UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 3
Código: FDI0135
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico calvarracin@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Código: FDI0134 Materia: ILUSTRACIÓN 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la narrativa visual utilizando ilustraciones sistemáticas y complejas, a través de sistemas digitales.

Esta asignatura es la tercera de cuatro partes de ilustración y tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

3. Contenidos

01.	**Introducción a la novela gráfica**
01.01.	Generalidades expresivas y técnicas de la novela gráfica (4 horas)
01.02.	Clasificación de la novela gráfica (4 horas)
01.03.	Planificación de la novela gráfica (4 horas)
02.	**Generación de la novela gráfica**
02.01.	Elementos compositivos de la novela gráfica (4 horas)
02.02.	Planteamiento de ideas (4 horas)
02.03.	El guión literario (4 horas)
03.	**El libro de estilo para novela gráfica**
03.01.	Ideas y estilos gráficos (4 horas)
04.	**Diseño de elementos compositivos**
04.01.	Personajes (4 horas)
04.02.	Objetos (4 horas)
05.	**Espacio**
05.01.	Desarrollo de Novela Gráfica (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin	-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
utilizando la ilustración digital.	productos
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.	-Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.	-Trabajos prácticos - productos
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-Entender, utilizar y potenciar las cualidadades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.	-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Traducir o complementar el discurso escrito de un guión a un lenguaje visual.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Introducción a la novela gráfica		APORTE 1	5	Semana: 1 (12/09/16 al 17/09/16)
Trabajos prácticos - productos	Narrativa gráfica.		APORTE 2	10	Semana: 7 (24/10/16 al 29/10/16)
Trabajos prácticos - productos	El libro de estilo para novela gráfica		APORTE 3	15	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Reactivos	Proceso lógico y controlado para una eficacia comunicativa en la ilustración no secuenciada		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico de ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Reactivos	Nota tomada del examen regular sobre 10 puntos.		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Antes de impartir una clase:
- Selección de objetivos y contenidos.
- Previsión de recursos (espacios, materiales, etc.).
- Elaboración de protocolos o manuales de laboratorio, prácticas, procedimientos, etc.
- Elaboración de colecciones de problemas resueltos.

Durante la ejecución:
- Explicación clara de los procedimientos o estrategias que pueden ser utilizadas.
- Repaso de técnicas de manejo de aparatos, programas, etc.
- Resolución de problemas-modelo ante los alumnos.
- Desarrollo de estrategias de motivación aportando pistas y sugerencias.
- Corrección de errores. Informar sobre caminos incorrectos.

Después de una clase:
- Corrección de ejercicios y problemas resueltos por los estudiantes.
- Evaluación de las lecciones

Criterios de Evaluación

La evaluación de esta cátedra se la realizará en base a diferentes criterios, sin embargo el eje principal es la calidad de lo realizado. Cada evaluación estará acompañada de una rúbrica en donde se expondrán los parámetros a evaluarse.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BARBIERI DANIELE	Paidós	LOS LENGUAJES DEL CÓMIC	1998	847509861
ECO HUMBERTO	Lumen	APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS	1984	8426410391
SPENCER MILLIDGE, GARY	Parramón	DISEÑO DE COMIC Y NOVELA GRÁFICA	2009	NO INDICA

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
STEVEN HELLER, EDITOR CIENTÍFICO ; JULIUS WIEDEMANN,	Koln : Taschen	CIEN (100) ILLUSTRATORS	2013	978-3-8365-4523-5
DEREK BRAZELL, AUTOR ; JO DAVIES, AUTOR ; REMEDIOS DIÉGUEZ DIÉGUEZ,	Barcelona : Blume	CÓMO SER UN BUEN ILUSTRADOR	2014	978-84-15-31785-2

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **02/09/2016**

Estado: **Aprobado**