



Universidad Tecnológica de la Mixteca

Clave DGP 509394

Ingeniería en Diseño

PROGRAMA DE ESTUDIOS

NOMBRE DE LA ASIGNATURA
Ilustración Analógica y Digital

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
Quinto semestre	035052	85

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Conocer los antecedentes históricos y las diferentes técnicas de la ilustración analógica y digital, sus materiales, características y usos, así como su aplicación en la representación de proyectos de ingeniería en Diseño.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. Introducción a la ilustración del diseño

- 1.1 Historia de la ilustración
- 1.2 Tipos de ilustración narrativa
- 1.2. Comic
- 1.3. Publicidad
- 1.4. Decorativo
- 1.5. Ilustración digital
- 1.6. Uso de materiales en la ilustración clásica
 - 1.6.1. Lápices
 - 1.6.2. Gomas
 - 1.6.3. Pigmentos
 - 1.6.4. Soportes

2. Aplicación del color para ilustración

- 2.1. Acuarelas
 - 2.1.1. Materiales
 - 2.1.2. Técnicas
 - 2.1.3. Acuarela seca
 - 2.1.4. Acuarela húmeda
 - 2.1.5. Técnicas mixtas
- 2.2. Acrílico
 - 2.2.1. Materiales
 - 2.2.2. Técnicas
 - 2.2.3. Opaca
 - 2.2.4. Transparencia
 - 2.2.5. Pincel seco
 - 2.2.6. Difuminado o degradado
- 2.3. Técnicas especiales
 - 2.3.1. Esgrafiado
- 2.4. Óleo – Pastel
 - 2.4.1. Materiales
 - 2.4.2. Técnicas
 - 2.4.3. Pincel
 - 2.4.4. Mixta
 - 2.4.5. Degradados

3. Ilustración digital

- 3.1 Reconocimiento de software para ilustración digital.
- 3.2 Interfaz de trabajo
- 3.3 Barra de herramientas paneles
- 3.4 Tipos de documentos y mesas de trabajo
- 3.5 Vectores
- 3.6 Textos
- 3.7 Pinceles digitales
- 3.8 Efectos especiales

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudio diario y asignación de trabajo extra-clase a los estudiantes. 2. Exposición del maestro con participación de los estudiantes. 3. Búsqueda de información en diferentes fuentes.
CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN
<p>Al inicio del curso el profesor deberá indicar el procedimiento de evaluación, que deberá comprender, evaluaciones parciales que tendrán una equivalencia del 50% de la calificación final y un examen ordinario que equivaldrá al restante 50%.</p> <p>Las evaluaciones podrán ser escritas y/o prácticas y cada una consta de un examen teórico-práctico, tareas y proyectos. La parte práctica de cada evaluación deberá estar relacionada con la ejecución exitosa y la documentación de la solución de problemas sobre temas del curso.</p> <p>Pueden ser consideradas otras actividades como: el trabajo extra clase y la participación durante las sesiones del curso.</p> <p>El examen tendrá un valor mínimo de 50%, las tareas, proyectos y otras actividades, un valor máximo de 50%.</p>
BIBLIOGRAFÍA (TIPO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL Y AÑO)
<p>Básicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalley Terence. <i>Guía completa de Ilustración y diseño: Técnicas y Materiales</i>. Editorial AKAL. (1992). 2. Mulherin J. <i>Técnicas de Representación para Artistas Gráfico</i>. Editorial Gustavo Gili, (1993). 3. Slade C. <i>Enciclopedia de Técnicas de Ilustración</i>. Editorial Acanto, (1998). 4. Zeegen Lawrence. <i>Ilustración digital, una clase magistral de creación de imágenes</i>. Editorial Promopress. <p>Consultas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tallon Kevin. <i>Ilustración digital de moda con Illustrator y Photoshop</i>. Editorial Parramón. 2. Swan, Alan. <i>La creación de bocetos gráficos</i>. Ed. G. Gilli, México, 1993.
PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE
<p>El docente debe tener el perfil de licenciatura en artes visuales, artes plásticas o diseño gráfico, con el posgrado de Maestría en Diseño, preferentemente doctorado en Artes gráficas o visuales, y con la experiencia mínima como docente es de un 1 año.</p>

Vo.Bo.

Autorizó

I.D. Eruvid Cortés Camacho
Jefe de Carrera

Dr. Agustín Santiago Alvarado
Vice-Rector Académico