

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	ASIGNATURA: Fundamentos de Ilustración y Dibujo Técnico
UNIDAD 1: Fundamentos de Ilustración y Dibujo Técnico	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Tema: Creación Avanzada de Ilustraciones y Dibujo Técnico Aplicado	
OBJETIVO: Comprender y aplicar los fundamentos básicos del dibujo técnico y artístico, explorando conceptos esenciales como línea, forma, proporción, composición, luz y sombra, y diferenciando entre ilustración artística y dibujo técnico	
TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>Un mapa conceptual es una herramienta visual que facilita la organización y comprensión de conceptos clave en un tema específico. En el ámbito de la planificación de proyectos visuales, permite clasificar y estructurar los distintos elementos de diseño (como narrativa, paleta de color, estilo técnico, o audiencia objetivo) para entender sus características, usos y objetivos. Esta práctica fomenta el pensamiento crítico y ayuda a visualizar las relaciones entre los contenidos creativos, la metodología de ejecución y el contexto de aplicación de cada proyecto.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar habilidades de representación gráfica mediante el uso de bocetaje rápido, manejo de línea, formas, proporciones y sombras, generando un portafolio digital de ejercicios. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar herramientas y materiales manuales y digitales utilizados en ilustración y dibujo técnico. <p>Aplicar técnicas de bocetaje rápido, descomposición de figuras, luz, sombra y volumen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diferenciar ilustración artística y dibujo técnico mediante ejercicios aplicados. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Ejercicio Práctico: La evaluación se realizará mediante la revisión del portafolio digital de bocetos. Se valorará que el estudiante aplique correctamente los fundamentos del dibujo técnico e ilustración: línea, forma, proporción y manejo de luz y sombra. Además, se considerará el uso adecuado de herramientas manuales o digitales y el progreso demostrado en sus ejercicios. La retroalimentación del docente forma parte del proceso, siguiendo los criterios del PEA, que priorizan la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias..

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe revisar los fundamentos del dibujo presentes en “Las bases del dibujo” de Parramón y “Dibujo del natural para artistas” de Chris Legaspi, con énfasis en línea, proporción, luz, sombra y volumen. Además, debe practicar bocetos simples de objetos del entorno para mejorar la observación inicial. Se recomienda preparar materiales como lápices HB y 2B, borrador, hojas blancas y revisar herramientas digitales básicas como Photoshop o Illustrator para familiarizarse con el entorno de trabajo.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Realizar ejercicios de línea continua, rectas, curvas y trazos de control.
- Dibujar formas geométricas básicas y combinarlas en estructuras simples.
- Identificar y representar formas orgánicas mediante bocetos rápidos.
- Practicar estudios de luz y sombra aplicados a esferas, cilindros y cubos.
- Explorar texturas mediante sombreado con lápiz (hachurado, degradado).
- Descomponer objetos reales en figuras básicas para facilitar el dibujo.
- Crear bocetos rápidos de objetos cotidianos en tiempos de 1 a 5 minutos.
- Digitalizar algunos ejercicios y ajustarlos en Illustrator o Photoshop.
- Organizar todos los trabajos en un portafolio digital para evaluación.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

Dominar los fundamentos del dibujo técnico y artístico permite construir una base sólida para el desarrollo de proyectos visuales complejos. A través del bocetaje, la comprensión de formas y el estudio de luz y sombra, el estudiante adquiere habilidades esenciales para crecer en ilustración, diseño gráfico y producción audiovisual.

