



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

I. Área Académica

Todas las Áreas Académicas0

2. Programa Educativo

Todos los Programas Educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Talleres Libres de Arte	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa;• Veracruz-Boca del Río;• Poza Rica-Tuxpan;• Coatzacoalcos-Minatitlán;• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR80040	Taller de ilustración

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
<ul style="list-style-type: none">• Manifestaciones artísticas y culturales

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	2	No Aplica	60	6	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje

Curso-taller	Presencial.	Múltiples	Multidisciplinaria	Ordinario
---------------------	--------------------	------------------	---------------------------	------------------

12. Espacio

13. Relación disciplinaria

14. Oportunidades de evaluación

15. EE prerequisito(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

La Experiencia Educativa “Taller de Ilustración” contribuye a que los estudiantes conozcan y aprendan técnicas básicas tradicionales y digitales, utilizadas desde hace tiempo y en la actualidad, así como las aplicaciones, tanto en libros de texto, publicidad, internet y medios editoriales en general. Además de poder relacionar esta disciplina artística a sus respectivas carreras y que pueda tener un uso práctico en su vida profesional.

Al mismo tiempo los estudiantes aprenden las bases para poder realizar un proyecto de ilustración, manteniendo las bases del diseño de personajes, teoría del color, diseño de ambientes, y diversidad de temáticas. Los estudiantes descubrirán qué escribir e ilustrar cuentos infantiles implica mucho más que solo realizar imágenes a un texto. Crearán historias gráficas y tramas emocionales con personajes atractivos, pensados para que se adapten diferentes grupos de edad, desarrollando ideas con la comprensión de diversas formas tradicionales ilustrar cuentos.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante realiza ilustraciones, con las que pueden interpretar y representar textos e ideas por medio de imágenes realizadas en diversas técnicas para distinguir y apreciar los estilos existentes de ilustración a través de la historia, desarrollando la habilidad y el conocimiento para poder aplicar y ligar la ilustración a su disciplina profesional como un apoyo didáctico con creatividad y autocrítica.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Análiza y realiza ejercicios prácticos basados en textos o ejercicios libres para la aplicación de técnicas determinadas. Analiza la relación Texto-imagen. Comprende textos para ser ilustrados. Elabora textos para ser ilustrados. Diseña personajes y escenarios. Toma decisiones Propone aplicaciones prácticas.	Historia de la ilustración, técnicas y aplicaciones. Técnicas de realización. Usos e importancia en los medios editoriales, publicitarios y comercialización. Efectividad y aplicación en distintos ámbitos. El libro infantil. Escritura e ilustración de cuento infantil. Importancia del cuento infantil. Técnicas de ilustración.	Puntualidad en clase. Puntualidad en la entrega de trabajos y tareas. Presentación de los trabajos. Creatividad. Autocrítica.

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(X) Actividad presencial	() Actividad virtual/ () En línea
De aprendizaje	Participación activa en clase. Uso de elementos básicos de composición y diseño, tanto de personajes y ambientes, como manejo del color y la técnica. Libertad y diversidad de estilos	

	según el nivel dibujístico. Investigación audiovisual y bibliográfica. Exposición y discusión de ejercicios prácticos e investigaciones.	
De enseñanza	Exposición frente a grupo. Ejemplos. Intercambio de opiniones entre estudiantes y maestro. Autocrítica y asesoría en la realización de ejercicios. Coordinación de actividades. Proyección de videos, imágenes y documentales.	

21. Apoyos educativos.

Documentales, presentaciones, videos, libros de ilustración físicos y en PDF.

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Ilustracion de cuento clásico 20	Limpieza. Aplicación correcta del color. Aplicación correcta de la técnica. Diseño de personajes en modelo. Originalidad. Creatividad. Condición física de los trabajos.	Técnica: Evidencia Integradora Instrumento: Rúbrica	20%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Presentación de carpeta con 5 ilustraciones	Limpieza. Aplicación correcta del color. Aplicación correcta de la técnica. Diseño de personajes en modelo. Originalidad. Creatividad. Condición física de los trabajos.	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Rúbrica	80%
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Licenciado en Artes Visuales, plásticas, DISEÑO GRÁFICO, con perfil y habilidades para el dibujo, manejo del color, y conocimiento de aplicación y uso de ilustraciones, y técnicas diversas, tradicionales y digitales, para realizarlas.
Experiencia como ilustrador.

25. Fuentes de información

- Bancroft, T. (2006). Creating Characters with Personality. Watson-Guptill.
- Cámara, E. M. (2008). Ilustración de vanguardia.
- Cámara, E. M., Monsa, & Minguet, J. M. (2011). European Illustrators.
- Charuca. (2011). I love kawaii. Harper Design.
- Colyer, M. (1994). Cómo encargar ilustraciones.
- Gregory, D. (2008). An illustrated life: Drawing Inspiration From The Private Sketchbooks Of Artists, Illustrators And Designers. HOW Books.
- Gurney, J. (2010). Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing.
- Hart, C. (2008). Cartooning: The Ultimate Character Design Book. Chris Hart Books.
- Kaufman, J. (2012). Snow White and the Seven Dwarfs: The Art and Creation of Walt Disney's Classic Animated Film. Weldon Owen.
- McCannon, D., Thornton, S., & Williams, Y. (2009). Escribir e ilustrar libros infantiles.
- Parramón. (2010). Acuarela. Parramon.
- Publishing, D. 3., & 3dtotal, P. (2020). How to Be a Children's Book Illustrator: A Guide to Visual Storytelling. 3dtotal Publishing.
- Salisbury, M. (2005). Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación.
- Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles.
- Solomon, C. (2014). The Art of the Disney Golden Books. Disney Editions.
- Walton, R. (2004). The Big Book of Illustration Ideas. Collins Design.
- Wiedemann, J. (2007). Illustration now! Taschen America Llc.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
25/08/2012	10/06/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes UV

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

M.A. Eduardo Landa Segura