

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA
DIRECCIÓN DE PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN
DEPARTAMENTO DE INCORPORACIÓN DEL TIPO MEDIO SUPERIOR, SUPERIOR Y
CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESCUELAS PARTICULARES**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
ILUSTRACIÓN DIGITAL II	

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
SÉPTIMO SEMESTRE	DGMP- 706	32

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Desarrollar en el alumno el conocimiento teórico-práctico en las técnicas de ilustración digitales, así mismo sea capaz de observar, analizar, desarrollar y representar soluciones gráficas integrales y profesionales para la representación digital del producto diseñado y aplique estos principios en su actividad profesional.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. LA COMPOSICIÓN

- 1.1 Concepto
- 1.2 Fundamentos de representación visual
- 1.3 Expresión visual
- 1.4 Las proporciones
- 1.5 Ritmo
- 1.6 Ilustración
- 1.7 Texturas

2. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA (MACROMEDIA FREE HAND)

- 2.1 Aplicaciones de Diseño Gráfico
- 2.2 Barra de herramientas
- 2.3 Paneles e inspectores
- 2.4 Documentos y plantillas
- 2.5 Iniciar un proyecto

3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL PROGRAMA

- 3.1 Dibujo de objetos
- 3.2 Edición de trazados
- 3.3 El color y los rellenos
- 3.4 Modificación de objetos
- 3.5 Fusión y perspectiva
- 3.6 Organizar la ilustración
- 3.7 Incluir texto
- 3.8 Formato del texto

4. MANIPULACIONES COMPLEJAS (FREE HAND)

- 4.1 Efectos especiales :
 - 4.1.1 Xtras, función de relieves
 - 4.1.2 Difuminado y sombreado
 - 4.1.3 Rugosidad y reflejar
 - 4.1.4 Surtidor de gráficos
- 4.2 Exportación y animación:
 - 4.2.1 Gráficos de datos
 - 4.2.2 Exportar documentos
 - 4.2.3 Publicar como html

- 4.2.4 Crear animaciones
- 4.3 Impresión de documentos
- 4.4 Ejercicios de aplicación

5. PHOTOSHOP

- 5.1 Interfaz
- 5.2 Pinceles
- 5.3 Dinámica de la forma
- 5.4 Dispersión
- 5.5 Transferencia
- 5.6 Concentración
- 5.7 Aerógrafo

6. MANIPULACIONES COMPLEJAS (ILUSTRATOR)

- 6.1 Interfaz
- 6.2 Creación de pinceles
- 6.3 Lazo
- 6.4 Varita mágica
- 6.5 Pluma
- 6.6 Capas
- 6.7 Luces y sombras
- 6.8 Vectores

7. MANIPULACIONES COMPLEJAS (COREL DRAW)

- 7.1 Máscaras, trayectos y canales
- 7.2 Efectos especiales:
 - 7.2.1 Solarizar y psicodélico.
 - 7.2.2 Posterizar y pixelar
 - 7.2.3 Efectos tridimensionales
 - 7.2.4 Patrones de lienzo
 - 7.2.5 Filtros de mejora y separar canales
 - 7.2.6 Espaciar y dar movimiento

8. PROPUESTA Y PROYECTO

- 8.1 Comprobación
- 8.2 Metodología
- 8.3 Principales características de la propuesta
- 8.4 Justificación de elementos
- 8.5 Justificación de la técnica
- 8.6 Justificación del soporte
- 8.7 Justificación del medio empleado
- 8.8 Proyecto
- 8.9 Costos del proyecto

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE:

- Investigación del Software
- Listas de cotejo
- Lluvia de ideas
- Exposiciones

INDEPENDIENTES:

- Elaboración de proyecto
- Bocetos
- Cuadros comparativos
- Análisis de casos
- Ejercicios digitales

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Los procedimientos de evaluación se llevarán a cabo en tres momentos durante el desarrollo de la asignatura, es decir: diagnostica, formativa y sumativa o final, a través de los siguientes criterios:

Portafolio de evidencias.....	20%
Trabajo de lecturas	5%
Tres evaluaciones parciales.....	15%
Proyecto final.....	40%
Organizadores gráficos.....	10%

La suma de todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán integrar el 100% de la calificación.

BIBLIOGRAFÍA**BÁSICA**

	TIPO	TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	LIBRO	ILUSTRACIÓN	RODRÍGUEZ FISHER CRISTINA	BLUME	2012
2	LIBRO	PUBLICIDAD Y PROPAGANDA	LESUR LUIS	TRILLAS	2012
3	LIBRO	INTRODUCCIÓN A LA AEROGRAFÍA	BRECKON BRETT	TRILLAS	2013
4	LIBRO	INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA	ACHA JUAN	TRILLAS	2011

CONSULTA

5	LIBRO	PUBLICIDAD	KLEPNER'S OTTO	GUSTAVO GILI	2010
6	LIBRO	INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN	LEWIS BRIAN	TRILLAS	2012
7	LIBRO	QUE ES LA ILUSTRACION	KANT IMMANUEL	ALIANZA	2010

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Licenciado en Diseño Gráfico.

- Poseer como mínimo el título y cédula profesional correspondiente a nivel licenciatura o experiencia docente o laboral de cinco años en el área respectiva.