

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

Unidad académica:		Facultad de Arquitectura y Diseño											
Programas de estudio:		Lic en Diseño Gráfico				Vigencia del plan:		2006-2					
Unidad de Aprendizaje:		Ilustración digital				Clave:		11319					
HC	1	HL		HT		HPC	3	HCL		HE	1	CR	5
Ciclo escolar:		Séptimo Semestre				Etapa de formación:		Optativa					
Carácter de la Unidad de Aprendizaje:													
Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:		Haber cursado y aprobado Ilustración II											

Formuló: Paloma Rodríguez Valenzuela

Vo. Bo.:

Mario Macalpin

Fecha: Mayo de 2009

Cargo:

Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Lograr que el alumno tenga un amplio conocimiento de la importancia de la ilustración digital como una herramienta potencial en el desarrollo de propuestas gráficas, introduciéndolo a la elaboración de ilustraciones manipulando la tecnología digital, y seleccionando las herramientas adecuadas que le servirán para generar proyectos de calidad.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Lograr que el alumno domine las técnicas de ilustración digital, convencionales y mixtas que le permitan interpretar las necesidades de comunicación para alcanzar objetivos estratégicos en el área del diseño gráfico.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Tendrá conocimiento del desarrollo de la ilustración digital como herramienta de comunicación.
- b) Conocerá a distintos representantes de la ilustración digital y las propuestas generadas para la solución de proyectos gráficos.
- c) Conocerá las distintas opciones que existen como técnicas y herramientas para la elaboración de ilustraciones digitales.
- ci) Será capaz de elaborar ilustraciones manipulando la tecnología digital, seleccionando las herramientas más convenientes según proyectos específicos de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Encuadre del curso.

Contenido

Duración

Exposición general del curso
La ilustración digital y su papel en el diseño gráfico.
Descripción temática del contenido del curso
Descripción del procedimiento de evaluación
Bibliografía.

1.5 Hrs

UNIDAD I

Introducción a la Ilustración digital

Competencia:

Introducir al alumno en la comprensión y conceptos generales sobre la Ilustración Digital, asimismo, lograr que tenga un conocimiento general sobre los antecedentes de la ilustración digital y la generación de propuestas por parte de los representantes que han ido desarrollando la historia de esta técnica de la comunicación visual.

Contenido	Duración
<p>1.1 Conceptos básicos de la Ilustración digital</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1 ¿Qué es la ilustración digital? 1.1.2 Los antecedentes de la ilustración digital <ul style="list-style-type: none"> 1.1.2.1 Los estilos formales de la ilustración digital 1.1.2.2 Principales representantes y precursores de la ilustración digital 1.1.2.3 La ilustración digital en la actualidad 1.1.3 Características de la ilustración digital 1.1.4 Formatos 	7.5 Hrs

V. DESARROLLO POR UNIDADES.	
<p>UNIDAD II</p> <p>La ilustración digital como herramienta de comunicación gráfica</p>	
<p>Competencia:</p> <p>Comprender y trabajar en la ilustración digital como herramienta utilizando y aplicando diferentes métodos y técnicas de reproducción, tomando en cuenta aspectos formales de composición del diseño gráfico y aplicándolos a diversos proyectos específicos del área de la comunicación gráfica.</p>	
Contenido	Duración

2.1 La ilustración como herramienta de diseño gráfico

2.1.1 El papel de la ilustración en la comunicación gráfica.

2.1.2 Ventajas de la ilustración digital

2.2 Técnicas de ilustración digital

2.2.1 El proceso de ilustración

2.2.1.1 Forma y color

2.2.1.2 Imagen

2.2.1.3 Conceptos formales del diseño en la ilustración digital

2.2.1.4 Técnicas de construcción visual

2.2.2 La imagen vectorial en la ilustración digital

2.2.2.1 Software de ilustración digital.

2.2.2.2 Archivos y formatos de una imagen vectorial.

2.2.2.3 Herramientas y técnicas para la ilustración digital.

2.2.2.3.1 Vectorización de imágenes

2.2.2.3.2 Manipulación de imágenes vectoriales

2.2.2.3.3 Texturas visuales

2.2.2. Técnica mixta

2.2.2.1 Imágenes vectoriales y bitmaps en proyectos de ilustración

2.2.2.2 Técnicas y herramientas de la ilustración digital mixta.

2.3 Áreas de especialización en la ilustración digital. - Aplicaciones de la ilustración digital

