



GUÍA DOCENTE

Técnicas de expresión gráfico-plástica

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Técnicas de expresión gráfico-plástica
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas gráficas
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Nora García / nora.garcia@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Técnicas gráficas 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 las técnicas de expresión gráfica que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma 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 Técnicas de expresión gráfico-plástica se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de Ilustración. En ella el alumno adquirirá los principios de las técnicas de expresión gráfica que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma y conocer los principios de la ilustración. Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás, Comic I y II, Tratamiento digital de la imagen, Collage y fotomontaje digital, que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo en técnicas gráficas, tanto analógicas como digitales, 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.

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.

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

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K6Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual dentro del ámbito de la industria de la comunicación.

K7Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

S1Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S3Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S5Diseñar 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.

S8Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

C1Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

CONTENIDO

Técnicas secas y húmedas

Técnicas mixtas y aditivas

Técnicas digitales

TEMARIO

1. Técnicas Secas
2. Técnicas Húmedas
3. Técnicas Mixtas, aditivas y digitales

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	22	22
<i>Resolución de ejercicios</i>	34	34
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	54	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1/5 semanas

Tema 2 / 5 semanas

Tema 3/ 5 semanas

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>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Entregas tardías: Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una, coincidiendo con la siguiente entrega a excepción de la última actividad, que será determinada por el profesor. El alumno deberá elegir la actividad/es que desee repetir y comunicarlo a través del e-mail al profesor antes de subir nada a Blackboard. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera del plazo original no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.

Repetición de actividades: Hay posibilidad de repetir hasta un máximo de 2 actividades del total de actividades del curso. El alumno deberá elegir la actividad/es que desee repetir y comunicarlo a través del e-mail al profesor antes de subir nada a Blackboard. En Blackboard se abrirá un intento nuevo de subida para dicha/s actividad/es con fecha de entrega coincidente con la siguiente actividad del curso (a excepción de la última actividad, que será determinada por el profesor).

Se pueden repetir solo las actividades que fueron entregadas en fecha y ya corregidas, es decir si es la primera vez que se entrega no se considerará una repetición y la nota de la repetición no podrá ser superior a 5 , ya que, como establece la guía, esa actividad cuenta como entregada tardía.

Repetir no implica necesariamente una mejoría en la nota: en el caso de ser una entrega no satisfactoria, la actividad repetida puede bajar la puntuación.

MUY IMPORTANTE: No se recogerán actividades en el e-mail, solo a través de Blackboard. Tampoco se dará feedback de bocetos u opiniones y/o sugerencias. El trabajo repetido y las entregas tardías han de hacerse de forma autónoma.

En esta asignatura se realizarán obras originales por parte del alumnado. La entrega de una sola práctica copiada de otro alumno, obtenida por internet, tutoriales o usando cualquier otro medio fraudulento, como la Inteligencia Artificial, puede ser susceptible de sanción académica y/o envío directo a convocatoria extraordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Darroch Putnam. Flower Colour Guide. Phaidon Press.

Christopher Andreae. Mary Fedden: Enigmas and Variations. Lund Humphries Publishers Ltd

H. Walter Lack. A Garden Eden. Masterpieces of Botanical Illustration. Taschen

Martin Salisbury. Drawing for Illustration. Thames & Hudson

Avian Inspiration: Art and Design Inspired by Birds. Victionary

Botanical Inspirations: Nature in Art and Illustration. Victionary

Felix Scheinberger. Ser ilustrador 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión. Editorial Gustavo Gili

Andrew Hall. Illustration: A Concise History. Thames & Hudson

Tim Shaw (Autor), Cachetejack (Ilustrador). Draw and be Happy: Art Exercises to Bring you joy. Chronicle Books.

Susan Doyle. History of Illustration. Fairchild Books

Martin Salisbury. Ilustración de Libros Infantiles. EDITORIAL ACANTO S.A.

Martin Salisbury. Illustrators' Sketchbooks. Thames and Hudson

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Materiales de aula:

Ordenador

Proyector

Pila de lavado

Mesas de corte

Tijeras, cúteres, tijeras y pegamento en spray

Grafito en polvo

Trapos y esponjas

Fijador para técnicas secas

Film transparente

Muestras de papel

Sprays acrílicos

Hojas de acetato

Materiales a aportar por el alumnado:

Portátil propio

Lápices de grafito

Sacapuntas

Goma maleable

Acuarelas

Cuaderno de bocetos

Block A4 de 300gr

Lápices de colores

Plumillas

Tinta india

Cartulinas de colores

Gouache o acrílico

Paleta de Mezclas

Ceras o rotuladores

Pinceles (redondo, plano, lengua de gato y paletina)

Software:

Power Point y software básico de Adobe.