

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	PRESENCIAL
Departamento:	Diseño		
Materia:	Ilustración digital de producto	Créditos:	4
Programa:	DISEÑO INDUSTRIAL	Carácter:	OBLIGATORIA
Clave:	DIS 916000	Tipo:	TALLER
Nivel:	Intermedio		
Horas:	4 horas por semana	Teoría:0	Práctica: 4

II. Ubicación			
Antecedentes:	NINGUNA	Clave	DIS916700
Consecuente:	FOTOGRAFÍA DEL PRODUCTO		

III. Antecedentes
<p>Conocimientos»</p> <p>Dimensiones, proporciones y cánones en las técnicas de dibujo y representación gráfica de objetos y/o productos.</p>
<p>Habilidades»</p> <ul style="list-style-type: none">· Creatividad y adaptación de imágenes digitales para la presentación de productos.· Capacidad de observación.· Capacidad de intuición gráfica.· Creación e interpretación de conceptos a partir de imágenes.
<p>Actitudes y valores»</p> <ul style="list-style-type: none">· Responsabilidad y compromiso en la adquisición de nuevos conocimientos.· Dinamismo, participación y colaboración.· Desarrollo y/o aprovechamiento de la curiosidad.· Constancia y dedicación para el desarrollo de sus representaciones.

IV. Propósitos Generales

Que el alumno sea capaz de observar, analizar, desarrollar y representar soluciones gráficas integrales y profesionales para la representación digital del producto diseñado, y así este sea destacable en su contexto.

Que se conozcan los principios de la Ilustración digital, retoque de imágenes, fotomontajes y ambientación en los productos y objetos diseñados.

V. Compromisos formativos

Intelectual »

· Que el alumno aprenda a ilustrar bocetos y productos de manera digital, por medio del uso y aprovechamiento de programas de dibujo, retoque y renderizado de objetos y productos de diseño industrial.

Humano»

El estudiante reflexionará acerca de las implicaciones éticas de los procesos de planeación educativa.

Social»

El estudiante analizará las posibles formas de desarrollo y desenvolvimiento por medio de apoyo del estudio.

Profesional»

El estudiante incorporará a su formación los elementos fundamentales de la presentación profesional de productos y proyectos de diseño industrial y de esta forma pueda diseñar, representar e ilustrar digitalmente dichos productos. De esta forma contribuirá en la toma de decisiones para el mejoramiento visual de las representaciones de objetos y productos en su institución o comunidad.

VI. Condiciones de operación

Espacio: SALA DE CÓMPUTO

Laboratorio: CÓMPUTO

Mobiliario: ESCRITORIOS, SILLAS.

Población: 20

Material de uso frecuente:

- COMPUTADORAS (SISTEMA OPERATIVO OS-MAC).
- PROYECTOR ALTA DEFINICIÓN.
- PIZARRÓN.

<p>Color y análisis para la construcción de una composición.</p> <p>6 sesiones (12 hrs)</p>	<p>- El uso de elementos existentes de cultura general, para la generación de una composición conceptual con base a la aplicación de color.</p>	<p>-Generación de una imagen y un logotipo por medio de: - Comandos de copiado en repetición radial. - Comando de repetición en espejo. - Filtros. - Manipulación y distorsión de elementos de texto figuras etc. - Comandos de ilustración - Composiciones tridimensionales con diversas vistas.</p>
<p>Bloque II</p> <p>Ilustración de objetos tridimensionales</p> <p>4 sesiones (8 Hrs)</p>	<p>Aplicación y práctica para la interacción de las herramientas aprendidas para lograr resultados realistas y de perspectiva en objetos tridimensionales.</p>	<p>- Manipulación de cualidad de documentos e imágenes. - Edición en cuestión de luz saturación, y exposición. - Edición específica de elementos de una imagen (mascarillas). - Manipulación de efectos de texturas y de luz para la creación de impacto visual. - Generación de plastas para la creación o interpretación de modelos. - Atribución de efectos y edición tridimensionales. -Proyecto de aplicación: objeto vista isométrica, dos caras. Nivel de complejidad media.</p>
<p>Photoshop CC</p> <p>Introducción al software y programas editores de rasterizado gráfico o bit mapeo para la gráfica de objetos</p> <p>5 sesiones 12 hrs</p>	<p>Introducción al programa y comprensión de herramientas del programa. Composición.</p>	<p>- Conocimiento de área de trabajo del programa: Menú principal, ventanas, cajas de herramientas, y herramientas especializadas; diferenciación entre capas, paths y canales.</p> <p>- Ejercicio para conocer las herramientas del programa en las categorías de: -Herramientas de selección, creación de formas.</p>

