



# **GUÍA DOCENTE**

## **ILUSTRACIÓN**

### **GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Ilustración</b>
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de Diseño
Curso:	Segundo
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Ana Pez / ana.pez@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - 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.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - 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.

CG5 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

#### ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la

representación de imágenes.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en

cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

### **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.

Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

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.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

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.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

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.

## **CONTENIDO**

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

## **TEMARIO**

Tema 1. Del brief al boceto.

1.1. Ilustración contemporánea.

1.1.1. Aproximación histórica y evolución

1.1.2. Referentes y géneros

1.1.3. La abstracción de las ideas mediante imágenes

1.2. El Briefing.

1.2.1. El encargo

1.2.2. Previo al boceto

1.2.3. Selección y documentación

1.3. Desarrollo de un boceto

1.3.1. Componentes gráficos y elementos bidimensionales

1.3.2. Adecuación técnica

1.3.3. Pautas de implementación en entorno digital

1.3.4. Presentación

Tema 2. Técnicas de expresión.

2.1. Dibujo y técnica

2.1.1. Lápiz, bolígrafo y técnicas blandas

2.1.2. Acuarela y técnicas pictóricas

2.1.3. Tinta china

2.2. Técnicas mixtas y analógico - digitales

2.2.1. Collage.

2.4. Ilustración digital

2.4.1. Illustrator

2.4.2. Photoshop

2.4.3. Otras técnicas

Tema 3: Ámbitos de la ilustración.

3.1. Editorial

3.1.1. Ilustración de prensa

3.1.2. Ilustración de libros

3.1.3. Ilustración infantil

3.1.4. Infografía

3.2. Publicidad

3.2.1. Ilustración publicitaria contemporánea

3.2.2. Dirección de arte aplicada a la ilustración

3.3. Animación

3.3.1. Colaboración con un equipo de animación

3.3.2. Creación de personajes y desarrollo visual

Tema 4. Géneros.

4.1. Paisaje

4.1.1. Nuevo paisaje urbano. El espacio

4.1.2. Textura y naturaleza

4.1.3. Paisaje fantástico y ciencia ficción

4.2. Retrato

4.2.1. Retrato geométrico y aproximación a lo abstracto

4.2.2. Retrato, gesto y dimensión psicológica. Acento y escala

4.3. La palabra ilustrada

4.3.1. Lettering

4.3.2. Del texto al pictograma

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,67	1,67
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	15,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,33	3,33
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	25,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	8,33	0,00
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31,67	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	53,33	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33
<i>Test de autoevaluación</i>	6,67	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	<b>10</b>

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

## DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

El alumno deberá entregar el 100% de los proyectos y al menos el 80% de las tareas menores del curso. Al menos el 80% de los trabajos debe estar aprobado.

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 80% de la nota final.

El examen final supondrá un 10% de la nota final.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una que será indicada con anterioridad suficiente por la profesora, hasta un plazo final previo al examen final. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la primera fecha de entrega no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superar el examen teórico, siendo la valoración con respecto a la calificación final de cada actividad la misma que para la convocatoria ordinaria.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Zeegen, Lawrence, Principios de Ilustración, Barcelona, GG, 2013

Jardí, Enric, Pensar con imágenes, Barcelona, GG, 2013

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
- Salisbury, Martin, 100 Great Children's Picturebooks, Laurence King Publishing, UK, 2015
- Salisbury, Martin, Drawing for Illustration, Thames & Hudson, UK, 2022
- Salisbury, Martin, El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual, BLUME (Naturart), 2018
- McCullen, Sam, Picturebook Makers, Thames & Hudson, 2022
- Rodari, Gianni, Gramática de la Fantasía, Kalandraka
- Munari, Bruno, Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica, Editorial GG, 2016
- Edwards, Betty, Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, Urano, 2000
- Computer Arts Magazine, Future Publishing, UK
- Digital Arts Magazine, IDG, UK

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal

Webcam y micrófono y tableta gráfica

Material de dibujo

### **Software:**

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe.