

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior

ASIGNATURA: dibujo natural

UNIDAD 1: Introducción a las bases del dibujo. Líneas guías, formas básicas y volumen para la estructura de un dibujo.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA:

Reconocimiento de las luces y las sombras en una imagen, a través de un proceso creativo.

Objetivos: Conocer los fundamentos de las bases del dibujo.

TIEMPO DE DURACIÓN: 12 hora

1. FUNDAMENTOS:

El reconocimiento de luces y sombras en una imagen es fundamental para entender la profundidad, el volumen y la relación de los elementos en un espacio. Este proceso permite desarrollar habilidades visuales y técnicas que potencian la capacidad de crear composiciones con un alto impacto visual. Aplicar un enfoque creativo fomenta una interpretación única y personal del uso de luces y sombras.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Identificar las diferentes fuentes de luz y sus efectos sobre los objetos.

Aplicar técnicas de sombreado para crear volumen en composiciones artísticas.

Desarrollar una interpretación creativa al representar luces y sombras en una imagen.

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:

- La evaluación consistirá en analizar una composición en la que el estudiante demuestre un manejo técnico de las luces y sombras, evidenciando su capacidad para generar volumen y profundidad mediante técnicas creativas. Se valorará la originalidad y el dominio de las herramientas utilizadas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá familiarizarse con ejemplos de obras que utilicen luces y sombras de manera destacada, practicar diferentes técnicas de sombreado con lápices y otros medios, y recopilar referencias de imágenes con diferentes fuentes de luz para analizarlas.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Identificar la fuente de luz principal y secundaria en una imagen de referencia.
- Estudiar los contrastes y transiciones entre las zonas de luz y sombra.
- Practicar técnicas de degradado y sombreado en áreas específicas.
- Crear una composición personal aplicando un enfoque creativo para interpretar luces y sombras.

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.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

- Reconocer las luces y sombras en una imagen a través de un enfoque creativo permite desarrollar un estilo propio y mejorar las habilidades técnicas en el arte visual. Este proceso fomenta la sensibilidad artística y la capacidad de expresar emociones y narrativas a través de la iluminación.

10. RECOMENDACIONES:

1. Practicar con diferentes materiales para experimentar con texturas y efectos de sombreado.
2. Observar la interacción de la luz en objetos reales para comprender mejor sus efectos
3. Revisar trabajos artísticos de diferentes épocas para inspirarse y mejorar su técnica.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior	ASIGNATURA: dibujo natural
UNIDAD 2: Líneas guías, formas básicas y volumen para la estructura de un dibujo.	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Reconocimiento de las luces y las sombras, sobre las líneas guías y formas básicas que le dan volumen a la estructura de un dibujo	
Objetivo: Aprender sobre líneas guías, formas básicas y volumen para la estructura de un dibujo.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS: El uso de luces y sombras sobre líneas guía y formas básicas es esencial para construir volúmenes en el dibujo. Este conocimiento permite a los artistas comprender las bases estructurales de las figuras y aplicar sombreado de manera precisa, logrando representaciones tridimensionales más realistas.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Identificar las formas básicas que componen una figura y su relación con la luz. Aplicar sombreado siguiendo líneas guía para resaltar volumen y profundidad. Desarrollar precisión en la construcción de estructuras tridimensionales.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>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.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p>	

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:

- La evaluación se enfocará en un dibujo que evidencie el uso adecuado de líneas guía y formas básicas para crear volumen mediante luces y sombras. Se valorará la técnica, la proporción y la transición entre zonas iluminadas y sombreadas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá repasar los fundamentos de las formas geométricas básicas y practicar el sombreado en figuras tridimensionales simples, además de recopilar ejemplos visuales que muestren cómo se construyen los volúmenes a partir de líneas guía.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Dibujar formas geométricas básicas utilizando líneas guía.
- Analizar cómo la luz afecta cada forma y sugiere volumen.
- Aplicar sombreado en cada figura según las fuentes de luz determinadas.
- Integrar varias figuras para construir una composición más compleja.

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.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

- El reconocimiento de luces y sombras sobre líneas guía permite crear dibujos estructurados y realistas, desarrollando habilidades esenciales para representar el volumen y la tridimensionalidad en el arte.

10. RECOMENDACIONES:

Practicar constantemente con figuras geométricas para perfeccionar la técnica.

