

**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 I

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
SEXTO SEMESTRE	DGMP- 606	48

**OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA**

Desarrollar en el alumno el conocimiento teórico-práctico en las técnicas de ilustración tradicionales y 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. USO DE MATERIALES E INSTRUMENTOS**

- 1.1. Trazo
  - 1.1.1 Uniforme, continuo, incierto, a rayas
- 1.2. Uso de materiales e instrumentos
  - 1.2.1 Lápices, pinceles, gomas, papel, aerógrafo
- 1.3. Los colores y los colorantes
  - 1.3.1 Pigmentos inorgánicos sintéticos
  - 1.3.2 Pigmentos inorgánicos naturales
- 1.4. Materiales de soporte:
  - 1.4.1 Papel y cartón
  - 1.4.2 Tela
  - 1.4.3 Madera
  - 1.4.4 Yeso
  - 1.4.5 Paredes preparadas

**2. TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN TRADICIONALES**

- 2.1 Dibujo a lápiz
- 2.2 Tintas
- 2.3 Acuarela
- 2.4 Óleo
- 2.5 Tintas china
- 2.6 Pasteles
- 2.7 Lápices de colores
- 2.8 Aerógrafo
- 2.9 Grabado
- 2.10 Collage
- 2.11 Mixta
- 2.12 Prisma color

**3. ESTILOS**

- 3.1 Primitivo
- 3.2 Modernismo
- 3.3 Impresionismo
- 3.4 Expresionismo

- 3.5 Dadaísmo
- 3.6 Surrealismo
- 3.7 Minimalismo

#### **4. USOS DE LA ILUSTRACIÓN**

- 4.1 Editorial
- 4.2 Informativo
- 4.3 Publicidad
- 4.4 Gráfica
- 4.5 TV / Cine
- 4.6 3D - 4D

#### **5. PROYECTOS CON LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN EL DISEÑO**

- 5.1 Definición
- 5.2 Investigación
- 5.3 Ideación
- 5.4 Prototipo
- 5.5 Selección
- 5.6 Implementación
- 5.7 Aprendizaje

#### **6. INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN DIGITAL**

- 6.1 Medios Digitales
- 6.2 Ordenadores
- 6.3 Software de Diseño
- 6.4 Hardware de Diseño
- 6.5 Tableta Gráfica

#### **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

##### **BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE:**

- Proyección de material audiovisual
- Lecturas comentadas
- Discusión dirigida
- Ejercicios
- Bosquejos

##### **INDEPENDIENTES:**

- Elaboración de fichas de trabajo
- Bocetos digitales
- Prácticas de software
- Proyecto
- Análisis de casos

#### **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: diagnóstica, formativa y sumativa o final, a través de los siguientes criterios:

Bocetos.....	20%
Portafolio de evidencias.....	20%
Trabajo de lecturas .....	10%
Tres evaluaciones parciales.....	15%
Proyecto final.....	35%

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	QUÉ ES LA ILUSTRACIÓN	KANT IMMANUEL	ALIANZA	2010
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	INTRODUCCIÓN A LA AEROGRAFÍA	BRECKON BRETT	TRILLAS	2013

**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.