



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
450069	ILUSTRACION DIGITAL		TIPO	OPT.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM. VIII al XII	
H.PRAC. 2.0	168 CREDITOS Y AUTORIZACION			

**OBJETIVO(S) :**

Objetivo General:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Elaborar y desarrollar ilustraciones empleando medios digitales.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar el papel de la ilustración digital en medios impresos y en línea, así como medio complementario en proyectos visuales analógicos y digitales.
2. Proponer y elaborar ilustraciones digitales en función de su aplicación.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Definición y naturaleza de las imágenes digitales.
2. Técnicas para la creación y trazo de ilustraciones vectoriales y renderizadas.
3. Captura y manipulación de imágenes digitales.
4. Síntesis de imágenes digitales a través de la combinación de imágenes existentes.
5. Ilustración digital para medios impresos.
6. Ilustración digital para medios digitales, multimedia, interactivos y en línea.
7. Elaboración de un proyecto de ilustración digital.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450069

ILUSTRACION DIGITAL

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Exposiciones temáticas por parte del profesor y los alumnos.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Discusiones grupales.
- Realización de ejercicios prácticos por parte de los alumnos.
- Formulación y realización de un proyecto de diseño.
- Asesorías del profesor en el proyecto de diseño.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de lecturas y trabajos realizados.
- Ejercicios individuales o en equipo.
- Participación en las discusiones.
- Entrega de ejercicios prácticos.
- Evaluación terminal de proyecto de diseño.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Dalley T., (1981), Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales, Blume, Madrid.
2. Dawber M., (2005), Marcar tendencia. Ilustradores de moda contemporáneos, Gustavo Gili, Barcelona.
3. Hall R., (2002), Cartoonists' and illustrators' trade secrets, A&C Black, Londres.
4. Marcovitz A., (2005), Diseño digital, McGraw Hill, México.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO  
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO

3/ 3

CLAVE 450069

ILUSTRACION DIGITAL

5. Mulligan B. y Holder J., (2003), Adobe illustrator idea kit, Adobe Press, Berkeley.

Manuales de uso de programas de cómputo relevantes al tema.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO