

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Ilustración tradicional				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 21/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 4to	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Dibujo avanzado, Técnicas de representación			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de ilustraciones para medios impresos y digitales con técnicas tradicionales y alternativas.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será aprenderá los conceptos, procesos y métodos de selección de técnicas de representación para el diseño de ilustraciones con técnicas tradicionales y alternativas.							
Competencias profesionales Ilustración			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para representar por medio de técnicas tradicionales, ilustraciones de acuerdo al contexto donde serán insertadas. .				

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
1. Conceptos	1.1 El papel de la ilustración		
2. Proceso de trabajo	1.2 La página en blanco		
3. Áreas de la ilustración	1.3 El brief		
	1.4 Investigación		
	1.5 Lluvia de ideas		
	3.1 Desarrollar ideas		
	3.2 Taller de experimentación		
	3.3 Definición de estilo		
	3.4 Definición de técnica		
	3.1 Ilustración editorial		
	3.2 Ilustración infantil		
	3.3 Ilustración publicitaria		
	3.4 Ilustración científica		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia		<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de representaciones por medio de técnicas tradicionales 	
1. Ilustración			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para el diseño de ilustración de acuerdo con el contexto en el que serán insertadas		
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para el diseño de ilustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseñar narrativas visuales 	<ul style="list-style-type: none"> Estructura Expresividad Intensionalidad
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material para dibujar y materiales de técnicas de representación tradicional.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Ejercicios 50%			
Asistencia 20%			
Proyecto final 30%			
PERFIL DEL DOCENTE			
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.			
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS			

BÁSICAS

Di Lieto, Darren. *Mail me art*. Cincinnati, How Books, 2009.

Wigam, Mark. *Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

Wray, Anna. *Hand made graphics. Tools and technics beyond the mouse*. Cincinnati: How Books, 2009

Zeegen, Lawrence y Crush. *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

COMPLEMENTARIAS

Takamura, Zeshu. *Diseño de moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda*. Barcelona: Promopress, 2007.

Coyler, Martin. *Como encargar ilustraciones*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.