

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACION BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. Unidad Académica: **Facultad de Arquitectura y Diseño.**

2. Programas de estudio:

Lic. en Diseño Gráfico.

3. Vigencia del plan: **2006-2**

1. Unidad de aprendizaje: **Ilustración II**

2. Clave: **8268**

3. HC: **1** HL: **0** HT: **3** HPC: **-** HCL: **-** HE: **1** CR: **5**

4. Ciclo Escolar: **Cuarto semestre**

5. Etapa de formación a la que pertenece: **Disciplinaria**

6. Carácter de la U. de aprendizaje: Obligatoria. X Optativa.

7. Requisitos para cursar la asignatura: **8263**

Formuló: **Jaime José Ma. Pérez Méndez Y
Lucila Arellano Vázquez**

Vo. Bo.: **Mario Macalpin**

Fecha: **Agosto 2008**

Cargo: **Subdirector**

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

El alumno aplicará las diferentes técnicas de ilustración, como apoyo de comunicación, a través del manejo adecuado de las técnicas húmedas, para lograr comunicar de manera efectiva la abstracción y representación de las formas, por medio del color y texturas.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Ilustrar ideas y formas de manera analítica y descriptiva, reconociendo las características del usuario y sus relaciones con el objeto, por medio del dibujo, color, forma y texturas. Valorando las superficies y volúmenes de los mismos. Comunicando de manera efectiva, clara y expresiva, para que este sea convincente y aceptado.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Se realizarán ilustraciones, por medio del color en materiales de técnicas húmedas, dando énfasis a diferentes materiales como acuarelas, acrílicos y tintas. Valorando las formas y texturas, creando mensajes claros, expresivos e importantes.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Encuadre del curso.

UNIDAD I

Introducción al curso.

Competencia:

Breve historia sobre la ilustración y uso de materiales.

Contenido	Duración
El alumno explorará las diferentes técnicas para la representación de imágenes como soportes en el campo de la ilustración	

UNIDAD II

Representación de técnicas húmedas.

Competencia:

Conocimiento de diferentes materiales y la aplicación de los mismos sobre cartulinas diversas.

Contenido	Duración
El alumno desarrollará su creatividad ante un problema técnico en las diferentes modalidades de la ilustración. A través del análisis de herramientas y materiales para su práctica y agilidad mental y manual en el desarrollo.	

UNIDAD III

Representación de técnicas húmedas: tinta.

Competencia:

Conocimiento de la tinta china en papel albanene utilizando como base punto e imagen gráfica.

Contenido	Duración
El alumno tomará conciencia sobre uso y manejo del albanene.	

UNIDAD IV

Representación de técnicas húmedas: tinta, plumón y lápices de colores.

Competencia:

Conocimiento de la tinta china sobre líneas y degradaciones en la forma y fondo con plumones o prismacolor.

Contenido	Duración
El alumno dominará el uso de estos materiales, así como su implementación en la ilustración para posteriormente aplicarlo a los proyectos gráficos	
<p>UNIDAD V</p> <p>Representación de técnicas húmedas: acrílicos.</p>	
<p>Competencia:</p> <p>Aplicación del acrílico en colores primarios, secundarios y terciarios, y gradaciones de los mismos valorando los planos y volúmenes en formas básicas.</p>	
Contenido	Duración
El dominio de estas técnicas será aplicado en ilustraciones.	

UNIDAD VI**Representación de técnicas húmedas: acuarelas.**

Competencia:

Ejercicios básicos de acuarela húmeda y seca, en color monocromático y combinaciones en dos y tres colores en gradación y degradación.

Contenido**Duración**

El alumno adquirirá el dominio de la técnica para su aplicación a ilustraciones.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencias.	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Objetivos de los diferentes materiales.	Descripción del uso y aplicación de los materiales.	Libros, revistas, anuarios.	2 hrs.

2	La imagen gráfica en tinta.	Graficar la imagen por medio de retícula de puntos.	Tinta china sobre papel albanene y plumón o lápiz prismacolor.	8 hrs.
3	Ejercicios previos	Práctica de color en plumón.	Plumones y papel albanene.	2 hrs.
4	Imagen gráfica ilustrativa.	Empleo de la imagen con colores en plasta y degradación.	Tinta china sobre papel albanene, plumón o lápices prismacolor.	8 hrs.
5	Ejercicios previos en acrílicos.	Práctica de acrílicos sobre colores primarios, secundarios y terciarios.	Acrílicos sobre cartulina, pinceles.	4 hrs.
6	Acrílicos en formas geométricas.	Empleo de acrílicos en cuerpos geométricos, analizando gradación y degradación.	Acrílicos sobre cartulina y pinceles.	8 hrs.
7	Aplicación de acrílicos en la naturaleza.	Aplicación de los acrílicos en la naturaleza fondo y formas planas y graduados.	Acrílicos, cartulina, pinceles.	8 hrs.
8	Ejercicios de acuarela.	Práctica de acuarela en técnica húmeda y seca.	Acuarelas sobre papel fabriano y pinceles de varios tamaños.	6 hrs.
9	Ejercicio de acuarela en formas geométricas.	Aplicación de la acuarela húmeda, seca en degradación.	Acuarela sobre fabriano y pinceles.	8 hrs.
10	Práctica de acuarela en naturaleza y paisaje técnica mixta.	Aplicación de la acuarela en paisaje natural con texturas diversas.	Acuarelas, lápices de colores, cartulina fabriano y pinceles.	8 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición temática del profesor.
- Elaboración de los ejercicios que permitan practicar las técnicas.
- Elaboración y presentación de las ilustraciones en forma individual.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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

- **Criterios de acreditación.**
 - Asistencia mínima del 80%
 - Entrega final.
 - Promedio aprobatorio de tareas y trabajos.
- **Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.**
 - Ejercicios en clase 40%
 - Tareas por clase 20%
 - Participación 5%
 - Entrega de carpeta final 35%
- **Criterios de evaluación cualitativos.**
 - Observación de los criterios de cada ejercicio.
 - Conducta en el salón.
 - Diseño, limpieza y creatividad en cada ilustración.

IX. BIBLIOGRAFÍA.

Hayes, Colin. **Guía completa de dibujo y pintura.** Ed. Herman Blume.

Murray, Ray. **Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores.** Ed. Gustavo Gili.

Mayor, Ralph. **Manuales y técnicas de arte.** Ed. Herman Blume.

Magnus, Gunther Hugo. **Manual de dibujantes e ilustradores.** Ed. Gustavo Gili.

Mulherin, Jenny. **Técnicas de representación para el artista gráfico.** Ed. Gustavo Gili.

Porter, Tom & Greenstheet, Bob. **Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas.** Ed. Gustavo Gili.