



# Guía para el Profesor

ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LA ANIMACIÓN

LSAN2003

Profesional

## Índice

|  |   |
|--|---|
| Información general del curso .....      | 3 |
| Competencia del curso .....              | 3 |
| Metodología.....                         | 3 |
| Evaluación .....                         | 4 |
| Bibliografía y recursos especiales ..... | 5 |
| Contenido del curso (temas).....         | 5 |
| Uso de rúbricas .....                    | 7 |
| Tips importantes .....                   | 7 |

## Información general del curso

- Profesional
- Plan académico 2013
- Modalidades
  - Clave banner: LSAN2003.
  - Modalidad: Presencial, Online.
  - Frecuencia de clases: 3 horas por semana.
  - Técnica didáctica: Aula invertida.

## Competencia del curso

Desarrolla dibujos y diseños de ilustraciones, a través del software de imágenes vectoriales, para aplicarlos en proyectos digitales y de impresión.

## Metodología

### Características del curso

- El curso está diseñado para desarrollar una competencia.
- Las fuentes teóricas del curso están disponibles de manera digital y se pueden consultar dentro de cada tema y en la sección **Bibliografía** del curso.
- El contenido está dividido en quince temas, se recomienda revisar un tema por semana.
- La evaluación del curso está integrada por:
  - 12 retos, uno por cada uno de los primeros 12 temas.
  - 1 reto final que engloba lo aprendido durante el curso.

### Estructura del curso

| Semana | Tema   | Actividad a realizar |
|--------|--------|----------------------|
| 1      | Tema 1 | Reto 1               |
| 2      | Tema 2 | Reto 2               |
| 3      | Tema 3 | Reto 3               |
| 4      | Tema 4 | Reto 4               |
| 5      | Tema 5 | Reto 5               |
| 6      | Tema 6 | Reto 6               |
| 7      | Tema 7 | Reto 7               |

|    |         |            |
|----|---------|------------|
| 8  | Tema 8  | Reto 8     |
| 9  | Tema 9  | Reto 9     |
| 10 | Tema 10 | Reto 10    |
| 11 | Tema 11 | Reto 11    |
| 12 | Tema 12 | Reto 12    |
| 13 | Tema 13 |            |
| 14 | Tema 14 |            |
| 15 | Tema 15 | Reto final |

### Modelo didáctico

Esta técnica se utiliza en aquellos cursos en los cuales los contenidos requieren una actualización constante. El alumno se prepara anticipadamente con las lecturas recomendadas, así como con los recursos de apoyo que pueden ser videos, sitios web, blogs, podcasts, entre otros.

En la sesión de clase, se revisan las instrucciones del reto correspondiente al bloque de temas y se aclaran dudas al respecto. Posteriormente, el profesor realiza una serie de preguntas para comprobar la lectura del material asignado y brinda una explicación breve de los contenidos del tema.

Se resuelve un reto de manera individual, según corresponda a los temas. El aprendizaje aplicado en cada reto es acumulativo, se van utilizando los conocimientos adquiridos en los temas anteriores.

Al finalizar los temas, el alumno inicia con la elaboración del reto final. Dicho reto justifica la competencia declarada para el curso.

### Evaluación

| Elemento | Descripción del evaluable | Ponderación |
|----------|---------------------------|-------------|
| 1        | Reto 1                    | 7           |
| 2        | Reto 2                    | 7           |
| 3        | Reto 3                    | 7           |
| 4        | Reto 4                    | 7           |
| 5        | Reto 5                    | 7           |
| 6        | Reto 6                    | 7           |

|    |              |            |
|----|--------------|------------|
| 7  | Reto 7       | 7          |
| 8  | Reto 8       | 7          |
| 9  | Reto 9       | 7          |
| 10 | Reto 10      | 7          |
| 11 | Reto 11      | 7          |
| 12 | Reto 12      | 7          |
| 13 | Reto final   | 16         |
|    | <b>Total</b> | <b>100</b> |

