

GUÍA DOCENTE

Historia de la ilustración y del cómic

GRADO EN ILUSTRACIÓN Y DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia de la ilustración y del cómic
Titulación:	Grado en Ilustración y Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y semiótica visual
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

En la materia Historia y Pensamiento los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y la ilustración. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual./In the subject History and Thought, students acquire the historical and conceptual foundations of this degree, necessary for their subsequent practical application through the skills acquired in other subjects. Due to the high transdisciplinary component of artistic creation in the digital industry, it is necessary to provide the student with foundations in traditionally distant areas. This subject tries to train generalist knowledge, with great emphasis on the connection between the disciplines that converge in the world of art and illustration. The traditional teaching of history and artistic thinking is combined with their counterparts in the new creative trends demanded by the current digital industry.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y

COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K10Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S6Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S10Transmitir 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.

CONTENIDO

- Orígenes y evolución histórica de la ilustración y el cómic
- La ilustración y el cómic en la cultura popular y la industria editorial
- La ilustración y el cómic como medios de expresión y crítica social

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	40	40

<i>Resolución de ejercicios</i>	16	16
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	63	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	27	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<i>Desarrollo de prácticas Externas</i>	0	0
<i>Elaboración del TFG</i>	0	0
<i>Tutoría</i>		
<i>Defensa del TFG</i>		
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

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>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: