UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

EXPRESION GRAFICA

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
EXPRESION GRAFICA
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
PRIMERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO BASICO APLICADO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura de Expresión Gráfica se pretende proveer al estudiante las enseñanzas fundamentales sobre composición, proporciones,luz y sombra, contraste, etc. para diferentes contextos que son aplicables al ejercicio del diseño sabiendo que hay medios y técnicas para lograr verdaderas composiciones gráficas con concepto. La asignatura contribuye a la formación del diseñador gráfico a partir de las bases del dibujo tradicional para ser aplicados en la elaboración de piezas gráficas con el uso del concepto, ingenio y creatividad.

Descripción de la asignatura Resultados de aprendizaje. El estudiante desarrollará habilidades artísticas para representar propuestas gráficas de calidad a mano alzada. Mediante la Expresión Gráfica se otorga al estudiante las herramientas necesarias para desarrollar habilidades artísticas con las que los ellos puedan realizar una propuesta gráfica de calidad sin necesidad de recurrir a la tecnología, utilizando como única solución para plasmar una idea el trazo básico a mano alzada acompañados de conocimientos en composición, perspectiva, luz, sombra, texturas, colores, contrastes, degradados y difuminados. Los temas se desarrollan mediante el método de aprendizaje basado en la resolución de problemáticas reales vinculadas al contexto del área de diseño gráfico, para ello se desarrollan prácticas en clase y trabajo autónomo utilizando diferentes materiales y herramientas de dibujo, que están vinculados a la aplicación de diversas técnicas secas y húmedas. La asignatura de Expresión Gráfica se estructura en 4 unidades curriculares básicas. A lo largo de la primera unidad el estudiante adquiere el conocimiento de técnicas de dibujo y percepción del espacio bidimensional, en la segunda unidad el estudiante se centra en la representación gráfica a través de la composición simétrica y asimétrica, en la tercera unidad se aplicará técnicas secas y la última unidad está dedicada a la aplicación de técnicas húmedas y mixtas. Se establece una metodologia de aprendizaje basado en proyectos ABP y métodos de caso. Las clases se desarrollarán mediante talleres prácticos que apoyen el conocimiento teórico aprendido en clase, los estudiantes revisarán casos y resolverán problemas reales de diseño mediante la investigación, creación y desarrollo de propuestas. Resultado de aprendizaje: Aplica conocimientos de la expresión gráfica en la correcta representación de propuestas aplicadas a diferentes técnicas sobre un soporte gráfico.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar destrezas de expresión gráfica en una composición a mano alzada para la realización de representaciones con concepto, a través del uso de varias técnicas secas y húmedas tomando en cuenta el aspecto pluricultural de la nación.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Aplicar conceptos básicos de dibujo mediante la aplicación de diversas técnicas con materiales y herramientas para la correcta representación de cuerpos geométricos.

2.-Dibujar composiciones simétricas y asimétricas que refleje un conjunto de unidad, armonía y sobretodos organización de un trabajo compositivo, con el uso del dibujo, forma y color.

3.-Ilustrar estéticamente una composición en el espacio bidimensional mediante la selección de técnicas secas de manera creativa, que se direncia claramente elementos como sombras, luces, texturas y color.

