

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura :	<b>Diseño Artístico</b>
Carrera :	<b>Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales</b>
Clave de la asignatura :	<b>AVB-1202</b>
SATCA <sup>1</sup>	<b>1-4-5</b>

## 2.- PRESENTACIÓN

### **Caracterización de la asignatura.**

La asignatura aporta al egresado la posibilidad de diseñar y modelar escenarios y personajes para animación digital considerando aspectos artísticos, anatómicos, de proporción y de composición para lograr elementos creíbles.

### **Intención didáctica.**

La asignatura deberá tratarse de manera predominantemente práctica. Después de una breve introducción a los aspectos teóricos, el resto del curso deberá convertirse en un taller, donde el alumno vaya realizando estudios (bocetos) de cada uno de los aspectos desarrollados en base a escenarios y modelos anatómicos reales (siempre que sea posible) o imágenes seleccionadas por el profesor.

Debe privilegiarse el uso de tecnologías digitales para la realización de los estudios, como software de dibujo asistido por computadora o tabletas digitalizadoras.

---

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<b>Competencias específicas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Crea representaciones visuales de escenarios y personajes, respetando aspectos artísticos, anatómicos, de proporción y composición.</li></ul>	<b>Competencias genéricas:</b>  <u>Competencias instrumentales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comunicación oral y escrita en su propia lengua.</li><li>• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).</li></ul> <u>Competencias interpersonales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad crítica y autocrítica.</li><li>• Trabajo en equipo.</li></ul> <u>Competencias sistémicas</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma.</li><li>• Búsqueda del logro.</li></ul>
--	---

#### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Desarrollo de Programas de Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.	Academias de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales de los Institutos Tecnológicos de: La Paz, Zacatepec, La Laguna, Colima, Villahermosa.	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.

## 5.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Trazar a mano alzada bocetos básicos, de objetos multidimensionales con una sensibilidad artística para representarlos con herramientas de digitalización de imágenes

## 6.- TEMARIO

	Temas	Subtemas
1.	Introducción al dibujo artístico de personajes	1.1. Elementos de estilo 1.2. Principios básicos de anatomía 1.3. Aparato Ósea (Osteología) 1.3.1. Ejes del cuerpo 1.3.2. Equilibrio y dinamismo 1.4. Articulaciones (Artrología) 1.5. Sistema muscular (Miología) 1.5.1. Posiciones en tensión 1.5.2. Posiciones en relajación 1.6. Estereotipos y etnias 1.6.1. Género 1.6.2. Edad 1.6.3. Cultura 1.7. Seres fantásticos y antropomórficos 1.8. Elementos iconográficos
2.	Proporciones y escalas en los entornos	2.1. Símbolos, signos y señales 2.2. Perspectiva 2.3. Puntos de fuga 2.4. Ambientación e iluminación 2.5. Composición (peso visual) 2.6. Líneas de acción
3.	Escenarios	3.1. Punto focal 3.2. Tipos de escenarios 3.2.1. Naturales 3.2.2. Arquitectónicos 3.2.3. Industriales

		<p>3.3. Fondos, set dressing y utilería</p> <p>3.4. Bocetos arquitectónicos</p> <p>3.5. Representación de la cultura</p> <p>3.6. Elementos iconográficos</p> <p>3.7. Narrativa del color</p> <p>3.8. Introducción al matte-painting</p>
--	--	---

## **7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS**

- Diseñar escenarios educativos que fomenten la creatividad.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.
- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Llevar a cabo actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: observación, identificación manejo y control de de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, de trabajo en equipo.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Propiciar el uso adecuado de conceptos, y de terminología técnico-científica.
- Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

## 8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- El alumno realizará un portafolio de imágenes digitales con estudios de los diferentes aspectos del curso el cual será evaluado de acuerdo a su creatividad, calidad artística, credibilidad, emotividad, así como al respeto del programa de entregas de las diferentes ilustraciones que lo componen.

## 9.- TEMAS DE APRENDIZAJE

### Tema 1: Introducción al dibujo artístico de personajes

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Crea representaciones visuales de personajes humanos, animales y fantásticos considerando aspectos anatómicos así como los rasgos y proporciones de diferentes grupos étnicos, sexos y edades.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar las características de diferentes estilos de dibujo artístico.</li><li>• Analizar de imágenes que representen los diferentes elementos de la anatomía humana.</li><li>• Discutir en grupo la forma en la que el ideal de proporción ha ido cambiando a lo largo de la historia del arte.</li><li>• Elaborar un collage de estudios anatómicos antiguos.</li><li>• Elaborar los estudios digitales de los diferentes componentes de la anatomía humana y animal.</li><li>• Dibujar a partir de modelos reales, fotografías y videos de animales de diferentes especies.</li><li>• Analizar referencias de seres fantásticos haciendo énfasis en los aspectos anatómicos comunes a humanos y animales.</li><li>• Analizar los elementos sobresalientes en los diferentes tipos de diseños de personajes.</li><li>• Discutir de manera grupal de su trabajo.</li></ul>

### Tema 2: Proporciones y escalas en los entornos

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Diseña entornos para el desenvolvimiento de los personajes que sigan las reglas de la composición y proporción.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Analizar las imágenes de símbolos, señales y signos.</li><li>• Elaborar los estudios digitales de perspectiva y proporción.</li><li>• Analizar la composición y líneas de acción en diferentes imágenes de la industria de</li></ul>

	la animación. • Discutir de manera grupal su trabajo.
--	--

### Tema 3: Escenarios

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Diseña escenarios creíbles a partir de ideas realistas o fantásticas que representen aspectos culturales, emocionales, naturales, arquitectónicos y que incluyan elementos de utilería.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar bocetos de escenarios naturales, arquitectónicos e industriales para integrarlos en un portafolio.</li> <li>• Elaborar un estudio de la representación cultural en diferentes entornos.</li> <li>• Analizar los elementos iconográficos de los diferentes tipos de escenarios.</li> <li>• Crear una carpeta anotada con imágenes de trabajos de matte-painting digital.</li> <li>• Discutir de forma grupal su trabajo</li> </ul>



## 10.- FUENTES DE INFORMACIÓN

### Fuentes impresas

1. Fairbanks, E. F., Fairbanks, A. T. (2011). *Human Proportions for Artists*. USA: CreateSpace Independent Publishing Platform; Abridged edition.
2. Goldfinger, E. (1991). *Human Anatomy for Artists: The Elements of Form*. USA: Oxford University Press
3. Mattingly, D. B. (2011). *The digital matte painting handbook*. USA: Sybex.
4. Roberts, Ch. (2010). *A Manual of Antropometry; Or, a Guide to the Physical Examination and Measurement of the Human*. USA: Cook Press.
5. Roberts, I. (2007) *Mastering Composition Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting (Mastering (North Light Books))*. USA: North Light Books.
6. Winslow, C. (2006). *The Handbook of Set Design*. USA: Crowood Press

### Fuentes electrónicas

1. Gordon, L. 15 de julio de 2010. *Dibujo anatómico de la figura humana*. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <<http://es.scribd.com/doc/34388755/anatomia-artistica-dibujo-anatomico-de-la-figura-humana>> [con acceso el 09-08-2012]
2. Orfeosinlira. 10 de noviembre de 2008. *Leonardo da Vinci; dibujos, inventos, estudios anatómicos y ejercicios artísticos*. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <<http://orfeosinlira.wordpress.com/2008/11/10/leonardo-da-vinci-dibujos-inventos-y-estudios-anatomicos/>> [con acceso el 09-08-2012]

## 11.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Dibujo a partir de modelos en vivo, fotografías, imágenes o videos de personajes de diferentes tipos para cada uno de los estilos tratados en la asignatura.
- Análisis de imágenes que representen los diferentes elementos de la técnica “matte-painting”.
- Dibujo de modelos de diferentes escenarios a partir de excursiones, fotografías, imágenes o videos.
- Clasificación de imágenes de acuerdo a los diferentes estilos artísticos.