Ariadna Morales Vega</i>	<i>Fecha de actualización:</i>
		<i>Julio de 2015</i>