



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:** 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**

<b>1.</b>	<b>¿Qué es la ilustración?</b>
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)
<b>2.</b>	<b>Ilustrar un personaje / Figura Humana</b>
2.1.	Lenguaje Corporal. (3 horas)
2.2.	Emociones. (4 horas)
2.3.	Movimiento. (3 horas)
<b>3.</b>	<b>Entorno.</b>
3.1.	Perspectiva. (2 horas)
3.2.	Texturas. (2 horas)
3.3.	Ambientación. (4 horas)
<b>4.</b>	<b>Composición.</b>
4.1.	La historia. (2 horas)
4.2.	Uso de viñetas (3 horas)
<b>5.</b>	<b>Tendencias Artísticas.</b>
5.1.	Conocer e investigar sobre tendencias artísticas. (4 horas)
5.2.	Personaje / objeto. (2 horas)
5.3.	Entorno / fantasía. (2 horas)
<b>6.</b>	<b>Caracterización de personajes/Brief</b>
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
<b>aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.</b>	
-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
<b>aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.</b>	
-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
<b>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
-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
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-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	aporte 1	¿Qué es la ilustración?	APORTE 1	5	Semana: 1 (11/03/19 al 16/03/19)
Reactivos	aporte 2	Ilustrar un personaje / Figura Humana	APORTE 2	10	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Aporte 3	Entorno.	APORTE 3	15	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)
Reactivos	Examen	Tendencias Artísticas.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Supletorio	Caracterización de personajes/Brief	SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

### Metodología

### Criterios de Evaluación

La evaluación se la 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: **13/03/2019**

Estado: **Aprobado**