## Bibliografía y recursos especiales

### Libro de apoyo:

- Wood, B. (2018). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*. USA: Peachpit. ISBN: 9780134308111

## Contenido del curso (temas)

### Tema 1. Introducción al programa Illustrator.

1. Incentivar a los alumnos a explorar el programa a fondo, abrir y cerrar cada menú y panel, cambiar la interfaz y tratar de regresarla a su acomodo original para que en futuros temas sepa ubicar adecuadamente todas las herramientas. En esta etapa no es importante que el alumno conozca qué hace cada herramienta si no en dónde se encuentra y que aprenda el modo de trabajar de la interfaz del programa.
2. Las herramientas que son importantes que el alumno aprenda en esta etapa son las de selección y las de dibujo y texto básico.

### Tema 2. Características de las imágenes basadas en vectores y el concepto de vector.

1. El objetivo de este tema es que el alumno conozca el significado, usos y aplicaciones de imágenes de mapas de bits y que al mismo tiempo se familiarice poco a poco con el software.
2. Es importante reforzar el aprendizaje de las herramientas de dibujo y texto básicas mientras realiza esta actividad.
3. Introducir al alumno a las diferentes formas de exportación y guardado de Adobe Illustrator teniendo como prioridad las imágenes de mapas de bits como .jpeg.

### Tema 3. Ventajas y desventajas de las imágenes vectoriales sobre las imágenes basadas en mapa de bits.

1. El objetivo de este tema es que el alumno trabaje con imágenes de vectores y de mapas de bits para que descubra los diferentes problemas que conlleva cada tipo de imagen, así como las soluciones a los mismos.
2. Reforzar el aprendizaje de las formas de exportación teniendo como prioridad los archivos especiales como PDF.

### Tema 4. Usos y aplicaciones de las imágenes basadas en vectores.

1. En este tema el alumno deberá trabajar a profundidad con imágenes de vectores y de mapas de bits cambiando orientación, tamaño y hasta cierto punto crear sus propias en un nivel básico.
2. Introducir al alumno al modo de trabajo en mesas de trabajo. Asegurarse de que comprenda las ventajas de las mismas y la forma de exportarlas.

## GUÍA PARA EL PROFESOR

## Tema 5. Creación y edición de figuras.

1. En este tema el alumno entrará de lleno al dibujo vectorial utilizando una plantilla prediseñada. Para alumnos más avanzados esta plantilla puede parecer sencilla. Incentivar a estos alumnos a que hagan modificaciones y lleven su diseño al siguiente nivel.
2. En esta etapa, el alumno no debe tener problemas al exportar, compartir y subir sus trabajos en diferentes formatos.
3. Preparar al alumno para el siguiente tema compartiéndole el siguiente juego acerca de la herramienta pluma The Bézier Game.

MacKay, M. (s.f.). *The Bézier Game*. Recuperado de <https://bezier.method.ac/>

## Tema 6. Herramienta de trazados.

1. En este tema el alumno conocerá a profundidad la herramienta pluma, prepararlo para los problemas más comunes presentes al trabajar con esta herramienta y presentarles las diferentes soluciones.
2. Es requisito para este tema que el alumno concluya el juego The Bézier Game.

MacKay, M. (s.f.). *The Bézier Game*. Recuperado de <https://bezier.method.ac/>

## Tema 7. Colores y rellenos.

1. En este tema el alumno deberá aprender a trabajar con colores dentro de Adobe Illustrator.
2. Recomendarle herramientas de creación de paletas de color como:  
Colors (Bianchi, F. (s.f.). *Colors*. Recuperado de <https://colors.co/> ).  
Paletton (Paletton. (s.f.). Recuperado de <https://paletton.com/> ).  
Movies in color (Radulescu, R. (s.f.). *Moovies in color*. (2020). Recuperado de <https://moviesincolor.com/> ).
3. El alumno trabajará utilizando las piezas trazadas en el tema pasado para crear un cartel a color, utilizando degradados y presentando diferentes propuestas de color usando la herramienta recolorar.
4. El alumno deberá dominar las herramientas de organización y alineación de objetos en la misma capa.

