UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 2
Código: FDI0134
Paralelo:
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico mguzman@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0133 Materia: ILUSTRACIÓN 1

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.	**¿Qué es la ilustración?**
1.1.	Estrategias para ilustrar (tema, lluvia de ideas, investigar, inspiración, bocetos, técnicas y producto final). (1 horas)
1.2.	Herramientas del oficio.(soportes, medios, materiales) (2 horas)
1.3.	Técnicas (4 horas)
2.	**Ilustrar un personaje / Figura Humana**
2.1.	Lenguaje Corporal. (3 horas)
2.2.	Emociones. (4 horas)
2.3.	Movimiento. (3 horas)
3.	**Entorno.**
3.1.	Perspectiva. (2 horas)
3.2.	Texturas. (2 horas)
3.3.	Ambientación. (4 horas)
4.	**Composición.**
4.1.	La historia. (2 horas)
4.2.	Uso de viñetas (3 horas)
5.	**Tendencias Artísticas.**
5.1.	Conocer e investigar sobre tendencias artísitcas. (4 horas)
5.2.	Personaje / objeto. (2 horas)
5.3.	Entorno / fantasía. (2 horas)
6.	**Caracterización de personajes/Brief**
6.1.	Brief empresa (2 horas)
6.2.	Psicología del color (4 horas)
6.3.	Mascota Corporativa - Marca - Brief - Concepto (4 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 ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Manejar la forma, el color, la textura en la búsqueda de soluciones adecuadas a los problemas planteados.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
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
-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna 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
-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Herramientas del oficio.(soportes, medios, materiales)	¿Qué es la ilustración?	APORTE 1	5	Semana: 1 (12/03/18 al 17/03/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ilustrar un personaje / Figura Humana	Ilustrar un personaje / Figura Humana	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Reactivos	Lenguaje Corporal.	Composición.	APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Uso de viñetas	Tendencias Artísticas.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Uso de viñetas	Tendencias Artísticas.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Uso de viñetas	Caracterización de personajes/Brief	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Uso de viñetas	Caracterización de personajes/Brief	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

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

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
Mark Wigam	Gustavo Gili	Pensar Visualmente; Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador.	2007	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
José M.	Parramon	Como dibujar la figura humana	1990	
Sandra Llanas y Jorge Mata	LIBSA	Cómo dibujar comic	2008	
Heller Eva	Gustavo Glli	Psicología del Color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.	2004	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/04/2018**

Estado: **Aprobado**