

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Ilustración Artística		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	1562
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Herramientas Complementarias		
Módulo:	Herramientas del Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Lidon Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es
Jorge Arévalo Marchán	
Eduardo Arroyo Vega	eduardo.arroyo.vega@hotmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La comunicación a través de los dibujos ha tenido una importancia fundamental en medios impresos, moda, cómic, literatura infantil, humor y prensa. Sin embargo, la forma actual de comunicarnos está convirtiendo la ilustración en un medio imprescindible para entender nuestro entorno, multiplicándose los soportes en los que se muestra y desplazando a otros lenguajes visuales por su versatilidad y bajo coste.

Para los alumnos de diseño, la asignatura de Ilustración artística representa una oportunidad de incorporar una poderosa herramienta a sus conocimientos como creadores de información. La asignatura pretende darles unas bases sobre las que desarrollar y trabajar aspectos más creativos e incorporarlos al ámbito de su trabajo. Un diseñador capaz de ilustrar es un diseñador más preparado para dar soluciones profesionales a los retos del mercado.

## OBJETIVO

El objetivo final de la asignatura es aproximar a los alumnos las técnicas de ilustración básicas así como el enfoque profesional que se debe dar a un encargo de ilustración. La asignatura plantea, no sólo como un aprendizaje de diferentes técnicas, cómo abordar diferentes proyectos también tiene un peso específico en las clases.

Los fines específicos de la asignatura son:

Dotar de las habilidades necesarias para la creación del portfolio de trabajos.

Provocar una reflexión en el alumnado para encarar proyectos profesionales en el ámbito de la ilustración.

Ofrecer a los alumnos una visión fidedigna de la profesión de ilustrador.

Fomentar el emprendimiento en profesiones creativas.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos deben tener conocimientos básicos en dibujo del natural, color, geometría descriptiva así como uso de Adobe Photoshop e Illustrator.

## CONTENIDOS

La asignatura se enfoca en la creación de un portfolio de trabajos de ilustración por cada alumno. Así, los alumnos desarrollarán 12 trabajos individuales que se relacionan con diferentes áreas de la ilustración; Las temáticas se indicarán en cada uno de los trabajos a través del aula virtual. Todos los trabajos se presentarán a través del Aula Virtual, siendo imposible entregar trabajos fuera de este medio.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

**IMPORTANTE:** Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

Las clases se plantean con una hora aproximada de explicación teórica y análisis de ejemplos de cada rama. Las dos horas restantes las emplearán los alumnos para iniciar la idea de cada encargo semanal. Ocasionalmente se puede explicar alguna técnica pictórica o procedimiento si fuera necesario, pero la idea es centrar el esfuerzo en desarrollar propuestas de ilustración interesantes y analizar a los referentes más importantes de cada área.

“Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades

sanitarias”.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

### Competencias específicas

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

Adquirir técnicas de ilustración.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Obtener apreciación estética.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Maneja con soltura las técnicas de ilustración explicadas.

Crea un portfolio de trabajos.

Domina los conceptos explicados mediante los trabajos prácticos

Valora y da un presupuesto acorde a un encargo profesional.

Combina la ilustración con otras disciplinas más relacionadas con el campo del diseño.

Incorpora los flujos de trabajo de una ilustración en el ámbito del diseño para crear imágenes visualmente potentes.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La asignatura tiene evaluación continua, esto supone que una inasistencia por encima del 20% (5 clases) supone la pérdida de dicha evaluación y que el alumno debe presentarse el día oficial del examen a realizar una prueba técnica, además de haber presentado todos los trabajos durante el curso. La evaluación será la siguiente.

La evaluación será continua y su calificación final será el resultado de ponderar numéricamente las calificaciones de carácter individual y las que hubiera de grupo:

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

10% Asistencia a clase  
60% Media de los trabajos individuales  
30% Trabajo final

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

60% Media de los trabajos individuales  
40% Trabajo final

Es obligatorio presentar todos los trabajos. La entrega será siempre mediante Aula Virtual, sin posibilidad de entrega fuera de este medio. El alumno debe conservar los dibujos originales por si fuera necesario revisarlos. El alumno dispondrá de un rúbrica con los criterios de evaluación por cada trabajo.

### EN CASO DE EXISTIR CONFINAMIENTO :

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

50% Media de los trabajos individuales  
50% Examen final

En el escenario a una docencia 100% en remoto el examen se hará de forma presencial.

### SISTEMA DE EVALUACION ALTERNATIVO:

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.

Se podrán simplificar alguno de los ejercicios o prácticas o sustituir alguno por otro más adecuado.

Los EXAMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

**ALUMNOS REPETIDORES:** Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

**REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:**

Los mismos que en el sistema ordinario.

**INFORMACIÓN ADICIONAL**

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

**Concesión Matrícula de Honor:** La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Buzan, T. (2013) Cómo crear mapas mentales. España. Editorial Urano.

Hogarth, B. (1999). El dibujo anatómico a su alcance. España. Editorial Taschen.

Hogarth, B. (1999). El dibujo de la figura humana a su alcance.

Hogarth, B. (1999) " El dibujo de luces y sombras a su alcance". España. Editorial Taschen

Salisbury, M. (2005) Ilustración de libros infantiles. España. Editorial Acanto.

Salisbury, M. (2007) Imágenes que cuentan. España: Editorial GG.

### **Complementaria**