10 RECOMENDACIONES

- Practicar trazos diariamente durante al menos 15 minutos.
- Observar objetos reales bajo diferentes iluminaciones.
- Crear un cuaderno exclusivo para ejercicios de bocetaje.
- Experimentar combinando técnicas tradicionales y digitales.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	ASIGNATURA: Metodología de la investigación
UNIDAD 2: Representación Técnica y Espacial	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Elaboración de proyecciones ortogonales, perspectivas cónicas e isométricas para la representación precisa de objetos y estructuras.	
OBJETIVOS: Aplicar técnicas avanzadas de proyección ortogonal, perspectiva cónica e isométrica, desarrollando planos técnicos y estructuras visuales claras y precisas	
TIEMPO DE DURACIÓN: 17 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La representación técnica y espacial es el puente entre la imaginación y la precisión. Esta unidad permite traducir objetos reales o imaginarios en planos, vistas y perspectivas entendibles por cualquier profesional del diseño o la producción audiovisual.</p> <p>La práctica fortalece competencias para representar correctamente volumen, proporciones y profundidad a través de tres pilares:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyección ortogonal: vista plana, alzado y perfil. ● Perspectiva cónica: percepción del espacio con uno o dos puntos de fuga. ● Perspectiva isométrica: representación uniforme sin distorsión visual. <p>Estas técnicas son esenciales para proyectos como model sheets, planos técnicos, diseño de objetos, layouts, animación y más.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y aplicar proyecciones ortogonales en planta, alzado y perfil. ● Desarrollar ilustraciones en perspectiva cónica (1 y 2 puntos) e isométrica. ● Utilizar retículas y estructuras técnicas para representar objetos simples y complejos. ● Emplear software especializado (Illustrator, AutoCAD básico o SketchUp) para generar representaciones digitales. ● Integrar proporcionalidad, profundidad y precisión en ilustraciones técnicas. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El estudiante demostrará su dominio mediante:

1. Elaboración correcta de proyecciones ortogonales de un objeto seleccionado.
2. Construcción de perspectivas cónicas e isométricas del mismo objeto.
3. Uso adecuado de retículas, líneas técnicas y convenciones del dibujo técnico.
4. Presentación digital del trabajo mediante los programas básico.

Se evaluará:

- Exactitud técnica
- Coherencia entre las vistas
- Proporción y escala
- Limpieza del trazo
- Presentación profesional del documento

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe revisar los fundamentos del dibujo técnico e ilustración presentes en la bibliografía básica del curso, especialmente “Las bases del dibujo” de Parramón y “Dibujo del natural para artistas” de Chris Legaspi, para reforzar conceptos de línea, proporción, luz y volumen. También debe familiarizarse con proyecciones ortogonales y perspectivas mediante lecturas introductorias y ejercicios previos de bocetaje. Es necesario instalar y probar los programas Adobe Illustrator, SketchUp o AutoCAD básico, y preparar materiales como regla, escuadra, lápices y portaminas para la práctica guiada.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Seleccionar un objeto simple para convertirlo en planta, alzado y perfil usando proporciones exactas.
- Construir una perspectiva cónica con uno o dos puntos de fuga, aplicando correctamente líneas guía y volumen.
- Representar el mismo objeto en perspectiva isométrica sobre una retícula base a 30°.
- Digitalizar las vistas y perspectivas en Illustrator, SketchUp o AutoCAD, ajustando grosores, ejes y precisión.
- Comparar las representaciones para detectar inconsistencias y corregir errores de fuga, proporción o escala.
- Preparar un documento final limpio y ordenado para su presentación y evaluación.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso de estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

La representación técnica y espacial es una habilidad clave para cualquier diseñador. Dominar las proyecciones y perspectivas permite comunicar ideas con claridad, profesionalismo y precisión, enriqueciendo procesos creativos y técnicos.

10. RECOMENDACIONES

11.

- Practicar diariamente líneas, cajas y volúmenes.
- Revisar referentes de dibujo técnico e ilustración arquitectónica.
- Alternar entre técnicas manuales y digitales para mejorar la versatilidad.
- Utilizar ejercicios con objetos reales para mejorar la comprensión espacial.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

ASIGNATURA: Técnicas de Ilustración y Dibujo Técnico

UNIDAD 3: Creación Avanzada de Ilustraciones y Dibujo Técnico Aplicado

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Desarrollo de ilustraciones avanzadas aplicadas a proyectos de diseño, integrando elementos técnicos, artísticos, digitales y criterios culturales, éticos y sostenibles.

