

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

ILUSTRACIÓN

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos de Diseño
Denominación de la asignatura:	Ilustración
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Sergio Jiménez
E-mail:	Sergio.jimenez@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia Fundamentos del Diseño se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de diseño visual. En ella el alumno adquirirá los principios de composición visual que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma, emplear la tipografía y conocer los principios de la ilustración.

Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo ya que de lo que se trata al fin es de la organización de los elementos que lo componen que es común a cualquier disciplina que tenga que ver con las artes visuales y la comunicación.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Ilustración es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades para ilustrar ideas, narraciones y géneros diversos mediante técnicas variables de creación de imágenes. Potenciando así los conocimientos de Dibujo, Análisis e Ideación, así como el tratamiento tanto analógico como digital de la imagen.

Es una asignatura que se basa en idear y desarrollar proyectos artísticos centrada en la ilustración contemporánea y un análisis crítico de la historia del arte en relación a ésta. La asignatura de Ilustración aporta una visión amplia y un conocimiento especializado de las herramientas vinculadas al oficio y el desarrollo de métodos de trabajo analógico y digital. Planteada desde un marco contemporáneo, la asignatura supone un acercamiento teórico/práctico a las habilidades profesionales del ilustrador.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G5 Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E1 Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

3.2 Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Adaptar la idea y el estilo de un proyecto al briefing del cliente.

Adecuar el planteamiento de un proyecto al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

4. CONTENIDOS

- Aproximación histórica. Ilustración contemporánea
- El briefing
- Desarrollo de un boceto
- Técnicas de expresión: Dibujo, técnicas mixtas, collage e ilustración digital
- Ámbitos de la ilustración
- Géneros: ilustración didáctica, infantil, narrativa, científica...
- Técnicas gráficas especiales
- Técnicas híbridas analógico-digitales

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	22	100%
AF2 Clases Prácticas	34	100%
AF3 Tutorías	5	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	52	0%
AF6: Actividades de Evaluación	3	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	50%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Zeegen, Lawrence, Principios de Ilustración, Barcelona, GG, 2013
- Jardí, Enric, Pensar con imágenes, Barcelona, GG, 2013
- Digital Art Masters Volume 1, 2005

Bibliografía recomendada

- Birch, Helen, Dibujar, GG, 2013
- Birch, Helen, Acuarela, GG, 2015
- Wigan, Mark, Pensar visualmente, GG, 2007
- Albers, Josef, La interacción del color, Madrid, Alianza Editorial, 2003
- Meyer, F.S., Manual de ornamentación, Barcelona, GG, 2006
- Jenny, Peter, Técnicas de dibujo, Barcelona, GG, 2013
- VV.AA., Behind Illustrations 2, Barcelona, Index Book, 2013
- Rees, Darrel, Cómo ser ilustrador, Barcelona, Index Book, 2012
- VV.AA., Little big books, Illustration for Children's Picture Books, Berlín, Gestalten, 2012
- VV.AA., Naïve, Modernism and Folklore in Contemporary Graphic Design, Berlín, Gestalten, 2009
- Hughes, Ann d'Arcy, La impresión como arte: técnicas tradicionales y contemporáneas, Blume, Barcelona, 2010
- Computer Arts Magazine, Future Publishing, UK
- Digital Arts Magazine, IDG, UK