UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

1 2 4	Unidad académica: Programas de estudio: Nombre de la Asignatura:	Arquitectura y Diseño Lic en Diseño Gráfico Ilustración I	3 5	5	<u>2006-2</u> <u>8265</u>
6	HC 1 HL	HT 3 HPC HCL		HE 1 CR 5	_
7	Ciclo escolar	<u>2006-2</u>	8	Etapa de formación	<u>Disciplinaria</u>
9	Carácter de la asignatura	<u>Obligatoria</u>			
10	Requisitos para cursar la asignatura	Haber cursado y aprobado el tronco común			

Formuló: Carolina Valenzuela Ruiz Vo. Bo.: Antonio Ley Guing

Fecha: Mayo de 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

El alumno conoce los diferentes tipos de llustración, diferentes ilustradores y el equipo y material a utilizar. Controla los materiales, empezando con los básicos y llegando a conjuntar otros mucho más complejos para ayudarle a realizar con más precisión sus trabajos de representación.

La asignatura se ubica en la etapa disciplinaria, corresponde al área de comunicación visual, es requisito para el resto de las materias de ilustración y brindará las bases necesarias para el resto de las asignaturas de composición y representación.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Utilizar la ilustración como apoyo de comunicación a través del manejo adecuado de las técnicas secas para lograr comunicar de manera efectiva la abstracción y representación de las formas en el espacio con la visión de facilitar ciertas etapas del trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Realización de ilustraciones por medio de técnicas de puntas secas con formatos y temas acordados con el maestro

V. DESARROLLO POR UNIDADES				
Encuadre del curso.				
Competencia:				
Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como de operativ de la identificación de estos; con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda desarrollar el curs comprender la importancia de la llustración dentro del proceso del diseño, esto con una apertura e interés por la	o y se pueda			
Contenido	Duración			
 1.1. Exposición general del curso 1.1.1. La importancia de las técnicas de representación secas en el proceso del Diseño. 1.1.2. Descripción temática del contenido del curso. 1.1.3. Bibliografía. 1.1.4. Descripción del procedimiento de evaluación. 	2 hrs.			

UNIDAD II Medios y sustratos. Competencia: Conocer los medios y sustratos adecuados para las técnicas secas, a través de la experimentación de los materiales para poder aplicarlos en las etapas de comunicación del proceso de diseño con un nivel de calidad profesional. Contenido Duración 2.1 Medios 2.1.1 Lápiz de grafito 2.1.2 Carboncillo 2.1.3 Lápiz de color (prismacolor) 2.1.4 Lápiz de cera. 2.1.5 Pasteles 2.2 Sustratos 2.2.1 Papeles 2.2.2 Cartulinas

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

UNIDAD III

Técnicas de representación.

Competencia:

Manejar las diferentes técnicas representativas que ofrecen los medios de punta seca, a través del conocimiento y experimentación de los diferentes recursos que ofrecen los materiales para cumplir las necesidades de comunicación clara durante y después del proceso de diseño con calidad profesional.

Contenido	Duración
3.1 Lápiz de grafito y carboncillo	
3.1.1 Degradados y textura.	
3.1.2 Luz y sombra.	
3.1.3 Copia de modelo al natural.	
3.2 Lápiz de color (prismacolor)	
3.2.1 Aplicación de técnica lineal.	
3.2.2 Aplicación de técnica de grattage.	
3.2.3 Aplicación de técnica de esgrafiado.	
3.2.4 Aplicación de técnica de blanqueado	
3.2.5 Aplicación de técnica con solo 3 colores.	
3.2.6 Aplicación de técnica con 3 colores, más blanco y negro.	
3.3 Lápiz de cera	
3.3.1 Aplicación de técnica directa.	
3.3.2 Aplicación de técnica quemada ó fundida	
3.3.3 Aplicación de técnica mixta. Las 2 anteriores.	
3.3.4 Aplicación de técnica de esgrafiado con tinta.	
3.3.5 Aplicación de técnica cera aguarrasada	
3.4 Pasteles	
3.4.1 Aplicación de impasto con pastel	
3.4.2 Aplicación de pastel con difumino.	
3.4.3 Aplicación de vapor y pincel	

