



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: ILUSTRACIÓN 3
Código: FDI0135
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@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

1	Software de ilustración digital
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)
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)

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 involucren 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 involucren 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 involucren 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	Sketchbookpro, como medio para la ilustración digital.	Software de ilustración digital	APORTE 1	5	Semana: 1 (17/09/18 al 22/09/18)
Trabajos prácticos - productos	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla.	Analógico a lo digital	APORTE 2	10	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	El rostro humano femenino como elemento de la composición para diferentes piezas gráficas, como: etiquetas, portadas, etc.	Representación de un objeto	APORTE 3	15	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	Examen supletorio por medio de reactivos	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: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Reactivos	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: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Examen supletorio de reactivos	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	La calificación del trabajo práctico queda grabada para el supletorio.	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)

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.

Se planteará el tema a tratarse y la técnica a utilizar al curso en general, y el desarrollo de los ejercicios será personalizada alumno y profesor. De esta manera las observaciones y sugerencias serán individuales. Se encargarán trabajos prácticos de investigación.

- 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
Hill Jordan	Focal press	Digital Art Masters vol. 4		
BARBIERI DANIELE	Paidós	LOS LENGUAJES DEL CÓMIC	1998	847509861
Grossman Rhoda	Course	Digital painting fundamentals with Corel Painter 11	2011	1598638939
Dalley, Terence	Blume	Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales	1981	
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: **19/09/2018**

Estado: **Aprobado**