



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE

ARTE Y REPRESENTACIÓN

I	NOMBRE DE LA MATERIA	EXPRESION GRAFICA VIII			
	TIPO DE ASIGNATURA		CLAVE	RE120	
II	CARRERA				
	ÁREA DE FORMACIÓN				
III	PRERREQUISITOS				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL		TEORÍA	PRÁCTICA	
V	VALOR EN CRÉDITOS				
FECHA DE CREACIÓN	01/02/2011	FECHA DE MODIFICACIÓN	15/02/2011	FECHA DE EVALUACIÓN	28/02/2011

VI. OBJETIVO GENERAL

El estudiante de Expresión VIII será capaz de desarrollar proyectos de diseño gráfico, aplicando y enfatizando las técnicas ilustrativas aprendidas a lo largo de su proceso formativo; tendrá la capacidad para determinar las soluciones más adecuadas a partir de las condiciones propias de cada proyecto de ilustración, partiendo de la revisión y análisis exhaustivo; podrá visualizar las actividades como medio expresivo y como recurso de representación en el que se involucre además; el soporte teórico necesario, para incorporarlo al lenguaje visual del diseño, estableciendo una correcta relación entre las técnicas, materiales y herramientas, y con ello resolver de manera adecuada y creativa, mensajes de comunicación visual que permitan al estudiante, percibir las aportaciones de la expresión artística al proceso creativo y de producción de diseños.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- El alumno conocerá la historia y origen de la ilustración.
- El alumno diferenciará entre los distintos tipos de ilustraciones y los aplicará adecuadamente.
- El alumno aplicará las técnicas del dibujo y pintura en proyectos específicos de diseño gráfico.
- El alumno generará procesos de concepción, análisis para lograr soluciones ilustrativas que puedan ser aplicadas en proyectos de diseño.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO

UNIDAD I. HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

1.1 La ilustración en la antigüedad

1.2 Edad media

1.3 Renacimiento

1.4 La ilustración europea del siglo XIX

1.5 La ilustración de carteles



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

1.6 La ilustración en el siglo XX

UNIDAD II. LA ILUSTRACIÓN

2.1 Qué es la ilustración

2.2 Tipos de ilustración

2.2.1 Ilustración Infantil

2.2.2 Ilustración didáctica

2.2.3 Ilustración Publicitaria

2.2.4 Ilustración de historieta y/o Cómic

2.2.5 Ilustración Humorística

2.2.6 Ilustración Editorial

2.2.7 Ilustración Narrativa

2.2.8 Ilustración Recreativa

2.2.9 Ilustración Corporativa

2.2.10 Ilustración científica

2.2.11 Ilustración para la multimedia

2.2.12 Ilustración cinematográfica

2.2.13 Ilustración con técnica personal

UNIDAD III. LAS TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

3.1. Técnicas artísticas tradicionales

3.1.1 Dibujo: grafito, sanguina, carboncillo, pasteles grasos y secos

3.1.2 Pintura: Acuarela, gouache, acrílico, tinta, aerografía y grafiti

3.2.3 Modelismo: stop motion y modelado tradicional de figura

3.2. Técnicas modernas

3.2.1 Pintura digital

3.2.1 Modelado 3d

3.2.2 Pop



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

UNIDAD IV. REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN DE ILUSTRACIONES

4.1 Huecograbado

4.2 Litografía y Offset

4.3 Serigrafía

4.4 Xilografía

4.5 Transferencias

4.6 Impresión digital

UNIDAD V. LA ILUSTRACIÓN COMO PROFESIÓN

5.1. El estilo

5.2. Elaboración de la carpeta

5.3. Promoción y distribución de ilustraciones

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

a) Analítico:

Método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular, explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Se apoya en que para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.

