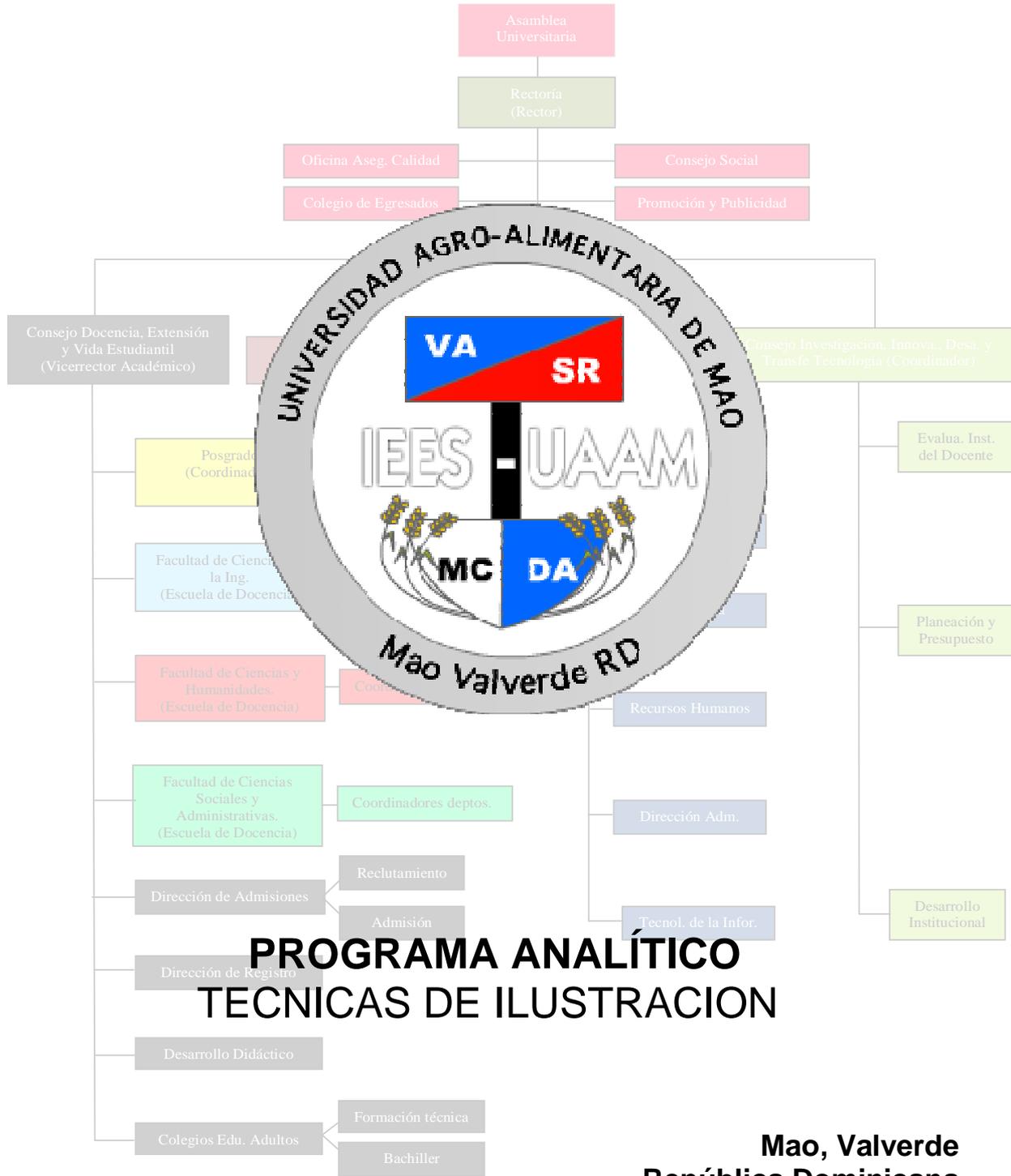


# UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"





## I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Técnicas de Ilustración
Clave de la asignatura:	DBJ-401
Pre-requisito:	
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	4 – 1 – 3

## II. PRESENTACIÓN:

La asignatura pretende analizar la evolución, las características y requerimientos, especificaciones y condicionantes técnicos, funcionales, comunicativos y estéticos de la ilustración gráfica, así como introducir al alumno en los nuevos procesos digitales.

