UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 1
Código: FDI0133
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico calvarracin@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0092 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

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

Esta asignatura es una introducción al tema de la ilustración conociendo su clasificación y sus técnicas.

Esta asignatura es la primera 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	**Introducción a la ilustración**
1.1	La Ilustración a través de la historia (4 horas)
1.2	Características de la ilustración (4 horas)
2	**Clasificación de la ilustración**
2.1	Según la técnica (4 horas)
2.2	Según el mensaje (4 horas)
2.3	Según el soporte (4 horas)
3	**Técnicas de ilustración**
3.1	Técnicas analógicas (4 horas)
3.2	Técnicas digitales (4 horas)
3.3	Técnicas mixtas (4 horas)
4	**Proceso de la ilustración**
4.1	Información preliminar (8 horas)
4.2	Generación de ideas (8 horas)
4.3	Graficación previa (8 horas)
4.4	Propuesta final (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utiilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utiilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utiilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utiilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utlizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utlizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-Genera ideas básicas y concretarlas a través de las diferentes técnicas y herramientas de la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación en base a reactivos	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración	APORTE 1	5	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica	Técnicas de ilustración	APORTE 2	10	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica	Proceso de la ilustración	APORTE 3	15	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajos prácticos	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Examen teórico	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Examen supletorio teórico	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo práctico	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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.
- Propuestas para mejorar

Criterios de Evaluación

1. Percepción/Atención y Motivación hacia el aprendizaje
2. Adquisición y procesamiento adecuado de la información facilitada
3. Desarrollo del pensamiento propio del alumno/personalización de la información

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
DICK POWEL	Ominia	¿TECNICAS DE PRESENTACIÓN¿. GUÍA DE DIBUJO Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y DISEÑOS.	1986	8487756271
GÜNTER HUGO MAGNUS	Gustavo Gilli	MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES. UNA GUÍA PARA EL TRABAJO PRÁCTICO.	1982	978-84-252-1115-7
IAN SIMPSON	Blume	LA NUEVA GUIA DE LA ILUSTRACIÓN	0	978-84-8076-012-6
ZEEEGEN, LAWRENCE. CRUSH	Gustavo Gilli	PRINCIPIOS DE ILUSTRACIÓN	2009	9788425220753
PARRAMÓN	Ediciones SA	¿TODO SOBRE LA ILUSTRACIÓN¿	2000	NO INDICA
STEVEN HELLER, EDITOR CIENTÍFICO ; JULIUS WIEDEMANN	Koln : Taschen	CIEN (100) ILLUSTRATORS	2013	978-3-8365-4523-5

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/09/2017**

Estado: **Aprobado**