



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ILUSTRACIÓN 1

**Código:** FDI0133

**Paralelo:**

**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019

**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY

**Correo electrónico** mguzman@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0092 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 GRÁFICO

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

#### 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
Reactivos	Introducción a la ilustración	Introducción a la ilustración	APORTE 1	2	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Introducción a la ilustración	Introducción a la ilustración	APORTE 1	3	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Reactivos	Clasificación de la ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración	APORTE 2	3	Semana: 8 (05/11/18 al 10/11/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Clasificación de la ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración	APORTE 2	7	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas de ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración	APORTE 3	3	Semana: 13 (10/12/18 al 14/12/18)
Reactivos	Técnicas de ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Técnicas de ilustración	APORTE 3	3	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas de ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Técnicas de ilustración	APORTE 3	9	Semana: 16 (02/01/19 al 05/01/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de Ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de Ilustración	Clasificación de la ilustración, introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración,	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Técnicas de ilustración			

## 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.

El estudio de esta materia se realizará con ejercicios explicativos y se complementará con ejemplos tomados de diferentes ilustradores lo cual se expondrá al estudiante como estudio de caso y finalmente se complementa el aprendizaje con diversos ejercicios prácticos aplicando lo aprendido en clases.

- 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

Los criterios estarán enfocados hacia una valoración en el manejo adecuado de las bases teóricas de la ilustración tanto en su reconocimiento como en su aplicación. El manejo correcto de las técnicas básicas de ilustración en los diferentes trabajos, será otro parámetro en la evaluación. También la calidad de propositiva en los ejercicios será un elemento importante a ser considerado.

## 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: **14/09/2018**

Estado: **Aprobado**