



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GRAFICACIÓN DIGITAL 2  
**Código:** DDG404  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2024 a Junio-2024  
**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN  
**Correo electrónico:** rflandivar@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 160		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	0	16	144	240

#### Prerrequisitos:

Código: DDG304 Materia: GRAFICACIÓN DIGITAL 1

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia teórico-práctica aborda tanto el desarrollo de las habilidades técnicas como el conocimiento de los fundamentos teóricos que permiten comprender y aplicar eficazmente las nuevas formas de expresión digital y narrativa visual. Así mismo explora diferentes posibilidades a nivel bidimensional y tridimensional.

Esta asignatura tiene relación con los Talleres de Proyectos de los diferentes niveles, constituyéndose en una herramienta de expresión y concreción de ideas.

En este nivel se plantea el conocimiento de las particularidades de la gráfica digital tanto bidimensional como tridimensional. Se trabaja en el entendimiento de las herramientas digitales como recurso de creación y comunicación gráfica. Su principal objetivo es que el alumno conozca los procesos esenciales de expresión y representación. La materia contribuye a la formación del perfil profesional en tanto el estudiante entiende las obras creadas digitalmente como elementos de comunicación visual que forman que parte de un medio en el amplio ámbito del arte, la ilustración y el diseño.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.0	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato
1.1	Los fundamentos de la ilustración como componente de la comunicación
1.2	Características de la imágenes ilustradas
1.3	De la abstracción a la imagen figurativa
2.0	Ilustración funcional y narrativa
2.1	Construcción del mensaje ilustrado
2.2	Los arcos narrativos

2.3	Construcción de narrativas visuales
3.0	Imagen modelada en 3D
3.1	Interfaz del software 3D.
3.2	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes
3.3	Herramientas de modelado y herramientas de edición, proyecto 3d.
4.0	Software para ilustración en mapa de bits
4.1	Introducción al dibujo digital
4.2	Conocimiento, análisis, práctica de la interface del software de pintura digital
4.3	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico. Proyecto ilustración digital
5.0	Software para modelado 3D
5.2	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación.
5.3	Modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas, creación de materiales con imágenes y settings, proyecto 3D.
51	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

**. ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.**

-Conoce y utiliza herramientas digitales para ilustración en mapa de bits y modelado en tres dimensiones

-Informes  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Entiende, utiliza y potencia las cualidades de las herramientas digitales para la representación en tres dimensiones

-Informes  
-Trabajos prácticos -  
productos

**. da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.**

-Reconoce y utiliza la ilustración como un recurso narrativo capaz de apoyar los procesos de comunicación

-Informes  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico relato e imagen visual	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato	APORTE	10	Semana: 4 (18-MAR-24 al 23-MAR-24)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico ilustración 2D	Ilustración funcional y narrativa, Imagen modelada en 3D	APORTE	10	Semana: 8 (15-ABR-24 al 20-ABR-24)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico 3d	Software para ilustración en mapa de bits, Software para modelado 3D	APORTE	10	Semana: 13 (20-MAY-24 al 25-MAY-24)
Informes	Investigación 2D y 3D	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato, Ilustración funcional y narrativa, Imagen modelada en 3D, Software para ilustración en mapa de bits, Software para modelado 3D	EXAMEN	10	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo paralelo Taller de Diseño	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato, Ilustración funcional y narrativa, Imagen modelada en 3D, Software para ilustración en mapa de bits, Software para modelado 3D	EXAMEN	10	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Informes	Investigación 2D y 3D, la calificación del examen es la misma del supletorio	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato, Ilustración funcional y narrativa, Imagen modelada en 3D, Software para ilustración en mapa de bits, Software para modelado 3D	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Trabajo paralelo taller de Diseño	Exploración de la ilustración como medio para construir un relato, Ilustración funcional y narrativa, Imagen modelada en 3D, Software para ilustración en mapa de bits, Software para modelado 3D	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante trabajará con soporte de videos y recursos multimedia para su aprendizaje.	Autónomo
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase, desde la perspectiva autónoma implica la capacidad del estudiante para autodirigir su aprendizaje y mejorar continuamente sus habilidades en dibujo de bitmaps y dibujo en 3D. Se valorará la iniciativa para explorar y experimentar con nuevas técnicas y herramientas.	Autónomo
Las evaluaciones serán en virtud de los conocimientos adquiridos. Se evaluará tanto la destreza técnica como el manejo de las herramientas y técnicas específicas de diseño digital. Además, se considerará la capacidad del estudiante para comprender y resolver problemas de manera operativa dentro del contexto del dibujo de bitmaps y la creación de modelos en 3D.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3
ANDREW SELBY	Parramón	ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS	2009	978-84-342-3542-7
ANDREW SELBY	Parramón	ANIMACIÓN: NUEVOS PROCESOS CREATIVOS	2009	978-84-342-3542-7

Web

---

Software

---

Revista

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Photoshop		2024
Fundación Blender	Blender		2024

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **19/02/2024**

Estado: **Aprobado**