



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 2
Código: FDI0134
Paralelo:
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO
Correo electrónico maoreyesm@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 artísticas. (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 una 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
Reactivos	Introducción a las técnicas de la ilustración y prácticas	¿Qué es la ilustración?	APORTE 1	5	Semana: 1 (11/03/19 al 16/03/19)
Reactivos	Trabajos relacionados con la proporción, la figura humana y la creación de personajes	Ilustrar un personaje / Figura Humana	APORTE 2	10	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Creación de entornos relacionados con los personajes dentro de una ilustración	Entorno.	APORTE 3	15	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo final	Caracterización de personajes/Brief, Composición., Entorno., Ilustrar un personaje / Figura Humana, Tendencias Artísticas., ¿Qué es la ilustración?	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Examen practico	Caracterización de personajes/Brief, Composición., Entorno., Ilustrar un personaje / Figura Humana, Tendencias Artísticas., ¿Qué es la ilustración?	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen practico más la nota del trabajo del examen final	Caracterización de personajes/Brief, Composición., Entorno., Ilustrar un personaje / Figura Humana, Tendencias Artísticas., ¿Qué es la ilustración?	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	se maneja la misma nota del trabajo final entregado el día del examen	Caracterización de personajes/Brief, Composición., Entorno., Ilustrar un personaje / Figura Humana, Tendencias Artísticas., ¿Qué es la ilustración?	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Se trabajará en clases teórico prácticas en las que se indicaran los procesos de cada capítulo de una manera muy visual para que los estudiantes sigan los procesos dictados por el profesor, con el fin de guiar de una manera personalizada todos los pasos y técnicas de la ilustración.

Criterios de Evaluación

La evaluación se realizará en base a diferentes criterios, considerando: un buen desempeño al realizar los trabajos, que se cumplan los objetivos de cada capítulo, en este sentido cada tarea 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	
José M.	Parramon	Como dibujar la figura humana	1990	
Sandra Llanas y Jorge Mata	LIBSA	Cómo dibujar comic	2008	
Heller Eva	Gustavo Gili	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: **28/03/2019**

Estado: **Aprobado**