



GUÍA DOCENTE

Proyectos II: Ilustración editorial

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos II: Ilustración editorial
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	2
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ana Bustelo / ana.bustelo@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 de Proyectos II plantea un recorrido por las distintas áreas de ilustración editorial, poniendo énfasis en metodologías creativas para la ideación y desarrollo de proyectos, atendiendo a las necesidades de comunicación específicas de cada tipo de encargo. A lo largo del curso, el alumnado aprenderá a desarrollar diferentes proyectos de ilustración editorial, adquiriendo competencias de conceptualización, desarrollo gráfico y comunicación.

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

El papel de la ilustración en la industria editorial

Creación de imágenes para texto

Géneros de las publicaciones (ficción, no ficción, poesía e información)

Presentación de un proyecto editorial

TEMARIO

UD1. El proyecto de ilustración editorial: Géneros, temas, formatos y públicos.

1.1. Las distintas áreas profesionales de la ilustración

1.2. Las fases del proyecto y las necesidades comunicativas del trabajo.

1.3. La adecuación a la temática y especificaciones del encargo.

1.4. Técnicas creativas, documentación y bocetos aplicados a proyectos gráficos.

UD2. El artículo de prensa

2.1. La traducción en imágenes de conceptos abstractos.

2.2. Elementos de la página y soluciones compositivas de la ilustración.

2.3. Necesidades técnicas, medio y soporte de presentación del proyecto al encargo del cliente.

UD3. El libro de no ficción. La ilustración al servicio del texto. Información y comunicación.

3.1. Breve recorrido por la evolución histórica en los libros de no ficción.

3.2. Recursos técnicos aplicados a la ilustración informativa.

UD4. El libro de ficción. Álbum ilustrado: Ritmo y secuencia

4.1. Características del álbum ilustrado.

4.2. Ritmo narrativo.

4.3. Convivencia e interrelación entre texto e imagen en el álbum ilustrado.

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

UD1. 2 semanas

UD2. 3 semanas

UD3. 3 semanas

UD4. 6 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

La asignatura tendrá una calificación numérica final de 0 a 10 y se compone de una parte práctica, que será evaluada principalmente con las actividades de curso y de una parte teórica, que será evaluada principalmente con un Examen Escrito final, aunque será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos en ambas partes para poder aprobar la asignatura.

La nota final de la asignatura será la media de todas las prácticas y actividades entregadas en un dossier final que computará el 60% de la nota, más la nota del examen escrito final que supondrá el 30 % de la nota final; el

10% restante dependerá de la participación en el aula y de las actividades de análisis de imagen realizadas en clase.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria será similar a la convocatoria ordinaria

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Jardí, Enric (2013). Pensar con imágenes, Barcelona: Gustavo Gili
Birch, Helen (2013). Dibujar, Barcelona: Gustavo Gili

Lupton, Ellen (2012). Intuición, Acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili

Rodari, Giani (2006). Gramática de la fantasía. Barcelona: Editorial Planeta

Munari, Bruno (2018). Fantasía. Barcelona: Gustavo Gili

Kohan, Silvia Adela (2001). Cómo narrar una historia. Barcelona: Alba Editorial

Kent, Corita/ Steward, Jan (2019) Observar Conectar Celebrar. Las enseñanzas de creatividad de Sister Corita. Barcelona: Gustavo Gili

Zeegen, Lawrence (2013). Principios de Ilustración. Barcelona: Gustavo Gili

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Papel y lápiz. Materiales gráficos.

Tabla de corte.

Escáner.

Ordenador y pizarra digital.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.