

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

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

<b>I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>	
1. Unidad Académica: <b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>	
2. Programa de estudio: <b>Licenciatura en Diseño Gráfico</b>	3. Vigencia del plan: <b>2006-2</b>
4. Unidad de aprendizaje: <b>Taller de ilustración para publicaciones infantiles</b>	5. Clave: 21413
6. HC: <b>1</b> HL:                      HT: <b>3</b> HPC:                      HE: <b>1</b> CR: <b>5</b>	
7. Ciclo escolar: <b>2015-2</b>	8. Etapa de formación a la que pertenece: <b>Disciplinaria</b>
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: <b>Optativa</b>	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	<b>Ilustración II</b>

Elaboró: <b>LDG Héctor Rafael Ruiz Verduzco, MDG Paloma Rodríguez Valenzuela y M.MER. Beatriz Adriana Torres Román</b>	Vo.Bo.: <b>M. Arq. Mario Macalpin Coronado</b>
Fecha: <b>Mayo 2015</b>	Puesto: <b>Subdirector</b>

## **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.**

El alumno en Lic. En Diseño gráfico adquirirá los conocimientos para la elaboración de ilustraciones para publicaciones infantiles y juveniles, haciendo uso de técnicas expresivas, fundamentos teóricos y pensamiento crítico a través del cual se realizarán proyectos diversos que respondan a la necesidad de la implementación del trabajo de los comunicadores gráficos dentro del ámbito infantil.

## **III. COMPETENCIA DEL CURSO.**

Elaborar ilustraciones para publicaciones editoriales infantiles y juveniles, con el fin de proponer nuevo y enriquecer el ya existente material literario y didáctico en el ámbito infantil, haciendo uso de herramientas de expresión artística y pensamiento crítico con un enfoque sensible, funcional y responsable.

## **IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.**

Elaborar un proyecto de libro álbum en el que las imágenes y los textos se complementen mutuamente constituyendo una narrativa mediante la cual se cuente una historia para el público infantil.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES****Introducción****ENCUADRE DEL CURSO:****Duración: 2 horas**

Presentación del programa de la asignatura y el calendario de actividades, explicando el propósito del curso, las competencias, los contenidos temáticos generales de cada unidad, la forma de trabajo, condiciones de revisiones periódicas, uso de la bibliografía y apoyo de propuestas, entregas, reportes, así como el criterio de evaluación, asignación de calificaciones y requisitos de acreditación.

**Unidad I****Duración: 16 horas****APROXIMACIÓN A LA LITERATURA INFANTIL****Competencia:**

Analizar el concepto de literatura infantil y los elementos que complementan esta narrativa para determinar la importancia y características del lenguaje gráfico a utilizar en diversos proyectos por medio de la herramienta de la ilustración con una actitud sensible y creativa.

**Contenido:**

## 1.1 Aproximación a la literatura infantil.

1.1.1 Definiciones.

1.1.2 Importancia y alcance de los libros para niños.

1.2.3 El libro álbum como un objeto de diseño.

## 1.2 Aproximación a sus Clasificaciones.

1.2.1 Libros para pre-lectores.

1.2.2 Libros de texto.

1.2.3 Libros de colección.

1.2.4 Libro álbum.

### 1.3 Comprensión y análisis.

1.3.1 Libros para niños.

1.3.1.2 Temas a tratar.

1.3.1.3 Estructura narrativa

1.3.1.4 Libros para niños igual a libros para adultos.

1.3.1.5 El libro álbum como un documento histórico y social.

1.3.2 Análisis desde el diseño gráfico.

1.3.2.1 Fisionomía del libro.

1.3.2.2 Uso de ilustraciones. / Relación entre texto e imagen.

1.3.2.3 Uso del color.

1.3.2.4 Los personajes.

1.3.3 Edición.

1.3.3.1 La función del editor y las editoriales.

1.3.3.2 Panorama editorial actual.

1.3.3.3 La autoedición.

1.3.3.4 Premios, convenciones y referentes internacionales.

**Unidad II**

**Duración: 16 horas**

**TÉCNICAS DE EXPRESIÓN**

**Competencia:**

Aplicar y combinar diferentes técnicas de expresión artística para aplicarlas como recursos narrativos en la creación de proyectos de diseño tomando en cuenta las necesidades de los mismos y haciendo un análisis profundo del material con una actitud reflexiva, objetiva y responsable.

