



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5º	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	<b>No. Créditos:</b> 5
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 3
			4
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
			64

**Seriación:** No ( ) Sí ( x ) **Obligatoria** ( ) **Indicativa** ( x )

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II

**Objetivo general:**

Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la ilustración digital como una técnica para desarrollar proyectos de diseño gráfico, aplicando los procesos de producción adecuados acorde con las metodologías propias de la ilustración.

**Objetivos específicos:**

1. Aplicar los fundamentos de ilustración análoga en el campo digital.
2. Analizar los estilos digitales contemporáneos, sus principales representantes y su pertinencia en el campo del diseño.
3. Aplicar metodologías de diseño en procesos de producción de ilustración digital para soportes de diseño gráfico.
4. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en ilustración digital.

<b>Índice Temático</b>			
<b>Unidad</b>	<b>Tema</b>	<b>Horas</b>	
		<b>Teóricas</b>	<b>Prácticas</b>
1	Estilos de la ilustración digital	5	15
2	Ilustración contemporánea	5	15
3	Ilustración digital	6	18
<b>Total de horas:</b>		16	48
<b>Suma total de horas:</b>		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estilos de la ilustración digital 1.1 Ilustración digital. 1.1.1 Características. 1.1.2 Formatos. 1.2 Estilos formales de la ilustración digital. 1.3 Soluciones técnicas para la ilustración digital. 1.4 Salida e impresión.
2	Ilustración contemporánea 2.1 Definición y estilo. 2.2 Principales representantes. 2.3 Investigación gráfica. 2.4 Propuesta visual.
3	Ilustración digital 3.1 Proceso de elaboración. 3.1.1 Boceto 3.1.2 Correcciones 3.1.3 Selección de estilo 3.2 Selección de formatos. 3.2.1 Tamaño. 3.2.2 Resolución. 3.2.3 Modo de color. 3.3 Composición. 3.4 Salida de impresión.

**Bibliografía básica:**

3dtotal.com (2009). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.

Escribano, J. (2011). Vender en internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.

Evening, M. (2011). Photoshop CS5 para fotógrafos: avanzado. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.

Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.

Lewis, B. (1997). Introducción a la ilustración. México. Trillas.

Loomis, A. (2001). Figure drawing for all its worth. New York: The Viking press.

Loomis, A. (2011). Fun with a pencil. España: Anaya multimedia-Anaya interactiva.

Mediaactive. (2011). Manual de illustrator CS5. México: Alfa omega grupo editor.

Williams, R. (2012). The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.

**Bibliografía complementaria:**

Hamm, J. (1987). Cartooning. The head and figure. EUA: Perigee book.

Heart, C. (2008). Cartooning. The ultimate character design book. EUA: Sixth & Spring Books.

Lippincott, G. (2007) The Fantasy Illustrator's Technique Book. EUA: Quarto Inc.

Mattingly, D. (2001). The Digital Matte Painting Handbook. Canada: Sybex.

Zeegen, L. (2008). Ilustración digital, una clase magistral de creación de imágenes. Colombia: Promopress.

<b>Sugerencias didácticas:</b>		<b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b>	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	( )
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	( )
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	( )
Seminarios	( )	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	( )	Seminario	( )
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	( )		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
<b>Perfil profesiográfico:</b>			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC y como docente.			