



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** ILUSTRACIÓN 3  
**Código:** FDI0135  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** maoreyesm@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: FDI0134 Materia: ILUSTRACIÓN 2

**Nivel:** 5

**Distribución de horas.**

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la narrativa visual utilizando ilustraciones sistemáticas y complejas, a través de sistemas digitales. Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>1</b>	<b>Software de ilustración digital</b>
1.1	Conocimiento, análisis. (1 horas)
1.2	Práctica de la interface, y periféricos. (4 horas)
1.3	Sketchbookpro, como medio para la ilustración digital. (4 horas)
<b>2</b>	<b>Personalización de periféricos</b>
2.1	Personalización para optimizar la tableta digitalizadora (2 horas)
<b>3</b>	<b>Analógico a lo digital</b>
3.1	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. (2 horas)
<b>4</b>	<b>Estudio de los diferentes elementos del claroscuro</b>
4.1	Color digital aplicado en volúmenes básicos (4 horas)

4.2	Otros elementos de la composición. (4 horas)
<b>5</b>	<b>Aplicar color y filtros que alteran la imagen</b>
5.1	Modos de mezcla en capas, aplicado en un tema de ilustración científica (4 horas)
<b>6</b>	<b>Representación de un objeto</b>
6.1	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico. (0 horas)
<b>7</b>	<b>El rostro humano</b>
7.1	El rostro humano femenino como elemento de la composición para diferentes piezas gráficas, como: etiquetas, portadas, etc. (5 horas)
<b>8</b>	<b>La composición en la ilustración</b>
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)

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

##### ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos  
-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 involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### 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 involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos  
-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 involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos  
-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 cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

productos

### 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	familiarización con la ilustración digital mediante la tableta gráfica y el software Sketchbook pro	Analógico a lo digital, Personalización de periféricos, Software de ilustración digital	APORTE 1	5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Trabajos prácticos - productos	introducción a la ilustración digital desde los volúmenes básicos hasta la ilustración científica mediante el uso de las herramientas y capas digitales	Aplicar color y filtros que alteran la imagen, Estudio de los diferentes elementos del claroscuro	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	aplicación de la ilustración digital en medios publicitarios, ilustración médica, infografías y concept art	El rostro humano, La composición en la ilustración, Representación de un objeto	APORTE 3	15	Semana: 16 (02/01/19 al 05/01/19)
Trabajos prácticos - productos	trabajo y examen de aplicación de conocimientos y destrezas adquiridas	Aplicar color y filtros que alteran la imagen, El rostro humano, Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, La composición en la ilustración, Representación de un objeto	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	examen práctico aplicando los conocimientos adquiridos e el semestre	Analógico a lo digital, Aplicar color y filtros que alteran la imagen, El rostro humano, Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, La composición en la ilustración, Personalización de periféricos, Representación de un objeto, Software de ilustración digital	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Reactivos	examen de aplicación de conocimientos y destrezas adquiridas	Analógico a lo digital, Aplicar color y filtros que alteran la imagen, El rostro humano, Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, La composición en la ilustración, Personalización de periféricos, Representación de un objeto, Software de ilustración digital	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )
Trabajos prácticos - productos	trabajo y examen de aplicación de conocimientos y destrezas adquiridas	Analógico a lo digital, Aplicar color y filtros que alteran la imagen, El rostro humano, Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, La composición en la ilustración, Representación de un objeto	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.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Grossman Rhoda	Course	Digital painting fundamentals with Corel Painter 11	2011	1598638939
BARBIERI DANIELE	Paidós	LOS LENGUAJES DEL CÓMIC	1998	847509861
Hill Jordan	Focal press	Digital Art Masters vol. 4	2010	
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	
Seegmiller Don	Sybex	Advanced Painter Techniques	2008	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **19/09/2018**

Estado: **Aprobado**