4.-Elaborar propuestas gráficas mediante técnicas húmedas y mixtas como un recurso para la representación de conceptos aplicados en diferentes contextos.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Aplicar conceptos básicos de dibujo mediante la aplicación de diversas técnicas con materiales y herramientas para la correcta representación de cuerpos geométricos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Aplicación de técnicas de dibujo para cuerpos geométricos	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Perspectiva	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- Sombreado	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Incorpora materiales y técnicas de dibujo para la correcta representación de propuestas gráficas aplicadas a diferentes contextos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Láminas de dibujo, Bocetero, Herramientas y materiales de dibujo
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Dibujar composiciones simétricas y asimétricas que refleje un conjunto de unidad, armonía y sobretodos organización de un trabajo compositivo, con el uso del dibujo, forma y color.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Composiciones simétricas y asimétricas	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- Esquemas compositivos	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.3.- Composición por planos	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Ejecuta estéticamente una composición simétrica y asimétrica.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Láminas de dibujo, Bocetero, Herramientas y materiales de dibujo.
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Ilustrar estéticamente una composición en el espacio bidimensional mediante la selección de técnicas secas de manera creativa, que se direncia claramente elementos como sombras, luces, texturas y color.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Técnicas secas	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Grafito y Carboncillo	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Lápices de colores	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.4.- Pasteles	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Conoce y selecciona las técnicas y materiales para la aplicación en contextos gráficos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Láminas de dibujo, Bocetero, Herramientas y materiales para técnicas secas.
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Elaborar propuestas gráficas mediante técnicas húmedas y mixtas como un recurso para la representación de conceptos aplicados en diferentes contextos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Técnicas húmedas	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Acuarela y témpera	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- Técnicas mixtas	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica los conocimientos de técnicas mixtas para la representación de propuestas gráficas.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Láminas de dibujo, Bocetero, Herramientas y materiales para técnicas húmedas.
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (demostraciones) se realizarÃ¡n en el aula; Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a travÃ©s del uso de tÃ©cnicas secas y hÃºmedas sobre diferentes soportes; y Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de “ExpresiÃ³n GrÃ¡fica” con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Aplicar conceptos básicos de dibujo mediante la aplicación de diversas técnicas con materiales y herramientas para la correcta representación de cuerpos geométricos.	Otros Talleres prácticos	RÚBRICA	Talleres de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
2.- Dibujar composiciones simétricas y asimétricas que refleje un conjunto de unidad, armonía y sobretodos organización de un trabajo compositivo, con el uso del dibujo, forma y color.	Otros Talleres prácticos	RÚBRICA	Talleres de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
3.- Ilustrar estéticamente una composición en el espacio bidimensional mediante la selección de técnicas secas de manera creativa, que se direncia claramente elementos como sombras, luces, texturas y color.	Otros Talleres prácticos	RÚBRICA	Talleres de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
4.- Elaborar propuestas gráficas mediante técnicas húmedas y mixtas como un recurso para la representación de conceptos aplicados en diferentes contextos.	Otros Talleres prácticos	RÚBRICA	Talleres de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Parramón, Equipo	2011	Guia completa para el artista	3	Parramon Paidotribo S.L.	Mexico	1	653	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro Clasico. Este libro incluyen todos los materiales, procedimientos y tecnicas del dibujo y la pintura, con numerosas explicaciones y procesos paso a paso. Tecnicas de dibujo, pag. 111. Perspectiva, pag. Composicion, pag. 379. Tecnicas secas, pag. 14,							
URL:	https://0x102pzki-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119242							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Parramón, Equipo	2010	Pintura creativa: Trazo	2	Parramon Paidotribo S.L.	Mexico	1	396	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro Clasico. Este libro estructura el aprendizaje de la pintura artistica en torno a los elementos fundamentales del lenguaje pictárico: forma, color, espacio y trazo. Capátulo 2, pág. 45. Capátulo 3, pág. 128. Capátulo 6, pág. 244.							
URL:	https://0x102pzki-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119258/							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cositorto; Gustavo	2012	Curso de dibujo y pintura	1a edición	BarcelBaires América	Uruguay	1	318 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00766							
Comentario:	Libro Clasico. Bases del dibujo y pintura desde cero							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
	2012	Conceptos básicos de composición y perspectiva	4a edición	Parramón	Badalona	1	32 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00575							
Comentario:	Libro Clasico. Aporta los conceptos básicos para entender la composición y perspectiva, respondiendo a las inquietudes propias del principiante: cómo componer, cómo							

	encuadrar, qué punto de vista escoger, cómo dibujar el boceto y con qué, cómo plantear las
URL:	

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Parramón, Equipo	2003	El rincon de pintor: Acuarela	2	Parramon Paidotribo S.L.	Mexico	1	260	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro Clasico. El libro enseña a pintar a la acuarela desde la base, explica con claridad todas las claves tecnicas que implica su practica. Capitulo 4, pag. 80.							
URL:	https://0x102pzki-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119231							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Parramón, Equipo	2008	El rincon del pintor: dibujo	4	Parramon Paidotribo S.L.	España	1	260	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIbro Clasico. El libro presenta los principios teoricos y procedimientos tecnicos del dibujo artistico. Proporcion, pág. 117. Sombreado, pág. 138. Perspectiva, pág. 100							
URL:	https://0x102pzki-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119236							