



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN DIGITAL
Código: DDP305
Paralelo: A
Periodo: Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	16	48	96

Prerrequisitos:

Código: DYA103 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA

2. Descripción y objetivos de la materia

Los fundamentos básicos y las habilidades esenciales necesarias para crear ilustraciones digitales de productos. El enfoque suele estar en proporcionar a los estudiantes una comprensión sólida de los conceptos y técnicas básicas para que puedan comenzar a desarrollar sus habilidades en este campo.

La articulación de la ilustración digital con el resto del currículo en la carrera de Diseño de Productos es esencial para asegurar una formación integral y coherente. La ilustración digital puede integrarse de varias formas para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y prepararlos de manera efectiva para los desafíos del mundo laboral. Integración con Diseño Conceptual: La ilustración digital puede ser utilizada como una herramienta para expresar ideas de diseño conceptual de manera visual. Los estudiantes pueden crear representaciones detalladas de conceptos de productos, lo que facilita la comunicación de sus ideas a compañeros y profesores. Complemento a la Teoría del Diseño: La teoría del diseño es esencial para comprender los principios fundamentales detrás del diseño de productos. La ilustración digital puede ser utilizada para aplicar y visualizar estos conceptos, como la composición, la proporción, la simetría, etc. Integración con Modelado 3D: La ilustración digital puede articularse con el modelado 3D al permitir a los estudiantes dibujar bocetos digitales que luego pueden ser utilizados como referencia para crear modelos tridimensionales. Prototipado Virtual: La ilustración digital puede ser un primer paso en el proceso de prototipado, donde los diseños se exploran y refinan visualmente antes de pasar al modelado físico. Esto permite una iteración más rápida y eficiente en la fase de desarrollo del producto. Comunicación Visual en Presentaciones: La ilustración digital puede ser utilizada para crear gráficos y diapositivas visuales para presentaciones de proyectos. Los estudiantes pueden mostrar sus diseños y conceptos de manera clara y atractiva durante las revisiones y evaluaciones.

Es importante que la ilustración digital no se vea de manera aislada, sino que se integre de manera orgánica en el plan de estudios general. La coordinación entre profesores de diferentes materias, la asignación de proyectos interdisciplinarios y la identificación de oportunidades para aplicar la ilustración digital en diferentes contextos contribuirán a una formación completa de los futuros profesionales de diseño de productos. La ilustración digital proporciona un alto nivel de precisión y control en la creación de formas, detalles y efectos visuales. En el diseño de productos, donde la apariencia exacta de un objeto es crucial, esta precisión permite a los diseñadores comunicar sus ideas de manera clara y detallada. Prototipado Visual: La ilustración digital puede ser utilizada como una herramienta para crear prototipos visuales antes de la fase de producción física. Esto es especialmente útil en diseño de productos, ya que permite a los diseñadores y a los clientes visualizar cómo se verá el producto final antes de invertir recursos en la fabricación.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.	Introducción
1.1	Conceptos Básicos de Ilustración Digital
1.2	Descripción del software y sus características principales.
1.3	Introducción al uso de la tableta digitalizadora
1.4	Conceptos Básicos de Ilustración Digital:
2.	Tridimensionalidad y Volumetría de Objetos
2.1	Introducción a la representación de objetos en tres dimensiones. Uso de la perspectiva básica en la ilustración digital.
2.2	Creación de objetos tridimensionales básicos utilizando formas geométricas. Aplicación de la perspectiva y proporciones en los objetos.
2.3	Exploración de objetos simétricos y su representación. Uso de herramientas de duplicación y reflejo.
3.	Detalles, Acabados Superficiales y Efectos de Iluminación
3.1	Técnicas para detalles y texturas. Uso de pinceles y texturas para lograr efectos visuales.
3.2	Acabados Superficiales, Materiales, técnicas de sombreado y resaltado.
3.3	Iluminación y su impacto en la apariencia de los objetos. Aplicación de sombras y reflejos.
4.	Secuencia Creativa y Presentación Visual de Productos
4.1	Desarrollo de una secuencia lógica para construir ilustraciones de productos.
4.2	Composición visual y diseño de escenas para presentar los productos. Uso de capas y ordenamiento en la composición de la imagen.
4.3	Preparación de ilustraciones para diferentes medios y formatos. Exportación de archivos presentación digital y física.

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.

