



**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 Dibujo I

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5°	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	<b>No. Créditos:</b> 5
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 3
		4	
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 64			

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

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Dibujo II.

**Objetivo general:**

Identificar la relación teórico-metodológica entre el dibujo análogo tradicional y la producción de dibujo digital, para derivar dichas relaciones o similitudes en la investigación-producción de dibujo en soportes digitales.

**Objetivos específicos:**

1. Identificar las principales herramientas utilizadas para la producción de dibujo digital.
2. Identificar las relaciones metodológicas entre el dibujo digital y el tradicional.
3. Analizar el contexto teórico-conceptual del acto del dibujo.
4. Producir ejercicios prácticos de dibujo en soportes digitales.
5. Distinguir diferentes estilos de dibujo digital.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en dibujo digital.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El pensamiento del dibujo digital	2	6
2	Asociación metodológica entre dibujo tradicional y digital	2	6
3	El acto del dibujo en el soporte virtual	4	12
4	La investigación-producción de dibujo digital	4	12
5	La expresión digital	4	12
<b>Total de horas:</b>		16	48
<b>Suma total de horas:</b>		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El pensamiento en el dibujo digital 1.1 El dibujo como forma de pensamiento. 1.2 El dibujo digital como extensión del pensamiento. 1.3 Pensamiento y entorno virtual. 1.4 La representación virtual. 1.5 Psicología cognitiva y el acto del dibujo.
2	Asociación metodológica entre dibujo tradicional y digital 2.1 Aproximación al método en el dibujo tradicional. 2.2 El pensamiento como eje metodológico para el dibujo. 2.3. La observación y la percepción del objeto. 2.4 La visualización y la concreción del objeto en el soporte digital 2.5 La técnica del dibujo.
3	El acto del dibujo en el soporte virtual 3.1 El acto del dibujo. 3.2 La imagen virtual. 3.3 Manipulación del espacio virtual 3.4 El espacio virtual, transfiguración de la imagen.
4	La investigación-producción de dibujo digital 4.1 Exploración del espacio virtual. 4.2 La investigación-producción de dibujo digital. 4.3 Sistematización metodológica de los procesos de dibujo digital.
5	La expresión digital 5.1 El dibujo expresivo. 5.2 La narrativa del dibujo digital. 5.3 Tendencias globales. 5.4 Impacto y posibilidad.

**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:**

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

**Mecanismos de evaluación del aprendizaje:**

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

**Perfil profesiográfico:**

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.