**Contenido:**

2.1 Uso de técnicas secas como herramientas de comunicación.

2.1.1 El grafito.

2.1.2 Ceras.

2.1.3 Pigmentos a base de grasa.

2.2 Uso de técnicas líquidas como herramientas de comunicación.

2.2.1 La aguada.

2.2.2 El acrílico.

2.3 Técnicas experimentales como herramientas de comunicación.

2.3.1 Collage.

2.3.2 Arte objeto.

2.3.3 Gráfica impresa.

**Unidad III**

**Duración: 10 horas**

**ILUSTRACIÓN PARA PRELECTORES Y LIBROS DE TEXTO.**

**Competencia:**

Elaborar ilustraciones para prelectores y libros de texto, con el fin de proponer soluciones gráficas para la elaboración de material didáctico a través del uso de las habilidades adquiridas por un comunicador visual, de manera responsable, propositiva y crítica.

**Contenido:**

3.1 Libros de 0 a 4 años.

3.1.1 Definición

3.1.2 Análisis de un libro para prelector.

3.1.3 Publicaciones para prelectores.

3.2 Libros de texto.

3.2.1 Ilustración de actividades para niños.

3.2.2 Ilustración de pequeñas historias, mitos y leyendas.

3.3. Material didáctico.

3.3.1 Ilustración de juegos educativos y de recreación.

3.3.2 Ilustración de aplicaciones interactivas.

**Unidad IV**

**Duración: 20 horas**

**LIBRO ÁLBUM**

**Competencia:**

Elaborar un libro álbum en su totalidad con la finalidad de elaborar proyectos reales, comerciables y aplicables al ámbito de la literatura infantil, haciendo uso de una narrativa articulada entre la imagen y el texto para contar una historia de manera sensible, ética y responsable.

**Contenido:**

4.1 Definición

4.1.1 El libro álbum.

4.1.2 Tradición oral.

4.1.3 Libros álbumes y autores clásicos.

4.2 Desde la psicología.

4.2.1 Temas a tratar.

4.2.2 Estructura narrativa.

4.3 Desde el diseño.

4.3.1 Fisionomía del libro / estructura editorial.

4.3.2 Uso de ilustraciones. / Relación entre texto e imagen.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Analizar el concepto de literatura infantil y los elementos que complementan esta narrativa para determinar la importancia y características del lenguaje gráfico a utilizar en diversos proyectos por medio de la herramienta de la ilustración con una actitud sensible y creativa.	Análisis estructural de diferentes publicaciones infantiles, buscando que el alumno estudie de manera consciente la función de cada uno de los elementos usados en su elaboración.	Literatura infantil, esquemas conceptuales, diagramas explicativos, material de exposición.	3
2	Aplicar y combinar diferentes técnicas de expresión artística para aplicarlas como recursos narrativos en la creación de proyectos de diseño tomando en cuenta las necesidades de los mismos y haciendo un análisis profundo del material con una actitud reflexiva, objetiva y responsable.	Elaboración de una pequeña historia ilustrada propuesta por el maestro, la cual abarque lo visto anteriormente.	Papel, material de dibujo variado.	3
3	Aplicar y combinar diferentes técnicas de expresión artística para aplicarlas como recursos narrativos en la creación de proyectos de diseño tomando en cuenta	Elaboración de narrativa ilustrada a través del uso de las técnicas secas. Reflexión desde el material y comprendiendo como a	Lápiz, Prismacolor, crayolas, papel y soportes variados.	4

	las necesidades de los mismos y haciendo un análisis profundo del material con una actitud reflexiva, objetiva y responsable.	través de él también se puede comunicar.		
4	Aplicar y combinar diferentes técnicas de expresión artística para aplicarlas como recursos narrativos en la creación de proyectos de diseño tomando en cuenta las necesidades de los mismos y haciendo un análisis profundo del material con una actitud reflexiva, objetiva y responsable.	Recolección y clasificación de diferentes objetos de uso cotidiano y posterior elaboración de una historia a través de ellos.	Objetos encontrados, soportes variados, cámara fotográfica, programa de edición de gráficos.	4
5	Elaborar ilustraciones para prelectores y libros de texto, con el fin de proponer soluciones gráficas para la elaboración de material didáctico a través del uso de las habilidades adquiridas por un comunicador visual, de manera responsable, propositiva y crítica.	Elaboración de un juego didáctico para el desarrollo motor de niños de 0 a 4 años de edad.	Material de dibujo, programa de edición de gráficos, impresiones.	6
6	Elaborar ilustraciones para prelectores y libros de texto, con el fin de proponer soluciones gráficas para la elaboración de material didáctico a través del uso de las habilidades adquiridas por un comuni-	Elaboración de ilustraciones para libros de texto, tomando en cuenta ejemplos prácticos de las ediciones actuales, identificando sus carencias y proponiendo	Libros de texto SEP, material de dibujo a elección, soportes variados, programa de edición de gráficos.	8

