



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 3

Código: FDI0135

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0134 Materia: ILUSTRACIÓN 2

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

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

1	Software de ilustración digital
1.1.	Conocimiento, análisis. (1 horas)
1.2.	Práctica de la interface, y periféricos. (4 horas)
1.3.	La ilustración digital. (4 horas)
2	Personalización de periféricos
2.1.	Personalización para optimizar la tableta digitalizadora (2 horas)
3	Analógico a lo digital
3.1.	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. (2 horas)
4	Estudio de los diferentes elementos del claroscuro
4.1.	Color digital aplicado en volúmenes básicos (4 horas)
4.2.	Otros elementos de la composición. (4 horas)
5	Aplicar color y filtros que alteran la imagen
5.1.	Modos de mezcla en capas, aplicado en un tema de ilustración científica (4 horas)
6	Representación de un objeto
6.1.	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico. (0 horas)
7	El rostro humano
7.1.	El rostro humano femenino como elemento de la composición para diferentes piezas gráficas, como: etiquetas, portadas, etc. (5 horas)
8	La composición en la ilustración
8.1.	La composición en la ilustración: tipos y su aplicación en un tema para infografía. (4 horas)
8.2.	Estudio de la ilustración médica, ejercicio de aplicación. (3 horas)
8.3.	La ilustración de historia natural, ejercicio de aplicación. (3 horas)
8.4.	La ilustración concept art. (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia		Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas		
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Proyectos	
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario		
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos	
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información		
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos	
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.		
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos	
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial		
-Contruir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.	-Trabajos prácticos - productos	
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucren la producción de relatos gráficos.	-Proyectos	
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucren la producción de relatos gráficos.	-Trabajos prácticos - productos	
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucren la producción de relatos gráficos.	-Trabajos prácticos - productos	
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.		
-Entender, utilizar y potenciar las cualidadades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.	-Investigaciones	
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.		
-Traducir o complementar el discurso escrito de un guión a un lenguaje visual.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos	

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Software de ilustración digital		APORTE	5	Semana: 1 (14/09/19 al 14/09/19)
Trabajos prácticos - productos	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la		APORTE	10	Semana: 3 (23/09/19 al 28/09/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	pantalla.				
Investigaciones	Aplicar color y filtros que alteran la imagen		APORTE	15	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)
Reactivos	La composición en la ilustración		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Proyectos	Aplicar color y filtros que alteran la imagen		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Proyectos	La composición en la ilustración (la calificación sobre 10 puntos queda establecida en el examen)		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Reactivos	establecida en el examen		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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
Hill Jordan	Focal press	Digital Art Masters vol. 4	2010	
Seegmiller Don	Sybex	Advanced Painter Techniques	2008	
Grossman Rhoda	Course	Digital painting fundamentals with Corel Painter 11	2011	1598638939
Sperling´s Karen	CreateSpace Independent Publishing Platform	Painting for photographers	2016	1537244655
Dalley, Terence	Blume	Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales	1981	
Dalley, Terence	Blume	Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales	1981	
Hill Jordan	Focal press	Digital Art Masters vol. 4		
Seegmiller Don	Sybex	Advanced Painter Techniques	2008	
Grossman Rhoda	Course	Digital painting fundamentals with Corel Painter 11	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/11/2019**

Estado: **Aprobado**