## Tema 8. Capas.

1. En este tema el alumno deberá dominar las herramientas de creación y manipulación de texto, así como aprender a trabajar con capas para crear archivos ordenados y amigables.
2. Enseñar al alumno a convertir su trabajo a curvas y explicar su importancia.
3. Se sugiere tocar levemente el tema de exportación para medios impresos.

## Tema 9. Mezcla de colores y figuras.

1. En este tema el alumno aprenderá las herramientas de repetición en Adobe Illustrator (patrones, símbolos y *blends*).
2. Explicar sus usos, diferencias, así como los diferentes efectos que se pueden crear con ellas.

## Tema 10. Brochas y aplicaciones de efectos.

1. En este tema el alumno aprenderá a utilizar los pinceles de Adobe Illustrator, así como su aplicación en la ilustración.
2. Incentivar al alumno a utilizar las herramientas aprendidas anteriormente para concluir su reto.

## Tema 11. Creación de imágenes vectoriales.

1. En este tema el alumno aprenderá los diferentes aspectos a considerar al momento de diseñar una ilustración para animación.
2. El reto de este tema incluye la participación en una mesa redonda donde presentará sus bocetos.
3. Orientar al alumno para que aprenda cómo dar y recibir crítica constructiva acerca de su trabajo y el trabajo de sus compañeros. Se sugiere trabajar con la regla del sándwich.

## Tema 12. Creación de personajes basados en vectores.

1. En este tema el alumno aprenderá los diferentes aspectos a considerar al momento de realizar una ilustración para animación. Deberá organizar su archivo en las diferentes capas de animación e importarlo a Adobe After Effects para animarlo en el siguiente reto.
2. Aprovechar esta clase para dar una breve introducción al software de animación Adobe After Effects y su forma de trabajo.

## Tema 13. Creación de imágenes vectoriales usando scanner o fotografías.

1. En este tema el alumno deberá comenzar a trabajar en su animación para el reto final. Ahondar en las herramientas de animación de Adobe After Effects.
2. Introducir al alumno al *plug in* de *rigging* y animación Duik Bassel.  
Rainbox Lab. (2020). *DUIK BASSEL.2*. Recuperado de <https://rainboxlab.org/tools/duik/>

## Tema 14. Creación de logotipos e imagen empresarial.

1. Este tema está orientado para los alumnos interesados en el diseño gráfico, se sugiere su lectura previa a la elaboración del logotipo del reto final para un mejor resultado en su proyecto.
2. Orientar al alumno acerca de las características de un diseño de una identidad visual sólida y los aspectos a considerar para el trabajo con clientes y el desarrollo de un proceso creativo.

## Tema 15. Introducción a la animación en After Effects.

1. Este tema se enfoca principalmente en introducir al alumno al flujo de trabajo de la animación en Adobe After Effects.
2. Se sugiere su lectura previa al trabajo en el proyecto final.

## Uso de rúbricas

La evidencia final del curso tiene asignada una rúbrica con la cual es obligatorio que se califique, esto es muy importante para nuestro modelo de competencias ya que es la forma en la que medimos el desarrollo de las competencias en nuestros alumnos.

Es importante evaluar con la rúbrica que aparece en el apartado de la evidencia final ya que se les estará auditando constantemente su realización efectiva.

Video disponible para calificar con rúbricas en:

- ¿Cómo busco una rúbrica?: <https://youtu.be/QgDKeZv9tAI>
- ¿Cómo califico con una rúbrica?: <https://youtu.be/mAbIsLAGlp4>

## Tips importantes

- **Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas:**
  - Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
  - Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35IBnP6>
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta [atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx](mailto:atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx) pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

## GUÍA PARA EL PROFESOR

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

El coordinador docente te debe de proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo a la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en Banner y en la plataforma educativa?**

Si, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.