	<p>ador visual, de manera responsable, propositiva y crítica.</p>	<p>nuevas soluciones a ellas.</p>		
7	<p>Elaborar un libro álbum en su totalidad con la finalidad de elaborar proyectos reales, comerciables y aplicables al ámbito de la literatura infantil, haciendo uso de una narrativa articulada entre la imagen y el texto para contar una historia de manera sensible, ética y responsable.</p>	<p>Elaboración de un libro álbum a través de la autoedición. Donde cada alumno cree la historia, haga las ilustraciones, diseñe el material y lo edite para su distribución independiente.</p>	<p>Material de dibujo, hojas, programa de edición de gráficos, impresora, copiadora, engrapadora.</p>	8
8	<p>Elaborar un libro álbum en su totalidad con la finalidad de elaborar proyectos reales, comerciables y aplicables al ámbito de la literatura infantil, haciendo uso de una narrativa articulada entre la imagen y el texto para contar una historia de manera sensible, ética y responsable.</p>	<p>Elaboración de un libro álbum tomando en cuenta todos los aspectos necesarios para ser presentado a evaluación a un editor de literatura infantil.</p>	<p>Material de dibujo, hojas, programa de edición de gráficos, impresora, engargolado.</p>	12

## VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Exposición de los temas por parte del profesor, presentación de ejemplos prácticos.

Realización de proyectos conceptuales e impresos.

Elaboración de reportes y prácticas.

Presentación de trabajo final: Libro álbum.

## VIII CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

### **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.

Elaborar todos los exámenes parciales.

### **Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas:**

Los exámenes tienen el mismo valor que las tareas, sin embargo el examen final valdrá 20% de la calificación final.

La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 80% de la calificación final.

### **Criterios de evaluación cualitativos:**

Entrega puntual de los ejercicios - Limpieza y calidad en los trabajos.

## IX. BIBLIOGRAFIA

**Becket-Griffith, Jasmine.** *Gothic art now : ilustración gótica contemporánea.* Gustavo Gili. 2009.

**Dawber, Martin.** *El gran libro de la ilustración contemporánea.* Parramón. 2009.

**Loomis, Andrew.** *Creative Illustration.* Titan Books. 2012.

**McKenna, Martin.** *Fantasy art now : ilustración fantástica contemporánea.* Gustavo Gili. 2009.

**Salisbury, Martin.** *El arte de ilustrar libros infantiles : concepto y práctica de la narración visual.* Blume. 2012.

**Treld Pelkey Bicknell y Felicity Trotman.** *Cómo escribir e ilustrar libros infantiles y conseguir su publicación.* Aboitiz-Dalmau. 2005.

**Zeegen, Lawrence.** *Principios de ilustración.* Gustavo Gili. 2013.

**Zeegen, Lawrence.** *Principios de ilustración : cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital.* Gustavo Gili. 2006.

**Birch, Helen.** *Dibujar : trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual.* Gustavo Gili. 2014.

**Caldwell, Cath.** *Diseño editorial : periódicos y revistas, medios impresos y digitales.* Gustavo Gili. 2014.

**D'Arcy Hughes, Ann.** *La impresión como arte : calcografía, relieve, litografía, serigrafía, monotipo : técnicas tradicionales y contemporáneas.* Blume. 2010.

**Keri Smith.** *Cómo ser un explorador del mundo.* Museo de arte/vida portátil. Fondo de Cultura Económica. 2012.

**Thorspecken, Thomas.** *Urban sketching : guía completa de las técnicas de dibujo urbano.* Gustavo Gili. 2014.

## RECURSOS DIGITALES

Programa Monostéreo (Podcast literatura infantil)

[www.programamonostereo.blogspot.com](http://www.programamonostereo.blogspot.com)

Illustration Friday.

[www.illustrationfriday.com](http://www.illustrationfriday.com)

Juxtapoz.

[www.juxtapoz.com/illustration](http://www.juxtapoz.com/illustration)

Escape from illustration Island (Podcast ilustración).

[www.illustrationage.com/podcast](http://www.illustrationage.com/podcast)

Illustration Age.

[www.illustrationage.com](http://www.illustrationage.com)

Plop galería.

[www.plogaleria.blogspot.com](http://www.plogaleria.blogspot.com)

Lupa y sombrero (Entrevistas ilustradores españoles)

[www.lupaysombrero.tumblr.com](http://www.lupaysombrero.tumblr.com)

Un periodista en el bolsillo (Entrevistas ilustradores esp.)

[www.unperiodistaenelbolsillo.com](http://www.unperiodistaenelbolsillo.com)