



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Ilustración tradicional				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional <b>Eje general de formación:</b> Teórico-técnico <b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa <b>Área terminal:</b> Gráfico <b>Semestre:</b> 4			
<b>Elaborada por:</b> Mtro. Fernando Garcés Poó				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016 <b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre, 2022			
<b>Actualizada por:</b> Mtro. Misael Morales Jeronimo							
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
TT69-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de ilustraciones para medios impresos y digitales con técnicas tradicionales y alternativas.
<b>Propósito:</b> El alumno será capaz de aprender los conceptos, procesos y métodos de selección de técnicas de representación para el diseño de ilustraciones con técnicas tradicionales y alternativas
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

***Competencias genéricas***

CG1.Resolución de problemas

CG3.Creatividad

CG4.Trabajo colaborativo

CG17.Interculturalidad

CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

***Transferibles para el trabajo***

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

***Competencias específicas disciplinares***

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

### CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<p>1. <i>Conceptos</i></p> <p>2. <i>Proceso de trabajo</i></p> <p>3. <i>Áreas de la ilustración</i></p>	<p>1.1 <i>El papel de la ilustración</i></p> <p>1.2 <i>La página en blanco</i></p> <p>1.3 <i>El brief</i></p> <p>1.4 <i>Investigación</i></p> <p>1.5 <i>Lluvia de ideas</i></p> <p>2.1 <i>Desarrollar ideas</i></p> <p>2.2 <i>Taller de experimentación</i></p> <p>2.3 <i>Definición de estilo</i></p> <p>2.4 <i>Definición de técnica</i></p> <p>3.1 <i>Ilustración editorial</i></p> <p>3.2 <i>Ilustración infantil</i></p> <p>3.3 <i>Ilustración publicitaria</i></p> <p>3.4 <i>Ilustración científica</i></p>

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( X )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( X )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( X )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( X )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Asistencia	20%
Proyecto final	30%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

<b>Total</b>	100 %
--------------	-------

### PERFIL DEL PROFESOR

Formación en diseño gráfico con experiencia docente.
--

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b> Zeegen, Lawrence y Crush. <i>Principios de ilustración</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2006 Wigam, Mark. <i>Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2007. Brereton, Richard. <i>Los cuadernos: Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos</i>. Barcelona: Blume, 2009 Jardi, Enric. <i>Pensar con imágenes</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2012 Brazell, Derek y Davies Jo. <i>Cómo ser un buen ilustrador</i>. Barcelona: Blume, 2014. Male, Alan. <i>Ilustración. Contexto, procesos creativos y proyección profesional</i>. Barcelona: Promopress, 2018.</p>
<p><b>Complementarias:</b>  Rees, Darrel. <i>Cómo ser ilustrador. Index Book, 2012</i> Takamura, Zeshu. <i>Diseño de moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda</i>. Barcelona: Promopress, 2007. Coyler, Martin. <i>Cómo encargar ilustraciones</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1994</p>
<p><b>Web:</b></p>
<p><b>Otras:</b></p>

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.