



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 II

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

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

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para la Investigación-Producción en Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Practicar y experimentar con los conceptos de narrativa y visualización en el desarrollo de proyectos de investigación-producción vinculados con la ilustración digital que favorezcan la comprensión y aplicación 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. Analizar y aplicar los conceptos de visualización y narrativa en la producción de infografías o ilustraciones digitales.
3. Explorar las posibilidades narrativas que ofrecen las herramientas digitales de dibujo 3D.
4. Producir objetos comunicativos y de expresión orientados a optimizar y potenciar las actividades de difusión y divulgación científica y tecnológica.
5. Desarrollar proyectos de investigación-producción en el dibujo y la ilustración digital.

Índice Temático

| Unidad | Tema | Horas | |
|-----------------------------|---|----------|-----------|
| | | Teóricas | Prácticas |
| 1 | La representación digital | 10 | 20 |
| 2 | El dibujo digital 3D | 10 | 20 |
| 3 | Experiencias profesionales de visualización | 12 | 24 |
| Total de horas: | | 32 | 64 |
| Suma total de horas: | | 96 | |

| Contenido Temático | |
|--------------------|---|
| Unidad | Temas y subtemas |
| 1 | La representación digital 1.1 Del discurso literal a la imagen. 1.2 La narrativa de la imagen. 1.4 La significación en el proceso de visualización. 1.5 Configuración, sintaxis y retóricas visuales. 1.6 De la tridimensionalidad a la bidimensionalidad. |
| 2 | El dibujo digital 3D 2.1 Exploración de herramientas y técnicas de representación digital. 2.2 Los niveles de representación de la imagen digital. 2.3 La representación digital para la comunicación. |
| 3 | Experiencias profesionales de visualización 3.1 La visualización como estrategia de enseñanza y de aprendizaje. 3.2 La visualización y el dibujo digital como recurso didáctico en la ciencia. 3.3 Posibilidades del dibujo digital como vehículo informativo. 3.4 El dibujo, la ilustración digital como estrategia de divulgación científico-tecnológica. |

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.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
- 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. | | | |