

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1. Conocimientos o contenidos

- K1- Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.
- K2- Conocer las pautas de composición de una imagen para organizar y estructurar sus elementos visuales.
- K3- Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.
- K4- Comprender la narrativa gráfica y su relación con el lenguaje visual para contar historias a través de imágenes estáticas o en movimiento.
- K5- Conocer los principios teóricos de la percepción visual en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.
- K6- Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.
- K7- Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual.
- K8- Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.
- K9- Comprender el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad del profesional del sector de la ilustración.
- K10- Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

2. Habilidades o destrezas

- S1- Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en ámbitos de la ilustración como el editorial, la publicidad o la animación y el cómic.
- S2- Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.
- S3- Dibujar con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del encargo propuesto.
- S4- Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.
- S5- Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.
- S6- Diseñar personajes con una representación gráfica coherente de la figura humana y animal, su anatomía y su expresividad facial y corporal en consonancia con la psicología y el estilo visual definidos previamente.
- S7- Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.
- S8- Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.
- S9- Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.
- S10- Confeccionar estrategias de producción en proyectos de ilustración y desarrollo visual mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.
- S11- Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.
- S12- Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.
- S13- Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- S14- Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

3. Competencias

- C1- Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.
- C2- Optimizar los elementos y procesos que intervienen en la fase de producción gráfica industrial a través de la selección adecuada de materiales, técnicas y herramientas digitales o tradicionales.
- C3- Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.
- C4- Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.
- C5- Crear proyectos de ilustración y desarrollo visual desde la conceptualización de la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.
- C6- Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.
- C7- Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.
- C8- Defender ante un Tribunal Universitario un trabajo académico original, realizado individualmente, relacionado con la ilustración y el desarrollo visual donde se demuestren los resultados de aprendizaje de la titulación siguiendo la normativa de TFG del centro.
- C9- Integrar los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo o de formación para el empleo, dentro del ámbito de la ilustración y el desarrollo visual.