2.3.1 Ilustración editorial

2.3.1.1 Ilustración narrativa

2.3.1.2 Ilustración complementaria

2.3.1.3 Material didáctico editorial

2.3.2 La ilustración publicitaria y comercial

2.3.2.1 Empaques

2.3.2.2 Moda

2.3.2.3 Papelería y promoción corporativa

2.3.2.4 La industria discográfica

2.3.3 La ilustración en secuencia

2.3.3.1 Aplicaciones para cine y video

2.3.3.2 El discurso visual a base de imágenes ilustrativas

2.3.3.3 Medios y técnicas de reproducción

39 Hrs

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Exposición de los temas por parte del profesor; mesas redondas y de discusión sobre los principales representantes y diferentes técnicas para el desarrollo de la ilustración digital.

Realización de ilustraciones digitales para apoyar proyectos de aplicación en diferentes áreas de especialización del diseño gráfico.

Elaboración de investigaciones visuales y reportes

Presentación de trabajos de aplicación

Investigación audiovisual

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios y medios de acreditación.

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **la calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **la calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 NO SUBIRÁ A 70.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **el alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.**

Medios	Criterios de evaluación	Valor
--------	-------------------------	-------

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.		
Asistencia y participación	Responsabilidad en asistir y participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.	10%
Prácticas y exposiciones	Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	20%
Tareas	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	20%
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad.	50%
SUBTOTAL PARCIALES		100%
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
TOTAL CALIFICACIÓN FINAL		100%

BIBLIOGRAFIA	
	Complementaria.

Cordera Lascurain, Carmen. **Diseño Gráfico en México**. México. Quorum.

Craig, James. **Production for the Graphic Designer**. Nueva York. 1974.

Gil Aristu, Jose Luis. **Diccionario histórico de la ilustración**. Alianza. 1998.

Gallo, Max. **The Poster in History**. W.W. Norton & Company, Nueva York. 2000.

Hollis, Richard. **Diseño Gráfico. Una historia abreviada**. Destino. Barcelona. 2000.

Meggs, B. Philip. **Historia del Diseño Gráfico**. México. Editorial Trillas. 2000.

Middlebrook, Ann. **American showcase illustration 25**. Ava. 2002.

Miguet Cámara, Eva. **Ilustración de vanguardia**. Mansa. 2008.

Muller-Brockmann. **Historia de la Comunicación visual**. España. Gustavo Gili. 2005.

SATUE, ERIC. **El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días**. Ed. Alianza Forma, Madrid, 1994.

Zapaterra, Yolanda. **Ilustración - Proyectos de ilustración reales; desde el planteamiento hasta el resultado**. México. McGraw-Hill. 1999.

Biblioteca del Diseño Gráfico. Naves Internacional. 1994.

Colyer, Martin. **Cómo encargar ilustraciones**. Gustavo Gili. España.

Dalley, Terence. **Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales**. Hermann Blume. 1981.

Dondis, Doris A. **La sintaxis de la imagen**. México. Gustavo Gili. 1995.

Lewis, John. **Principios Básicos de Tipografía**. Trillas. México. 1994.

Maseda, Pilar. **Los inicios de la profesión del diseño en México: genealogía de sus incidentes**. INBA. Conaculta, 2006.

McCloud, Scott. **Entender el cómic. El arte invisible**. Astiberri Ediciones.

McLean, Ruari. **Manual de tipografía**. Tursen. Madrid. 1993.

Salisbury, Martin. **Ilustración de libros infantiles**. Ed. Acanto. Barcelona, 2005.

Sparke, Penny. **El diseño en el siglo XX**. Blume. 1999.

Swann, Alan. **Diseño y marketing**. Gustavo Gili. 1991

V.V.A.A. **Técnicas de Ilustración**. Paramond Ed. Barcelona. 2001.

Zeegen, Lawrence. **Principios de Ilustración**. Gustavo Gili. Barcelona. 2005.