3.3 Lápiz de cera

- 3.3.1 Aplicación de técnica directa.
- 3.3.2 Aplicación de técnica quemada ó fundida
- 3.3.3 Aplicación de técnica mixta. Las 2 anteriores.
- 3.3.4 Aplicación de técnica de esgrafiado con tinta.
- 3.3.5 Aplicación de técnica cera aguarrasada

3.4 Pasteles

- 3.4.1 Aplicación de impasto con pastel
- 3.4.2 Aplicación de pastel con difumino.
- 3.4.3 Aplicación de vapor y pincel

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS						
No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración		
8,9	Reproducir por medio gráficos (dibu- jos) elementos cotidianos, mediante la apli-	Gradaciones con los diferentes medios a utilizar en el curso.	Material de ilustra- ción	8 hrs.		
9, 10	cación de diferentes técnicas secas, para lograr una representación correcta del concepto a comunicar, con una actitud acuciosa	Ejercicio de representación donde se practique la aplicación de el mismo medio en diferentes sustratos.	Material de ilustra- ción	2 hrs.		
11,12	y de precisión	Lámina de degradado con los diferentes medios.	Material de ilustra- ción	4 hrs.		
13, 14		Lámina de luces y sombras con los diferentes medios.	Material de ilustra- ción	4 hrs.		
15, 16	Reproducir por medios gráficos (ilustracio- nes) elementos bi y tridimensionales, me- diante la aplicación de diferentes técnicas	Representación de conceptos sencillos especí- ficos sorteados con la técnica que mejor ayude a comunicarlo.	Material de ilustra- ción	3 hrs.		
17, 18	secas, para lograr comunicar una idea o con- cepto completo de manera visual, con una actitud acuciosa y de precisión	Aplicación de la técnica asignada por el maestro en un objeto de comunicación que persiga un fin específico, con su respectiva exposición ante el grupo		4 hrs.		
19, 20		Representación de una misma composición en las diferentes técnicas vistas y su posterior asignación a un proyecto real, buscando elegir la mejor opción.	Material de ilustra-	3 hrs.		

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

La estructura de la clase es, una explicación del profesor del tema del día, utilizando ejemplos físicos, para posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio, en forma de dibujo o ilustración, donde practique el ejemplo y demuestre que entendió la técnica ejemplificada.

El estudiante en ciertos ejercicios específicos, (según la complejidad del tema o el desempeño del alumno en clase) debe realizar extractase, ejercicios análogos a los realizados al interior del salón.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

Criterios de acreditación.

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El promedio de calificación de los ejercicios debe ser aprobatorio.
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios

•Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.

- Los exámenes tienen un valor del 40% de la calificación final.
- La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 60% de la calificación final.

Criterios de evaluación cualitativos.

- Entrega puntual de los ejercicios que cumplan con la técnica vista en clase
- Limpieza y calidad en los trabajos

IX. BIBLIOGRAFÍA.				
Básica.	Complementaria.			
Parramón. Mezcla de colores Técnicas secas Parramón. Brian Lewis, Introducción a la Ilustración. Trillas. Hayes, Colin, Guía completa de dibujo y pintura, Ed. Hermann Blume. Madrid. 1988. Murray, Ray. Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores. Gustavo	Magnus, Gunther Hugo. Manual de dibujantes e ilustradores . Gustavo Gili. Barcelona. 1987. Mulherin, Jenny. Técnicas de presentación para el artista gráfico . Gustavo Gili. Barcelona. 1993. Porter, Tom y Bob Greenstreet. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas , Gustavo Gili. Barcelona, 1983.			