



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

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
			4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 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
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

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

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.