<p>Bloque III</p> <p>Efectos y corrección fotográfica. Composición.</p> <p>4 sesiones (8hrs)</p> <p>Ilustración digital de producto industrial.</p> <p>3 sesiones (6 hrs)</p> <p>Representación de producto. Proyecto final.</p> <p>4 sesiones (8 hrs)</p>	<p>Manipulación de efectos de luz en capas y galería de efectos de texturas.</p> <p>Creación de ilustración digital rasterizada a partir de conocimiento del programa. Reinterpretación de objetos iconos del diseño industrial.</p> <p>Aplicando con los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre, el alumno deberá crear representaciones de productos con efectos y acabados en dimensión real.</p>	<p>-Dibujo -Pintura -Medición y Navegación -Tipografía -Retoque y fotorretoque. -Práctica1: Postal de bio y objeto de diseñador. -Práctica2: Fotorretoque de 3 o 4 elementos (ambientación, objeto, usuario, etc.)</p> <p>- Herramientas de corrección y manipulación fotográfica: clonación, manipulación de niveles y filtros de luz, difuminar. -Ejercicio de corrección fotográfica a una imagen deteriorada y mal iluminada.</p> <p>- Revisión, investigación y elección de objeto iconos del diseño industrial en la línea de tiempo. -Recrear e ilustrar objeto icono del diseño con Photoshop, no repetible entre alumnos.</p> <p>- Generación de láminas de visualizaciones tridimensionales de objetos: 1. Objeto 2. Diseño de P.o.P. para producto. 3. Fotorretoque: objeto, P.o.P., usuario, contexto. 4. Lámina de presentación.</p>
---	--	--

<p>VIII. Metodología y estrategias didácticas</p>
<p>«Metodología Institucional»</p> <p>Exposiciones, ejercicios, láminas. Discusión de ejercicios.</p>

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso»

- a)** Aproximación empírica de la realidad
- b)** Búsqueda, organización y recuperación de información
- c) Comunicación horizontal
- d) Descubrimiento
- e) Ejecución-ejercitación
- f) Elección, decisión
- g) Evaluación
- h) Experimentación
- i) Extrapolación y transferencia
- j) Internalización
- k) Investigación
- l)** Metacognitivas
- m)** Planeación, previsión y anticipación
- n)** Problematización
- o)** Proceso de pensamiento lógico y crítico
- p)** Procesos de pensamiento creativo divergente y lateral
- q)** Procesamiento, apropiación-construcción
- r) Significación generalización
- s) Trabajo colaborativo

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación»

Acreditación mínima de 80% de clases programadas.

Entrega oportuna de trabajos.

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

- Ejercicios y prácticas de clase → 20 %
- 3 ejercicios parciales de 20% c/u → 60 %
- Trabajo final → 20%

TOTAL 100%

X. Bibliografía

1. Media active (2009) El Gran Libro de Photoshop 2010. 1er Ed, Alfa Omega Grupo Editor
2. Media active (2009) Aprender Ilustrador con 100 ejercicios básicos 1er Ed, Alfa Omega Grupo

Editor.

Bibliografía secundaria.

1. Evans, Poppy. Fresh ideas in Photoshop. 1949. Ed, North Light Books, 1998. ISBN: 0891348425 (alk. paper).

XI. Perfil deseable del docente

Licenciado en Diseño Industrial. Licenciado en Diseño Gráfico.

Experiencia en el manejo de plataformas Mac y PC para la creación de contenidos digitales.

XII. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: Mtro. Sergio Alfredo Villalobos Saldaña

Fecha de elaboración: 1 de noviembre 2011

Elaboró: M.B.A. Luis Fernando Maldonado Azpeitia

Fecha de corrección: 29 de mayo de 2018

Rediseño: M.P.C Judith Angélica Campos González