



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 96			

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

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II

Objetivo general:

Analizar y aplicar los conceptos de narrativa y visualización en el desarrollo de proyectos de ilustración digital que favorezcan la identificación y comprensión de estructuras narrativas propias de los campos de conocimiento de la ciencia y la tecnología.

Objetivos específicos:

1. Identificar las principales herramientas utilizadas para la producción de dibujo digital.
2. Integrar metodologías de investigación-producción que permitan trascender la información textual y literal al plano de lo gráfico y visual.
3. Analizar y aplicar los conceptos de visualización y narrativa en la producción de infografías o ilustraciones digitales.
4. Diseñar estrategias y metodologías de ilustración digital que permitan la representación digital de objetos y conceptos a través de la integración de técnicas de dibujo digital y modelos narrativos.
5. Producir objetos comunicativos y de expresión orientados a optimizar y potenciar las actividades de difusión y divulgación científica y tecnológica.
6. Desarrollar proyectos de investigación-producción en dibujo e ilustración digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La visualización como estrategia de comunicación	10	20
2	Narrativa de la visualización científica y tecnológica	10	20
3	La representación digital	12	24
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La visualización como estrategia de comunicación 1.1. Definición de visualización. 1.2. Visualización para la comunicación. La imagen y el dibujo digital como concepto. 1.3. Visualización y narrativa. La imagen como relato. 1.4. La visualización de la información.
2	Narrativa de la visualización científica y tecnológica 2.1. La visualización de la información. 2.2. La visualización en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. 2.3. Estrategias didácticas en la visualización. 2.4. Modelos pedagógico-narrativos de la visualización. 2.5. Posibilidades de aprendizaje. 2.6. La visualización como estrategia de enseñanza y de aprendizaje.
3	La representación digital 3.1. Del discurso literal a la imagen. 3.2. La narrativa de la imagen. 3.3. La significación en el proceso de visualización. 3.4. Configuración, sintaxis y retóricas visuales. 3.5. De la tridimensionalidad a la bidimensionalidad.

Bibliografía básica:

- Berck, J. (2004). Animation art. From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI. New York: Harper Collins Publishers.
- Cámara, S. (2004). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: Mario Ayuso Editor.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). La Técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
- Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
- Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
- Quinn, J. (2010) Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
- Rodríguez, M. (2002). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC/UNAM.
- Saenz Valiente, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Argentina: De la flor.
- Whitaker, H. (2009). Timing for animation. UK: Focal Press.
- White, T. (2010). Animación. Del lápiz al pixel. España: Omega.
- Wiedemann, J. (2007). Animation now! 25 TH. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Gupstill.
- Muybridge, E. (1985). Horses and other animals in motion. USA: Dover Publication.
- Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
- Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. USA: Elsevier Science
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Gupstill.
- Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
- White, T. (2009). How to make animated films. USA: Elsevier Focal Press.
- Williams R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

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