



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 2

Código: FDI0134

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY

Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0133 Materia: ILUSTRACIÓN 1

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Con esta materia se amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

En este nivel de ilustración se plantea el desarrollo y caracterización de personajes, los escenarios y la composición como parte de la narrativa visual.

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

3. Contenidos

1.	La ilustración como herramienta de comunicación
1.1.	El concepto de la ilustración (3 horas)
1.2.	La ilustración comercial y de autor (3 horas)
1.3.	La ilustración, medios y soportes (3 horas)
2.	Ilustrar un personajes
2.1.	Anatomía (6 horas)
2.2.	Expresión corporal (6 horas)
2.3.	El personaje y la composición en el espacio (6 horas)
3.	Tipos de personajes
3.1.	Personajes antropomórficos (3 horas)
3.2.	Personajes zoomórficos (3 horas)
3.3.	Personajes morfológicos (3 horas)
4.	Los personajes y los géneros narrativos
4.1.	Realismo (3 horas)
4.2.	Fantasia (3 horas)
5.	La ilustración y el mercado
5.1.	El brief de la ilustración (3 horas)
5.2.	Branding e ilustración (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de

-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ilustración análogas.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-Manejar la forma, el color, la textura en la búsqueda de soluciones adecuadas a los problemas planteados.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-Aplicar conocimientos teóricos tales como: técnicas, cromática, etc., adquiridos en los ciclos anteriores	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Desarrollar la relación entorno-personaje con el fin de ilustrar una composición sólida y coherente.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	El concepto de la ilustración	La ilustración como herramienta de comunicación	APORTE 1	5	Semana: 2 (27/03/17 al 01/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Ilustrar un personajes	Ilustrar un personajes	APORTE 2	10	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	15		APORTE 3	15	Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)
Trabajos prácticos - productos	20		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Los personajes y los géneros narrativos	La ilustración y el mercado	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento.

La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas.

La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados i en formato A4 , en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Mark Wigam	Gustavo Gili	Pensar Visualmente; Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador.	2007	
José M.	Parramon	Como dibujar la figura humana	1990	
Sandra Llanas y Jorge Mata	LIBSA	Cómo dibujar comic	2008	
Heller Eva	Gustavo Gili	Psicología del Color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.	2004	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Chistopher Hart	Martinez Roca	Como dibujar cómics héroes y villanos	2005	84-270-2158-5
Gary Spencer Milligde	Pad Parramón Arquitectura y diseño	Diseño de cómic y novela gráfica, la guía esencial	2010	978-84-342-3675-2

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/03/2017**

Estado: **Aprobado**