

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Ilustración Digital
- 5. Clave:** 40130
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Jemille Estafanía Ordorica Canales
Daniel Rivera Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es resolver problemas de comunicación a partir de la realización de ilustraciones digitales. El estudiante aprenderá a utilizar herramientas digitales de manera disciplinada y eficaz para crear ilustraciones a partir de conceptos e ideas. Esta asignatura es de carácter optativo de la etapa disciplinaria y contribuye al área de conocimiento Comunicación visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear representaciones visuales que involucren conceptos e ideas a través de técnicas digitales para resolver problemas de comunicación, con creatividad, disciplina y originalidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de ilustraciones, por medio de técnicas y herramientas digitales, que a través de composición, psicología del color y calidad, completen una compilación de láminas acorde a la solución creativa de problemas de comunicación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la ilustración digital

Competencia:

Analizar las aplicaciones y herramientas disponibles de la ilustración digital utilizando técnicas avanzadas para identificar estilismos y tipos de ilustraciones, con objetividad y pensamiento crítico.

Contenido:

- 1.1. Tipos de ilustración digital
- 1.2. Aplicaciones de la ilustración digital
- 1.3. Herramientas para la ilustración digital

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Ilustración Vectorial

Competencia:

Producir ilustraciones digitales a través de herramientas vectoriales para comunicar conceptos e ideas, con originalidad, creatividad, síntesis y estilismo.

Contenido:

- 2.1. Pinceles
- 2.2. Patrones
- 2.3. Perspectiva
- 2.4. Efectos de iluminación y texturización
- 2.5. Uso de la malla

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Ilustración en mapa de bits

Competencia:

Producir ilustraciones digitales a través de herramientas de mapa de bits para comunicar conceptos e ideas, con disciplina, innovación y creatividad.

Contenido:

- 3.1. Colores planos
- 3.2. Rasterización de sombras y luces
- 3.3. Texturas
- 3.4. Efectos de fusión y efectos de Photoshop
- 3.5. Profundidad de campo
- 3.6. Herramientas 3D en apoyo a la ilustración digital

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Uso de vectores para usar y crear pinceles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar brochas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales que el alumno quiera utilizar 	3 horas
2	Uso de vectores para usar y crear Patrones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar patrones digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas
3	Uso de Software para crear retículas en perspectiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar retículas en perspectiva 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros pinceles digitales 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas

4	Uso de vectores para interpretación de iluminación y texturización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar texturas y degradadas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno aplica textura e iluminación digital 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales que el alumno quiera utilizar 	3 horas
5	Uso de vectores para Malla vectorial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para usar, elaborar y editar brochas digitales en vectores 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas tradicionales o digitales el alumno crea sus propios recursos 4. El alumno crea sus primeros volúmenes con malla vectorial 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software de vectorización ● Tableta digital 	3 horas
6	Desarrollo de ilustración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto. 2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir. 3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento. 4. Boceto: Gráfica a detalle; todos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software de vectorización ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales con las que el alumno quiera aplicar 	17 horas

		<p>los elementos de la cual se compone la ilustración a desarrollar.</p> <p>5. Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica.</p> <p>6. Retroalimentación y asesoría docente</p>		
UNIDAD III				
7	Uso de pintado digital para interpretación de Colores planos y degradados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno utiliza brochas digitales 4. El alumno crea sus primeros trazos en plano y degradados 5. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
8	Uso de pintado digital para interpretación de Rasterización de sombras y luces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera volúmenes 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
9	Uso de pintado digital para interpretación de Texturas y modos de fusión y efectos en software de mapa de bits	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera volúmenes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas

		4. Retroalimentación y asesoría docente		
10	Uso de pintado digital para interpretación de Profundidad de campo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera un escenario con profundidad de campo 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digital 	3 horas
11	Uso de software de mapa de bits para uso de Herramientas 3D en apoyo a la ilustración digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al docente con el uso de software para utilizar mapa de bits como herramienta de pintado digital 2. Organiza su esquema de trabajo 3. Con técnicas digitales el alumno genera elementos tridimensionales 4. Retroalimentación y asesoría docente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cañón ● Software para mapa de bits ● Tableta digita 	3 horas
12	Desarrollo de ilustración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de Moodboard o lluvia de ideas gráfica como anteproyecto. 2. Lluvia de ideas: Selección de palabras clave que ayudan a establecer la parte más importante del mensaje a transmitir. 3. Bocetos (dummy): Proceso de ejecución de maquetas con detalle medio incluyendo y cuidando los espacios de los elementos de acompañamiento. 4. Boceto: Gráfica a detalle; todos los elementos de la cual se compone la ilustración a 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Software para mapa de bits ● Tableta digital ● Herramientas digitales o tradicionales con las que el alumno quiera aplicar 	17 horas

		<p>desarrollar.</p> <p>5. Ilustración: Elaboración de ilustración final mediante las técnicas establecidas y/o seleccionadas como producto de comunicación gráfica.</p> <p>6. Retroalimentación y asesoría docente</p>		
--	--	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Exposición de ilustración para análisis de aplicación gráfica y compositiva
- Ejemplificación de uso de herramientas digitales
- Instrucción guiada
- Solución de problemas
- Lecturas guiadas
- Análisis de casos
- Supervisión de prácticas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Portafolio de evidencias
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Bocetaje
- Ensayo
- Presentación de proyectos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposición de proyectos	10%
- Evaluaciones parciales	20%
- Participación y tareas.....	10%
- Portafolio de ilustraciones.....	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

3dtotal Publishing. (2010). *Digital painting techniques*. Author.

3dtotal Publishing. (2018). *Digital painting in Photoshop: industry techniques for beginners: a comprehensive introduction to techniques and approaches*. Author. [clásica]

Roberts, P. C. yLardner, J.(2012). *Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas*. Acanto. [clásica]

Zeegen, L. (2010). *Complete digital illustration: A master class in image-making*. Rockport Publishers [clásica]

Complementarias

Bishop, R. (2017). *Works and progress*. Author.

Creative Bloq. (s.f.) *Art and design inspiration*. Sitio web www.creativebloq.com

Van-Baarle, L. (2018). *The sketch boos ko fLoish: Art in progress*. 3dtotal Publishing.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Ilustración Digital debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos avanzados en técnicas de representación digital, ilustración, dibujo, arte, etc.; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe ser proactivo, creativo, analítico y que trabaje en equipo.