-Aplica la expresión digital como herramienta para exteriorizar pensamientos y clasificar ideas

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Descripción del software y sus características principales.	Introducción	APORTE	10	Semana: 1 (26/08/2024 al 31/08/2024)
Trabajos prácticos - productos	Introducción a la representación de objetos en tres dimensiones. Uso de la perspectiva básica en la ilustración digital.	Tridimensionalidad y Volumetría de Objetos	APORTE	10	Semana: 6 (30/09/2024 al 05/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Acabados Superficiales, Materiales, técnicas de sombreado y resaltado.	Detalles, Acabados Superficiales y Efectos de Iluminación	APORTE	10	Semana: 11 (05/11/2024 al 09/11/2024)
Reactivos	Acabados Superficiales, Materiales, técnicas de sombreado y resaltado.	Detalles, Acabados Superficiales y Efectos de Iluminación	EXAMEN	10	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Reactivos	Iluminación y su impacto en la apariencia de los objetos. Aplicación de sombras y reflejos.	Detalles, Acabados Superficiales y Efectos de Iluminación	EXAMEN	10	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Reactivos	Iluminación y su impacto en la apariencia de los objetos. Aplicación de sombras y reflejos.	Secuencia Creativa y Presentación Visual de Productos	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Secuencia Creativa y Presentación Visual de Productos	Secuencia Creativa y Presentación Visual de Productos	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se asignarán tareas de reflexión al final de cada taller donde los estudiantes analizarán su proceso de dibujo digital, las decisiones tomadas, y la retroalimentación recibida. Estos documentos se revisarán periódicamente para evaluar el progreso y el desarrollo de habilidades.	Autónomo
En esta asignatura de ilustración digital de productos, se emplearán diversas estrategias metodológicas para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva y participativa. Se fomentará el aprendizaje práctico a través de la realización de ejercicios progresivos, donde los estudiantes aplicarán los conceptos teóricos de manera directa en la creación de ilustraciones digitales. Se promoverá el trabajo individual y en equipos pequeños para estimular la colaboración y el intercambio de ideas. Además, se utilizarán demostraciones en vivo y tutoriales interactivos para guiar a los estudiantes a través del proceso creativo y el uso adecuado de los recursos. La retroalimentación constante, será un componente fundamental para el desarrollo de habilidades y la mejora continua. A lo largo del curso, se enfatizará la reflexión crítica sobre el proceso creativo y la toma de decisiones, alentando a los estudiantes a analizar sus propias creaciones y a adaptar su enfoque de acuerdo con los desafíos y oportunidades que surgen en el diseño de productos ilustrados	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Este criterio evalúa cómo los estudiantes integran de manera efectiva las técnicas aprendidas y los conceptos teóricos en la creación de ilustraciones digitales de los objetos. Se enfoca en la capacidad de los estudiantes para combinar la calidad técnica con la aplicación creativa de los conceptos en sus trabajos finales, y en la manera en que presentan y comunican sus diseños.	Autónomo
1. Calidad Técnica y Creatividad: Evaluar la habilidad de los estudiantes para aplicar las técnicas aprendidas en la creación de ilustraciones digitales de productos. Se considerará la calidad de los trazos, la precisión en la representación de objetos en 3D, la creatividad en la aplicación de texturas y efectos visuales, y la originalidad en la interpretación de los conceptos. 2. Aplicación de Conceptos: Evaluar cómo los estudiantes aplican los conceptos teóricos aprendidos en clase, como la perspectiva, la simetría, la teoría del color y la iluminación, en sus ilustraciones de productos. Se prestará atención a cómo logran representar la tridimensionalidad, la coherencia visual y la comunicación efectiva de los diseños. 3. Proceso de Construcción y Reflexión: Evaluar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo un proceso estructurado de construcción de ilustraciones de figurín, desde los bocetos iniciales hasta las versiones finales. Se considerará la reflexión sobre las decisiones tomadas durante el proceso, así como la adaptación y mejora basada en la retroalimentación. 4. Presentación Visual y Composición: Evaluar la presentación de las ilustraciones de productos, incluyendo la composición visual, la disposición de los elementos y la atención al detalle. Se observará cómo los estudiantes organizan sus ilustraciones y cómo utilizan las herramientas disponibles para mejorar la apariencia general.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KOOS EISSEN/ ROSELIEN STEUR	pageone	SKETCHING: DRAWING TECHNIQUES FOR PRODUCT DESIGNERS.	2007	NO INDICA

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
Proporciona tutoriales, noticias y recursos sobre arte digital, ilustración y diseño. Ideal para aprender nuevas técnicas y mantenerse actualizado en tendencias.	ilustración y diseño	

Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	Sketchbook pro		10

Revista

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
ImagineFX es una revista	Future Publishing	ImagineFX"	2018	null

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/07/2024**

Estado: **Aprobado**