## III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer y dominar los elementos del lenguaje visual.
- Conocer y diferenciar los géneros de la ilustración con sus particularidades técnicas, semánticas y de procedimiento.
- Conocer los diferentes géneros de la ilustración así como las técnicas tradicionales y sus características.
- Conocer la evolución histórica de la ilustración y la tipografía así como identificar géneros y estilos.
- Conocer los fundamentos de la tipografía, clasificación y anatomía así como las normas básicas de maquetación y tratamiento tipográfico.
- Aprender los fundamentos de la imagen digital, las diferencias entre tipos de archivo y las aplicaciones de diseño e ilustración por ordenador.
- Aprender el proceso de producción de una ilustración desde su concepción hasta el arte final.



#### IV. GUIAS APRENDIZAJE:

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Morfología del lenguaje visual:** Al haber finalizado esta guía de aprendizaje el estudiante definirá: el términos de la fuerza imagen y la composición de la misma así también podrá manejar con destreza distintas técnicas de construcción visual.

- Lección 1.1 Introducción a la sintaxis de la imagen.
- Lección 1.2 La imagen: fuerza, sintaxis y composición.
- Lección 1.3 La Forma y el Color.
- Lección 1.4 Técnicas de construcción visual.
- Foro El lenguaje visual.
- Tarea 1.- Hacer reporte de la Ilustración Infantil
- Tarea 2.- Exposición sobre la Ilustración Publicitaria.
- Tarea 3.- Realizar una Ilustración de una Cómics.
- Prueba Guía # 1.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Ilustración:** Al término de la guía 2, el alumno definirá: el concepto de ilustración publicitaria al igual maneja los tipos de ilustración y su aplicación en medios publicitarios. Creará ilustraciones.

- Lección 2.1 ¿Qué es la ilustración?
- Lección 2.2 Historia de la ilustración.
- Lección 2.3 Géneros y tipos de ilustración.
- Lección 2.4 El proceso de creación
- Lección 2.5 El proceso editorial.
- Lección 2.6 Técnicas y materiales tradicionales.
- Lección 2.7 El ilustrador profesional.
- Foro.- Ilustración publicitario.
- Tarea 1.- Hacer reporte sobre Ilustración Humorística.
- Tarea 2.- Investigar sobre Ilustración Editorial.
- Tarea 3.- Realizar exposición sobre Ilustración Narrativa.
- Prueba Guía # 2.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- La tipografía:** Al término de esta guía, el alumno podrá exponer: la utilidad de la tipografía al igual tendrá una definición concreta de lo que es una tipografía y los recursos que se utilizan en la misma.

- Lección 3.1 Historia de la tipografía.
- Lección 3.2 Anatomía tipográfica.
- Lección 3.3 Recursos tipográficos.
- Lección 3.4 Legibilidad.
- Foro.- La tipografía.
- Tarea 1.- Ilustración Corporativa.
- Tarea 2.- Realizar ejercicio de ilustración a la Acuarela.
- Tarea 3.- Investigar las herramientas de ilustración con objetos 3D.
- Prueba Guía # 3.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Ilustración y diseño por ordenador:** Al término de la unidad, el alumno describirá: los componentes de la imagen digital; utilizara aplicaciones de ordenador especializados en asistir al diseñador gráfico a la vez implementara técnicas mixtas en diseño gráfico.

- Lección 4.1      Introducción y conceptos básicos.
- Lección 4.2      El Hardware.
- Lección 4.3      El Software.
- Lección 4.4      Imagen vectorial e imagen bitmap.
- Lección 4.5      Ilustración con Adobe Photoshop.
- Lección 4.6      Ilustración con programas vectoriales
- Lección 4.7      Técnicas mixtas.
- Lección 4.8      Dispositivos de salida.
- Foro.-            Ilustración publicitaria asistida por la computadora.
- Tarea 1.-        Realizar una ilustración con técnica personal.
- Prueba Guía # 4.
- Prueba Final.