Utilizar referencias de iluminación natural para entender la interacción luz-volumen.

Trabajar con materiales de diferentes durezas para explorar texturas y tonalidades.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior	ASIGNATURA: dibujo natural
UNIDAD 3: Análisis espacial, representación de planos y la perspectiva.(dibujo Técnico)	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Dibujando en perspectiva, a través de la proyección sobre el plano y relación con los cuerpos.	
Objetivo: Identificar los elementos que determinan la profundidad y relación de los cuerpos	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS: El dibujo en perspectiva es una técnica esencial para representar la profundidad y las proporciones espaciales en una superficie bidimensional. A través de la proyección sobre el plano, se establece una relación coherente entre los cuerpos y su entorno, permitiendo al artista plasmar escenas realistas y dinámicas.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Comprender los principios básicos de la perspectiva lineal y su aplicación en el dibujo. Representar objetos y figuras en diferentes puntos de fuga para crear profundidad. Relacionar cuerpos y espacios utilizando líneas guía y proyecciones.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>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.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>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</p>	

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 ejercicio práctico evaluará la capacidad del estudiante para aplicar correctamente los principios de la perspectiva, logrando composiciones equilibradas y proporcionales. Se valorará la precisión en el uso de puntos de fuga, líneas guía y la relación espacial entre los elementos.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá repasar conceptos básicos de perspectiva lineal, analizar ejemplos de obras que utilicen este recurso y practicar bocetos simples aplicando puntos de fuga y líneas guía para comprender su funcionalidad.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Identificar el horizonte y establecer puntos de fuga en el papel.
- Dibujar líneas guía para proyectar figuras y objetos hacia los puntos de fuga.
- Completar las formas, respetando la relación entre tamaños y posiciones.
- Añadir detalles y sombreado para enfatizar la profundidad y el realismo.

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.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

- El dibujo en perspectiva permite comprender y representar el espacio de manera lógica y artística, integrando profundidad y proporción en las composiciones. Esta habilidad es clave en el desarrollo de un estilo técnico y profesional.

10. RECOMENDACIONES:

Practicar con bocetos simples antes de abordar composiciones complejas.

Observar escenarios reales y analizar su perspectiva para aplicarla en el dibujo.

Usar herramientas como reglas y escuadras para perfeccionar las líneas guía.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior	ASIGNATURA: dibujo natural
UNIDAD 4: Creación y composición de personajes, escenarios e ideas visuales.	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Dibujando en perspectiva, a través de la proyección sobre el plano y relación con los cuerpos.	
Objetivo: Elaborar composiciones visuales para cualquier campo de la comunicación visual	
TIEMPO DE DURACIÓN: 10 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS: La creación de personajes es un proceso que combina la observación y la imaginación para diseñar identidades visuales únicas. A través del análisis de características faciales y el uso de técnicas de composición, se pueden desarrollar personajes expresivos y bien estructurados que transmitan emociones y narrativa.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Analizar las características faciales para construir personajes diferenciados y expresivos. Utilizar técnicas de composición para equilibrar y dar coherencia al diseño. Desarrollar habilidades de observación e imaginación para la creación de personajes originales.</p>	

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:

- La evaluación consistirá en diseñar un personaje completo, evidenciando un uso equilibrado de las características faciales y técnicas de composición. Se valorará la originalidad, proporción y coherencia del diseño final.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá observar rostros reales y estudiar sus proporciones básicas, analizar referencias de personajes en diversos estilos artísticos y practicar bocetos rápidos para explorar formas y expresiones.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Esbozar estructuras básicas del rostro utilizando líneas guía.
- Definir las características faciales según el tipo de personaje que se desea crear.
- Componer el diseño considerando proporciones, equilibrio y detalles.
- Refinar y detallar el personaje, añadiendo sombreados o colores si es necesario.

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.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

- La creación de personajes a través de las características faciales y técnicas de composición fomenta la creatividad y la observación, herramientas clave para diseñar figuras expresivas que conecten con el espectador.

10. RECOMENDACIONES:

Practicar constantemente con diferentes tipos de rostros y expresiones.

Revisar referencias artísticas para ampliar la imaginación y estilos posibles.

Experimentar con diversas técnicas y materiales para encontrar un enfoque personal