



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:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY  
**Correo electrónico** mguzman@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**

<b>1</b>	<b>Introducción a la ilustración</b>
1.1	La Ilustración a través de la historia (4 horas)
1.2	Características de la ilustración (4 horas)
<b>2</b>	<b>Clasificación de la ilustración</b>
2.1	Según la técnica (4 horas)
2.2	Según el mensaje (4 horas)
2.3	Según el soporte (4 horas)
<b>3</b>	<b>Técnicas de ilustración</b>
3.1	Técnicas analógicas (4 horas)
3.2	Técnicas digitales (4 horas)
3.3	Técnicas mixtas (4 horas)
<b>4</b>	<b>Proceso de la ilustración</b>
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 utilizados 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 materia	Evidencias
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utilizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utilizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
<b>ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.</b>	
-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
Resolución de ejercicios, casos y otros	Introducción a la ilustración	Introducción a la ilustración	APORTE 1	5	Semana: 1 (25/09/17 al 30/09/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas de ilustración Técnicas analógicas	Clasificación de la ilustración	APORTE 2	10	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración	Técnicas de ilustración	APORTE 3	15	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración. Propuesta final	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	Proceso de la ilustración 4.4 Propuesta final	Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Clasificación de la ilustración ,Introducción a la ilustración ,Proceso de la ilustración ,Técnicas de ilustración	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)
Reactivos	examen en base a reactivos	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: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**