



**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**  
**Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

**1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

<b>1.1. Nombre de la materia:</b>	FUNDAMENTOS DE DIBUJO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA	<b>1.2. Código de la materia (NRC):</b>	IH505
<b>1.3. Departamento:</b>	Representación	<b>1.4. Código de Departamento</b>	A-2530
<b>1.5. Carga horaria:</b>	<b>Teoría:</b> 8	<b>Práctica:</b> 10	70
<b>1.6. Créditos:</b>	<b>1.7. Tipo de curso (modalidad)</b> 6	<b>1.8. Nivel de formación profesional:</b> CURSO-TALLER	Licenciatura

**2. ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN QUE SE IMPARTE**

<b>Área de formación:</b>	BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
<b>Carrera:</b>	LICENCIATURA EN DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

**MISIÓN:**

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.

En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.

**VISIÓN:**

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.

Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### PERFIL DE EGRESO:

El egresado de la licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica será un profesional capaz de identificar, analizar y diagnosticar necesidades de comunicación gráfica para planear, proponer, producir y coordinar proyectos funcionales y efectivos, de diseño gráfico centrados en el usuario, a través de medios impresos, digitales y alternos, sustentados en un proceso creativo y metodológico que resuelvan problemas de comunicación a nivel local, nacional e internacional, en beneficio del ámbito social y productivo, considerando la ética, responsabilidad social, innovación, sostenibilidad y actuando con sensibilidad y una actitud crítica respecto al entorno y al ser humano.

#### RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades básicas de dibujo en los procesos gráficos para la interpretación y representación formal, logrando la comunicación gráfica con otros profesionales.

#### MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Aplicación de técnicas de representación I, Aplicación de técnicas de representación II y Desarrollo de Ilustraciones.

#### 3. OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno deba saber hacer al finalizar el curso

Desarrollar habilidades motoras y visuales para el dibujo a mano alzada.  
Representar objetos reales.

#### 3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, aplicar)

Conocer, Comprender y Aplicar:

- La técnica para el trazo de líneas a mano alzada.
- Las técnicas de representación (Scroll y Lápiz de Grafito).
- Representación de Objetos Reales.
- Presentación de trabajos.

#### 3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral)



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1. Aplicar los elementos de composición en la representación gráfica.
2. Representar Ilustraciones en diversos soportes con diferentes técnicas de representación.
3. Resolver con pertinencia y calidad los problemas que le plantea la asignatura, generando soluciones propias a partir del marco teórico y práctico existente.
4. Trabajar con ética, responsabilidad y limpieza, respetando sus propias ideas y capacidades y también las ideas y capacidades de los demás.
5. Evaluar sus propuestas de diseño a partir del dominio teórico de los conceptos aprendidos durante su formación como diseñador gráfico, identificando fortalezas y debilidades.
6. Considerar en su trabajo el beneficio a la comunidad con la que convive y el respeto al medio en que lo realiza.

#### 4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL

Unidad 1.- TRAZO DE LÍNEAS A MANO ALZADA CON LA TÉCNICA DE SCROLL

Unidad 2.- APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE LAPÍZ DE GRAFITO Y REPRESENTACIÓN DE OBJETOS REALES

Unidad 3.- DESARROLLO DE ILUSTRACIÓN REALISTA CON LA TÉCNICA DE LAPÍZ DE GRAFITO

#### 5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO (anexo)

Exposición de temas con apoyo de material didáctico, Dibujo a mano alzada, Bocetaje para soluciones de composición gráfica, Ejercicios para el desarrollo de técnicas de dibujo, Referencias de ilustraciones existentes, Aplicación de distintas herramientas de dibujo para la implementación de diversas técnicas de representación.

#### 6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

##### Criterios de Evaluación (por ejercicio):

- |  |     |
|--|-----|
| - Aplicación de conocimientos requeridos | 55% |
| - Utilizar los materiales solicitados    | 10% |
| - Limpieza, calidad y precisión          | 10% |
| - Presentación de los trabajos           | 10% |
| - Puntualidad de entrega                 | 15% |

La entrega puntual (fecha y hora acordada) de los trabajos será evaluada sobre 100, y tendrán una segunda oportunidad de entrega en la siguiente clase y se evaluará sobre un porcentaje menor.

#### EVALUACIÓN

La evaluación final del curso queda a criterio del profesor



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### 7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Horton, J. 1995. **Introducción al dibujo.** Editorial Blume de Royal Academy of Arts. Barcelona España.
- Lambert, S. 1996. **El Dibujo: Técnica y Utilidad. Una introducción a la Percepción del Dibujo.** Ed. Tursen HErmann Blume. Madrid España.
- Sidway, I. 2002. **Enciclopedia de Materiales y Técnicas de Arte.** Ed. La Isla. México.
- Krug, M. 2008. **Manual para el Artista. Medios y Técnicas.** Ed. Art Blume. Barcelona, España.
- Canal, M. 2010. **La luz y la sombra en el dibujo.** 3ra. Edición. Ed. Parramón.
- San Miguel, D. 2014. **Todo sobre la técnica del dibujo.** 5ta Edición. Ed. Parramón. Barcelona, España.
- Canal, M. 2017. **La perspectiva en el dibujo.** Ed. Parramón. Barcelona, España.
- Martín, G. 2017. **Dibujo en claroscuro: principios y recursos útiles para aprender a dibujar en claroscuro.**
- Velásquez, D. 2018. **Duibujar en blanco y negro.** Ed. Blume. España.
- Mancini, E. 2010. **El lápiz de grafito.** Recuperado de:  
[http://www.librerithesis.com.ar/Asesoramiento/Manual\\_de\\_materiales\\_artisticos/El%20l%C3%A1piz%20de%20grafito.pdf](http://www.librerithesis.com.ar/Asesoramiento/Manual_de_materiales_artisticos/El%20l%C3%A1piz%20de%20grafito.pdf)

#### ELABORADO POR:

Rosalba Orozco Villaseñor  
Mariana Noemí Campos Barragán  
Cristina Eugenia Velez Ursua  
Clara Guadalupe Iñiguez Mc Cormick  
Raúl Morales Ruiz  
Marco Polo Vázquez Nuño

#### FECHA DE ACTUALIZACIÓN:

Agosto de 2020