



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ILUSTRACIÓN 3

**Código:** FDI0135

**Paralelo:**

**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018

**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

**Correo electrónico:** calvarracin@uazuay.edu.ec

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0134 Materia: ILUSTRACIÓN 2

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

#### 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

|     |                                                                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------|
| 1   | <b>Introducción a la novela gráfica</b>                            |
| 1.1 | Generalidades expresivas y técnicas de la novela gráfica (4 horas) |
| 1.2 | Clasificación de la novela gráfica (4 horas)                       |
| 1.3 | Planificación de la novela gráfica (4 horas)                       |
| 2   | <b>Generación de la novela gráfica</b>                             |
| 2.1 | Elementos compositivos de la novela gráfica (4 horas)              |
| 2.2 | Planteamiento de ideas (4 horas)                                   |
| 2.3 | El guión literario (4 horas)                                       |
| 3   | <b>El libro de estilo para novela gráfica</b>                      |
| 3.1 | Ideas y estilos gráficos (4 horas)                                 |
| 4   | <b>Diseño de elementos compositivos</b>                            |
| 4.1 | Personajes (4 horas)                                               |
| 4.2 | Objetos (4 horas)                                                  |
| 5   | <b>Espacio</b>                                                     |
| 5.1 | 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 Identidad 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 materia                                                                                                               |  | Evidencias                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------|
| utilizando la ilustración digital.                                                                                                                   |  | productos                                        |
| <b>ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información</b>                                                                             |  |                                                  |
| -Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.                                    |  | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos -<br>productos |
| <b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>                                                                                |  |                                                  |
| -Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.                                    |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |
| <b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>                                                                                     |  |                                                  |
| -Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.                                    |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |
| <b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                    |  |                                                  |
| -Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos. |  | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos -<br>productos |
| <b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                   |  |                                                  |
| -Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos. |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |
| <b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                  |  |                                                  |
| -Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos. |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |
| <b>ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.</b>             |  |                                                  |
| -Entender, utilizar y potenciar las cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.     |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |
| <b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>                                                                         |  |                                                  |
| -Traducir o complementar el discurso escrito de un guión a un lenguaje visual.                                                                       |  | -Trabajos prácticos -<br>productos               |

#### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción         | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|---------------------|-----------------------------|------------|--------------|------------------------------------------|
| Reactivos                      | Evaluación teórica  |                             | APOORTE 1  | 5            | Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | Evaluación práctica |                             | APOORTE 2  | 10           | Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)        |
| Trabajos prácticos - productos | Evaluación práctica |                             | APOORTE 3  | 15           | Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)        |
| Reactivos                      | Examen teórico      |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo práctico    |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018) |
| Reactivos                      | Evaluación teórica  |                             | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018) |

| Evidencia                      | Descripción      | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|------------------|-----------------------------|------------|--------------|------------------------------------------|
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo práctico |                             | 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

## 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

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **19/09/2017**

Estado: **Aprobado**