UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: ILUSTRACIÓN 2
Código: FDI0134
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
Código: FDI0133 Materia: ILUSTRACIÓN 1

Nivel: 4

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel de ilustración se plantea el desarrollo y caracterización de personajes, los escenarios y la composición como parte de la narrativa visual.
Con esta materia se amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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.

6. 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 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