



**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 II

|  |                        |  |                           |
|--|------------------------|--|---------------------------|
| <b>Clave:</b>                            | <b>Semestre:</b><br>6° | <b>Campo de conocimiento:</b><br>Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital | <b>No. Créditos:</b><br>5 |
| <b>Carácter:</b> Obligatoria de elección |                        | <b>Horas</b>   | <b>Horas por semana</b>   |
| <b>Tipo:</b> Teórico-Práctica            |                        | <b>Teoría:</b><br>1  | <b>Práctica:</b><br>3     |
|  |                        |  | 4                         |
| <b>Modalidad:</b> Laboratorio            |                        | <b>Duración del programa:</b> 16 semanas                                     |                           |
|  |                        |  | 64                        |

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

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

**Objetivo general:**

Identificar los elementos teórico-conceptuales del discurso y la retórica en el dibujo análogo tradicional y sus implicaciones narrativas en la producción de dibujo digital, para incorporarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción de dibujo en soportes digitales.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar los elementos del discurso empleados en el dibujo digital.
2. Identificar los usos y aplicaciones de la narrativa y la retórica en el dibujo digital.
3. Analizar y experimentar con la producción de dibujo digital como estructura dramática.
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 discurso en el dibujo digital            | 3        | 9         |
| 2                           | Narrativa y retórica del dibujo digital     | 3        | 9         |
| 3                           | La implicación narrativa del dibujo digital | 3        | 9         |
| 4                           | El dibujo como estructura dramática         | 3        | 9         |
| 5                           | La ilustración digital                      | 2        | 6         |
| 6                           | Exploración profesional                     | 2        | 6         |
| <b>Total de horas:</b>      |   | 16       | 48        |
| <b>Suma total de horas:</b> |   | 64       |           |

| Contenido Temático |   |
|--------------------|---|
| Unidad             | Temas y subtemas  |
| 1                  | El discurso en el dibujo digital<br>1.1 Metodología hermenéutica.<br>1.2 Fenómenos artísticos.  |
| 2                  | Narrativa y retórica del dibujo digital<br>2.1 Idea de proyecto.<br>2.2 Actividad.<br>2.3 Producción en torno a la idea del proyecto.   |
| 3                  | La implicación narrativa del dibujo digital<br>3.1 La imagen en el contexto social.<br>3.2 La modernidad se debate.<br>3.3 Imágenes e imaginarios colectivos.                         |
| 4                  | El dibujo como estructura dramática<br>4.1 La provocación y sus motivos.<br>4.2 La gráfica y su articulación imaginaria.<br>4.3 Relieves en revueltas y sus consecuencias en el arte. |
| 5                  | La ilustración digital<br>5.1 Tema para elaborar.<br>5.2 Fundamentación del proceso creativo.<br>5.3 Significación-experiencia de campo.  |
| 6                  | Exploración profesional<br>6.1 Metodología aplicada.<br>6.2 Dimensión del discurso.<br>6.3 Consecuencia de procesos de producción.<br>6.4 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 Guptill.
- 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 Guptill.  
 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.

| <b>Sugerencias didácticas:</b>                |     | <b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b> |     |
|---|-----|--|-----|
| 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.