



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Dibujo y Expresión
CÓDIGO	:	DG193
CICLO	:	201801
CUERPO ACADÉMICO	:	Denegri Alvarez Calderón, Paola Dunkelberg Miller, Gloria Diana Vargas Salinas, Juan Pablo Vargas Zavala, Carlos Daniel
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional Grafico

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Dibujo y Expresión es un curso de especialidad en la carrera de Diseño Gráfico Profesional, de carácter teórico - práctico dirigido a los estudiantes de Segundo Ciclo, que busca desarrollar la competencia general de Pensamiento Crítico y la competencia específica de Comunicación Visual.

El curso tiene por finalidad desarrollar el conocimiento de la representación de la figura humana con el fin de lograr armonía, expresión, síntesis y movimiento en sus futuros proyectos de expresión gráfica.

Se incorporará los conocimientos adquiridos en Primer Ciclo iniciando la representación de la figura humana a través de cubos y perspectivas en base al canon clásico desarrollando una capacidad de observación y reflexión respecto a la representación de la figura humana para luego lograr la síntesis y el impacto visual necesarios articuladas al Dibujo Aplicado al Diseño en Tercer Ciclo.

El desarrollo de esta habilidad como técnica manual les permitirá ejercer su profesión con la seguridad y aplomo del dibujante requeridos en las distintas disciplinas de la carrera y en el uso adecuado de la tecnología.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante dibuja la figura humana tanto en posición estática como en movimiento, en perspectivas de espacios interiores y exteriores a partir del canon clásico, tomando en cuenta la estructura, las proporciones adecuadas y la composición.

Competencias

Pensamiento Crítico

El diseñador gráfico eficaz desarrolla un criterio para poder validar y descartar información que sea útil para la

generación de una idea y su plasmación mediante el dibujo.

Nivel de logro: 1

Comunicación Gráfica

El diseñador gráfico eficaz es aquel que expresa y persuade a través de la comunicación visual, utilizando las técnicas de expresión gráfica.

Nivel de logro: 1

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA

LOGRO

Competencia: Capacidad de observación para expresar el dibujo de la figura humana según el canon y proporciones establecidas (Comunicación Visual)

Al finalizar la unidad, el estudiante dibuja la figura humana respetando el Canon masculino y femenino rotando. (Perfil, tres cuartos, tres cuartos anterior y posterior)

TEMARIO

- Canon de la figura humana masculina y femenina.
- Estructura básica de cabeza y rostro masculino y femenino
- Giros de la figura humana geométrica: vista frontal, lateral, tres cuartos anterior, tres cuartos posterior y posterior.
- Planos de encuadre: plano general y americano.
- Entorno simple para figura humana del natural.
- Representación de volumen con dos tonos de gris

Actividades de aprendizaje:

- Técnica de medir y dibujar el modelo.
- Análisis de casos
- Trabajos de exploración grupal
- Trabajos de exploración personal
- Estudios individuales
- Desarrollo de fichas técnicas

Evidencias de aprendizaje:

- Cuaderno de exploración personal.
- Ejercicios en clase y casa.
- Trabajo final de dibujo y sustentación.

HORA(S) / SEMANA(S)

16 horas / Semanas 1-4

UNIDAD N°: 2 DIBUJO DE CABEZA, MANOS Y PIES

LOGRO

Competencia: Capacidad de observación para expresar el dibujo de la figura humana según el canon y proporciones establecidas (Comunicación Visual)

Al finalizar la unidad, el estudiante dibuja cabezas manos y pies en diferentes posiciones.

TEMARIO

- Esquemas de dibujo de rostro y cabeza.
- Dibujo de manos, pies, zapatos y zapatillas.
- Ángulos de encuadre de cabeza y cuello.
- Planos de encuadre: detalle, primer y primerísimo plano.
- Establecer diferencias entre ángulos del encuadre, planos de encuadre y planos de profundidad

Actividades de aprendizaje:

- Análisis de casos
- Trabajos de exploración grupal
- Trabajos de exploración personal
- Estudios individuales
- Desarrollo de fichas técnicas

Evidencias de aprendizaje:

- Cuaderno de exploración personal.
- Ejercicios en clase y casa.
- Trabajo final de dibujo y sustentación.

HORA(S) / SEMANA(S)

12 horas / Semanas 5-7

UNIDAD N°: 3 DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA EN MOVIMIENTO**LOGRO**

Competencia: expresar el movimiento fluido y coherente de la figura humana y persuadir a través de la comunicación visual, utilizando las técnicas de expresión gráfica (Comunicación Visual)

Al finalizar la unidad, el estudiante dibuja la figura humana sintetizada en movimiento en diversas posiciones en espacio exterior e interior real.

TEMARIO

- Figura humana en posiciones diversas: sentado, en reposo, en acción.
- Síntesis de figura humana en movimiento
- La figura humana sintetizada en movimiento de posiciones sencillas en espacio interior real y exterior real.
- Línea valorada asociada con el volumen.
- Planos de encuadre: medio, medio corto, americano.
- Ejercicio de telas. Método de la malla en base a fotografías en posición simple

Actividades de aprendizaje:

- Análisis de casos.
- Trabajos de exploración grupal
- Trabajos de exploración personal
- Estudios individuales
- Desarrollo de fichas técnicas

Evidencias de aprendizaje:

- Cuaderno de exploración personal de trazos.
- Ejercicios en clase y casa.
- Trabajo de fin de unidad y sustentación.

HORA(S) / SEMANA(S)

16 horas / Semanas 9-12

UNIDAD N°: 4 LA FIGURA HUMANA EN PERSPECTIVA. FIGURA EN ESPACIO EXTERIOR**LOGRO**

Competencia: Expresar y persuadir a través de la comunicación visual, utilizando las técnicas de expresión gráfica, desarrollar la capacidad de producir propuestas innovadoras y sentar las bases para afrontar a futuro proyectos complejos de manera eficiente (Innovación, pensamiento crítico y comunicación visual)

Al finalizar la unidad, el estudiante dibuja la figura humana en perspectiva de tres puntos de fuga, con vestuario en entorno.

TEMARIO

- Introducción a escorzo.
- El contraposto
- El vestuario: vestimenta sencilla, espacios entre vestimenta y cuerpo humano.
- Figura humana en el entorno

Actividades de aprendizaje:

- Análisis de casos
- Trabajos de exploración grupal
- Trabajos de exploración personal
- Estudios individuales
- Desarrollo de fichas técnicas

Evidencias de aprendizaje:

- Cuaderno de exploración personal.
- Ejercicios en clase y casa.
- Trabajo final de dibujo y sustentación.

HORA(S) / SEMANA(S)

12 horas / Semanas 13-15

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

Los estudiantes realizarán actividades en el aula y tareas en casa en su bitácora para afianzar lo visto en clase en los temas de la unidad e investigará sobre temas propuestos. Durante las clases se dialogará sobre el tema, se harán trabajos de análisis y dibujo exploratorio en grupo con diferentes técnicas, se realizarán dibujos individuales a partir de la observación.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

$$10\% (TB1) + 30\% (TP1) + 20\% (TB2) + 40\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	10
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	40

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 4	Proyecto 1 (semanas 1-3) y bitácora	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Proyecto 2 (semanas 4-7) y bitácora	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 11	Proyecto 3 (semanas 9-11) y bitácora	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Proyecto 4 (semanas 12-15), bitácora y portafolio completo	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

BÁSICA

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS (UPC), Centro De Información. Catálogo en línea: <http://bit.ly/DG193-RE>.

RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

BASKINGER, Mark (2013) Drawing ideas : a hand-drawn approach for better design. 1. New York.