OBJETIVOS: Aplicar técnicas avanzadas de ilustración y representación técnica para crear proyectos completos como personajes, storyboards, empaques o manuales técnicos, combinando precisión, creatividad y uso de herramientas digitales.

TIEMPO DE DURACIÓN: 17 horas

1. FUNDAMENTOS:

La ilustración avanzada integra el dominio técnico con la creatividad aplicada. En esta unidad el estudiante combina conceptos de estructura, anatomía, elementos gráficos y representación técnica con softwares especializados. Se prioriza el desarrollo de propuestas visuales coherentes, funcionales y adecuadas al contexto cultural, ético y sostenible del diseño contemporáneo.

Los proyectos creados en esta práctica simulan situaciones reales de la industria: creación de personajes, diseño de empaques, elaboración de manuales técnicos o producción de storyboards para productos audiovisuales. Esto fortalece la capacidad profesional del estudiante para elaborar piezas visuales completas y técnicamente sólidas.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Diseñar personajes, elementos gráficos y piezas visuales aplicadas.
- Crear storyboards y model sheets para producción audiovisual.
- Integrar ilustración artística con dibujo técnico en proyectos complejos.
- Desarrollar propuestas funcionales: packaging, manuales técnicos o identidad visual.
- Evaluar aspectos culturales, éticos y sostenibles dentro del proceso visual.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información

recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El estudiante deberá desarrollar un proyecto integrador, el cual que puede ser:

- Storyboard completo
- Diseño de personaje + model sheet
- Ilustración técnica avanzada
- Packaging ilustrado
- Mini manual técnico visual

La evaluación se basará en:

- Precisión técnica
- Coherencia visual
- Dominio del software utilizado
- Integración de criterios éticos, culturales y sostenibles
- Presentación profesional

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe revisar los fundamentos artísticos y técnicos presentes en la bibliografía del curso, particularmente “Diseño y creación de personajes” de M. F. Canal y “Las bases del dibujo” de Parramón, para reforzar conceptos de anatomía, composición y desarrollo visual. Además, debe explorar referentes de ilustración técnica y narrativa visual contemporánea, preparar bocetos preliminares y familiarizarse con el uso de Illustrator, Photoshop o software 3D básico para la integración de elementos técnicos y artísticos en el proyecto final.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Definir el tipo de proyecto integrador (storyboard, personaje, packaging o manual técnico).
- Elaborar bocetos iniciales revisando proporciones, estructura y elementos técnicos.
- Crear una retícula base para ordenar el contenido visual del proyecto.
- Desarrollar ilustraciones finales combinando técnicas manuales y digitales.
- Incorporar criterios culturales, éticos y sostenibles en el diseño final.
- Ajustar detalles técnicos: líneas, precisiones, anotaciones y componentes visuales.
- Integrar el proyecto en software digital (Photoshop, Illustrator o herramienta 3D).
- Revisar la coherencia entre estética, función y claridad técnica.
- Preparar la presentación final del proyecto.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben

estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

La creación avanzada de ilustraciones y dibujo técnico aplicado fortalece la capacidad del estudiante para enfrentar proyectos reales con precisión, criterio estético y responsabilidad profesional. Dominar la combinación de técnicas y herramientas digitales permite desarrollar propuestas completas, funcionales y alineadas al contexto del diseño actual

10. RECOMENDACIONES

- Practicar el desarrollo de personajes, escenas y estructuras técnicas cada semana.
- Mantener un portafolio organizado de procesos y resultados.
- Revisar referentes profesionales de industrias como animación, editorial y empaques.
- Experimentar con estilos y técnicas sin perder la precisión técnica necesaria.