



GUÍA DOCENTE

Proyectos I: Ámbitos generales de la ilustración

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos I: Ámbitos generales de la ilustración
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Sergio Jiménez / sergio.jimenez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Proyectos es una herramienta que posibilita al estudiante afianzar y reforzar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, el desarrollo de competencias de trabajo en equipo, y la adquisición de dinámicas de trabajo profesional. Permite a su vez un enfoque interdisciplinar, capacidades ambas absolutamente necesarias para completar su perfil profesional.

Es una materia que favorece la integración posterior del alumno al mundo laboral ya que en ella el estudiante realiza en gran medida el portafolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

Descripción de la asignatura

La asignatura Proyectos I: Ámbitos generales de la ilustración se constituye como una herramienta fundamental para que el estudiante refuerce las competencias adquiridas en el resto de las materias del primer curso. A través de dinámicas de trabajo profesional, el alumnado aprenderá a desarrollar proyectos visuales desde su conceptualización inicial, explorando diversos campos como el entretenimiento, la publicidad y la ilustración informativa. Asimismo, asegura una progresión coherente que integra los fundamentos artísticos con las necesidades específicas de la industria digital y del entretenimiento. Su contenido está directamente vinculado con la evolución académica del alumnado, sirviendo de base para las especializaciones de los cursos siguientes: Proyectos II (Ilustración editorial), Proyectos III (Ilustración publicitaria) y Proyectos IV (Ilustración con datos e interactiva).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

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.

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

S9Confeccionar estrategias de producción en proyectos de ilustración y desarrollo visual mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.

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.

S13Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

S14Optimizar 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.

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

C3Gestionar 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.

C4Crear 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.

C6Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

CONTENIDO

Fundamentos de un proyecto de ilustración

Ilustración para el entretenimiento

Ilustración publicitaria

Ilustración informativa

TEMARIO

Unidad didáctica 1: Fundamentos de un proyecto de ilustración

- 1.1. Metodología de trabajo profesional: Definición de flujos de trabajo y gestión del tiempo en el proyecto de ilustración.
- 1.2. Fases de análisis e ideación: El briefing como punto de partida y la búsqueda de documentación gráfica de referencia.
- 1.3. Proceso de boceto y previzualización: De la conceptualización inicial a la resolución formal de la idea.

Unidad didáctica 2: Ilustración para el entretenimiento

- 2.1. Introducción a la narrativa visual: Aplicación de la ilustración en cómic, videojuegos y animación.
- 2.2. Diseño de elementos para la industria digital: Creación de personajes, escenarios y objetos (props).
- 2.3. Fundamentos de Concept Art: Resolución de aspectos espaciales, lumínicos y compositivos en entornos narrativos.

Unidad didáctica 3: Ilustración publicitaria

- 3.1. Estrategias creativas para la comunicación: Conceptualización de mensajes visuales efectivos y persuasivos.
- 3.2. Composición y elementos simbólicos: Uso de recursos estéticos para la transmisión de emociones y valores de marca.
- 3.3. Implementación del encargo: Adaptación de la obra artística a las particularidades técnicas y comunicacionales del cliente.

Unidad didáctica 4: Ilustración informativa

- 4.1. Síntesis y narrativa gráfica didáctica: El uso de la imagen como herramienta para la explicación de conceptos complejos.
- 4.2. Ilustración técnica e infográfica: Optimización de procesos de producción gráfica para la claridad informativa.
- 4.3. Organización jerárquica de la información: Estructura visual y legibilidad en proyectos de carácter informativo

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	8	8
<i>Resolución de ejercicios</i>	48	48
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	72	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / Primer cuatrimestre - 6 semanas

Tema 2 / Primer cuatrimestre - 4 semanas

Tema 3 / Primer cuatrimestre - 5 semanas.

Tema 3 / Segundo cuatrimestre - 6 semanas

Tema 4 / Segundo cuatrimestre - 6 semanas

Tema 5 / Segundo cuatrimestre - 3 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	40
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	20	40

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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Evaluación de trabajos y proyectos (Práctica) - 60%: Valoración de las actividades prácticas, ejercicios de clase y proyectos finales desarrollados en cada una de las unidades didácticas.

Prueba objetiva (Examen) - 30%: Realización de un examen o prueba presencial final que evalúe la adquisición de los conocimientos teóricos y técnicos de la materia.

Participación y actitud - 10%: Valoración de la participación activa en el aula, la entrega puntual de tareas, el uso adecuado de los recursos y la actitud profesional del estudiante.

CONVOCATORIA ORDINARIA

El alumno deberá entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 60% de la nota final

El examen final supondrá un 30% 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 el profesor. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la misma 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.

REPETICIÓN DE TRABAJOS

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.

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 ha de hacerse de forma autónoma

Podrán repetirse un máximo de dos actividades con la intención de mejorar el resultado final.

Repetir significa volver a realizar la actividad desde cero, es decir, no se trata de corregir lo que ya se tenía sino de proponer una idea nueva y un desarrollo y arte final completamente nuevo

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Zeegen, Lawrence (2013). Principios de Ilustración, Barcelona, GG

Wigan, Mark (2007). Pensar visualmente, GG

Munari, Bruno (2018). Fantasía, Barcelona, GG

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

Dodson, Bert (2017). Keys to Drawing with Imagination, EEUU, North Light Books

McCloud, Scott (2009). Entender el cómic, Bilbao, Astiberri

Eisner, Will. El cómic y el arte secuencial, Barcelona, Norma Editorial, 2002

Heller, Steven (2015). Graphic Style Lab, EEUU, Rockport Publishers

Salisbury, Martin (2018). El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual, Barcelona, Blume

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal. Tableta gráfica

Software:

Equipo de proyección con Acrobat Reader

Adobe CC (Photoshop+Illustrator+Indesign).

Navegador de internet con plugins actualizados. Preferiblemente Chrome