El estudiante lleva su proceso educativo a través del análisis y compenetración de cada tema en particular, primeramente se da la asimilación del conocimiento teórico que permite concretar una postura hacia la ilustración como rama importante de la plástica y la comunicación visual, contextualizándola históricamente y trasladándola a la actividad práctica, donde se ve reflejado y confrontado lo aprendido. Cada proyecto realizado lleva consigo la investigación, el análisis y estudio a profundidad de la problemática a resolver, la búsqueda de la técnica adecuada y de un resultado estético ideal. Cada proyecto, cada actividad vierten en el proceso de enseñanza aprendizaje elementos importantes para la formación integral del estudiante.

b) Explicativo-Ilustrativo:



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar, el alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya el conoce. Desde el punto de vista educativo, una demostración es una explicación visualizada de un hecho, idea o proceso importante

La relevancia de este método consiste en el ejercicio constante del enriquecimiento visual, la exploración de la creación artística tanto histórica como de la actualidad, el situarse en el contexto del momento histórico en que vivimos, con sus estéticas, sus apariencias y su diversidad expresiva; el alumno comprende mejor a través de la ejemplificación y visualización de cuál podría ser su resultado, cada tema abordado se soporta en la observación de material terminado como prototipos, animaciones, recursos on-line, y material propuesto por el profesor, reflejándose positivamente en los alcances del curso y la respuesta del estudiante, ya que comprende el objetivo de cada actividad; en definitiva, la asignatura se sustenta en material visual de apoyo que ilustra los procesos.

c) Tutorial:

Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada son: Métodos de Proyectos, La Enseñanza por Unidades y La Enseñanza Programada.

La educación contemporánea dista mucho del estudiante pasivo más bien el ideal es aquel que es propositivo, con la necesidad de búsqueda y la capacidad reflexiva, la enseñanza-aprendizaje tiene un excelente soporte el materiales proporcionados por el profesor pero además insta a la búsqueda de materiales acordes a la clase que sustenten los temas vistos y refuercen extra-muro la formación del estudiante. Las posibilidades que ofrece Internet son infinitas, sitios web especializados en la creación gráfica, portales como youtube y blogs son en gran medida un sustento determinante que amplían las posibilidades del alumno involucrándolo en el ejercicio investigativo y da cabida a un mejor entendimiento en cada tema abordado.

d) Reflexivo o de Investigación:

El alumno alcanza conocimientos subjetivamente nuevos, como resultado de la actividad creadora. La exposición problemática es un grupo intermedio, pues en igual medida supone la asimilación tanto de información elaborada, como de elementos de la actividad creadora.

Cada proyecto programado tiene el objetivo de que el estudiante asimile la información y la comprenda al materializar un ejercicio, la compenetración con su proyecto es indispensable ya que de ello depende el resultado visual al que llegue, todo proyecto ilustrativo se da únicamente si se documenta el proceso y por ende se llega a conclusiones que sean representativas y significativas para la actividad, el alumno tiene un acercamiento constante con la temática abordada, condicionada por procesos

Cognitivos y creativos constantes aunado a la indispensable sensibilidad para la expresión plástica.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Zeegen L. (2006). *Principios de ilustración: como generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. España: Gustavo Gili

Oceano, (2002). *Curso práctico de dibujo*. España, Edit Oceano

Naves Internacional de Ediciones, S.A., (1994). *Biblioteca del diseño gráfico, ilustración*. Barcelona, Naves Internacional de Ediciones, S.A.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

<http://www.imageandart.com>

http://www.realsociedadeeconomicajaen.com/congreso_virtual/la_ilustracion_y_las_artes.htm

<http://www.forocreativo.net/topic/7090-que-es-ilustracion/>

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

I.- Aptitud:

a) El alumno debe ser capaz para aplicar todos los conocimientos previos adquiridos a lo largo de su formación académica y con ello resolver problemas de comunicación visual, trabajar con metodologías adecuadas a cada problemática que se le presente, conjuntar los conocimientos teóricos, prácticos y hacer uso de las herramientas tradicionales y

b) alternativas visualizando siempre una gran calidad en su trabajo; ser competitivo, propositivo, crítico y autocrítico, con disponibilidad para desarrollarse en la clase y llevar a cabo las tareas asignadas en tiempo y forma.

II.- Actitud:

c) Es indispensable una postura de compromiso con cada uno de los proyectos propuestos para la clase y positivo en sus acciones, favoreciendo el entendimiento de las objetivos reales del curso, lo que favorecerá una formación integral y totalmente propositiva, ser conocedor de las herramientas de trabajo y su realidad con todos los aspectos que se involucran en su formación, debe mostrar capacidad de interacción y trabajo en equipo.

III.- Valores:

d) Es importante que el alumno muestre un profundo respeto hacia su persona como a sus compañeros y el profesor, debe mostrar un compromiso real para con la clase respetando su propio trabajo y el de los demás y nunca apropiarse de las ideas de otros; una de las premisas es el trabajo a conciencia, con un enfoque comunicacional que responde a la situación actual que se vive en la sociedad contemporánea, con plena conciencia del impacto provocado con sus ideas y el beneficio hacia el ámbito público y privado; además de las implicaciones y repercusiones que pudiera tener a nivel social.

IV.- Conocimiento:

e) Dominio de las técnicas de dibujo y pictóricas, sus herramientas y dominio de software especializado



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

en la ilustración digital. Entender y diferenciar la naturaleza de los elementos formales, estructurales y semánticos para componer una ilustración. La retroalimentación es básica para lograr los objetivos planteados; además de realizar el ejercicio constante de confrontar continuamente la teoría con la práctica.

VI.- Capacidades:

f) El alumno tendrá la capacidad para solucionar problemas de diseño partiendo de procesos investigativos y análisis exhaustivos de la información, diferenciando los tipos de ilustraciones, técnicas y herramientas de trabajo, seleccionando el más adecuado y aplicando los fundamentos teóricos y considerando los aspectos estéticos de las formas y condicionado por las necesidades reales de cada proyecto.

VII.- Habilidades:

Facilidad para el dibujo y la pintura, posibilidad para solucionar de problemas de comunicación visual y formación investigativa.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

En la actividad del diseño es una constante el uso de elementos ilustrativos que tiene una gran influencia en el ámbito editorial, la publicidad y el packaging.

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR Y % DE C/U DE LOS CRITERIOS

CALIFICACIÓN FINAL

·	Proyectos	70%
·	Investigaciones	15 %



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Participación y desempeño 15%

TOTAL = 100%

EVALUACIÓN PROYECTOS

Ò Desarrollo 40%

Ò Propuesta gráfica (creatividad) 40%

Ò Presentación (Calidad y limpieza) 20%

TOTAL = 100%

ACREDITACIÓN

Para que el alumno pueda acreditar la materia de forma ordinaria necesitara como requisito cumplir con el 80% de asistencias a clase y el 80% de proyectos / ejercicios realizados durante el curso. Por tratarse de una materia de taller **NO** hay examen extraordinario.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

Por ser una materia presencial y taller el curso recurrirá a los siguientes medios para evaluar al alumno:

- a. Trabajo y disposición para trabajar de forma individual y en equipo.
- b. Participación constante con críticas constructivas.
- c. Comunicación docente alumno.
- d. Destrezas manuales.
- e. Observación directa.
- f. Revisión permanente de ejercicios.
- g. Elaboración de ejercicios y proyectos en clase.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

- a. **PRE-EVALUACIÓN:** Esta será al inicio de clases de dos manera; la primera, con preguntas dirigidas al alumno para identificar los conocimientos previos; la segunda, con un ejercicio que permita identificar las habilidades ya desarrolladas en el estudiante y que trae previas a la materia, con el objetivo de diagnosticar su nivel de capacidades.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- b. **EVALUACIÓN EN PROCESO:** Esta será constante y permanente durante el curso a través de los ejercicios desarrollados durante la clase y a través del análisis crítico que se realizan a los trabajos.
- c. **POST-EVALUACIÓN:** Esta se realizará a través de los proyectos que son la última parte de la materia en donde se refleja el grado de conocimientos, el nivel de capacidades y el dominio de las técnicas trabajadas.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LDT. Dalia Lizzette López Jiménez

Código 2319659

Correo: daliz08@hotmail.com

Tél.2256889 y Cél. 3223038080

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

M.T.A. Candelario Macedo Hernández

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

M.T.A. Candelario Macedo Hernández

LDT. Dalia Lizzette López Jiménez (Agosto, 2011)

EVALUACIÓN DEL CURSO:

--	--



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

LIC. DALIA LIZZETTE LÓPEZ JIMÉNEZ

PRESIDENTE DE ACADEMIA

ARTE Y REPRESENTACIÓN

DRA. GABRIELA SCARTASCINI SPADARO

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES,
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

DR. CARLOS GAUNA RUIZ DE LEÓN

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS

SOCIALES Y ECONÓMICOS