



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

<b>1</b>	<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)
<b>2</b>	<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)
<b>3</b>	<b>El libro de estilo para novela gráfica</b>
3.1	Ideas y estilos gráficos (4 horas)
<b>4</b>	<b>Diseño de elementos compositivos</b>
4.1	Personajes (4 horas)
4.2	Objetos (4 horas)
<b>5</b>	<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
<b>ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas</b>	
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos
<b>ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario</b>	
-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 -Trabajos prácticos - 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 - 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 - 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 -Trabajos prácticos - 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 - 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 - 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 - 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 - productos

**Desglose de evaluación**

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Generalidades expresivas y técnicas de la novela gráfica		APORTE 1	5	Semana: 1 (25/09/17 al 30/09/17)
Trabajos prácticos - productos	Ideas y estilos gráficos		APORTE 2	10	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Ideas y estilos gráficos		APORTE 3	15	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Reactivos	Diseño de elementos compositivos, técnicas de ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	herramientas para la ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Espacio		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	trabajos de las diferentes técnicas		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: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**