

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Nuevas Tecnologías Arquitectónicas (Título Propio asociado a Arquitectura)		
Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior		
Asignatura:	Ilustración Digital		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	2	Código:	37113
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Cristina Irala Lozano	c.irala7@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura "Ilustración digital" está dirigida hacia el desarrollo de una comunicación correcta y eficaz de los procesos creativos. Se reforzará la capacidad de síntesis, madurez en los discursos proyectuales y la capacidad investigadora sobre técnicas de representación.

La selección de una idea generadora clara junto con la correcta elección de un lenguaje gráfico acorde al concepto a transmitir, serán las claves para una eficaz comunicación.

El desarrollo de la asignatura se realizará en paralelo al proceso proyectual, desde la ilustración de la idea, la infografía de diagramas de datos, la representación de mapas y estrategias programáticas o de implantación, hasta la maquetación de los mismos. Todo ello debe ser transmitido de manera clara y sugerente mediante técnicas manuales o virtuales que se aprenderán y ejercitarán en el curso.

Para ello se estudiarán diversas técnicas de dibujo y comunicación, basándose principalmente en el manejo del programa de dibujo vectorial Adobe Illustrator y de maquetación Adobe In Design, así como su postproducción mediante otras técnicas de comunicación, como el video o el GIF, con el objetivo de reforzar las herramientas y capacidades para transmitir y explicar los proyectos de los alumnos.

## OBJETIVO

Desarrollo de la capacidad de análisis, síntesis y crítica sobre los procesos creativos.

Trabajo sobre identificación de las ideas generadoras de cada proyecto.

Aprendizaje de técnicas de representación gráfica en todas las fases del proyecto; bocetos, croquis vectoriales, mapping, diagramas, planos, esquemas y maquetación.

Manejo de los programas Adobe Illustrator y Adobe Indesign.

Reforzar la capacidad comunicativa de los dibujos de los alumnos.

Identificación y elección de un lenguaje gráfico que refuerce la idea a transmitir.

Mejora de la distribución y orden de los dibujos en los paneles para facilitar su lectura.

Saber reconocer las jerarquías y la escala y posición de los dibujos.

Ejercitación en el manejo de técnicas gráficas y generación expresiva de las ideas y espacios imaginados.

Estimulación de la creación y experimentación de procesos expresivos propios.

Desarrollo de posiciones básicas de crítica: El alumno debe ser capaz de evaluar las propuestas ajenas tanto como la propia, emitir críticas, y determinar una posición de partida.

Establecer vías de investigación: Desarrollo de la capacidad de de investigación y documentación de referencias básicas del dibujo, e ilustración.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos deberán haber realizado al menos un proyecto arquitectónico.  
Se requerirá el manejo de los programas, Autocad, Sketch up y Photoshop.

## CONTENIDOS

La asignatura se desarrollará en dos partes complementarias, teoría y práctica.

El temario teórico será presentado en cada una de las clases con presentaciones sobre imagen digital e impresión, estrategias de comunicación y análisis de gramática visual con el objetivo de reforzar la capacidad de análisis y crítica del lenguaje gráfico utilizado en cada uno de los ejemplos para la correcta aplicación en los proyectos a desarrollar durante la carrera.

En concreto se darán pautas de imagen digital, maquetación y comunicación, abarcando el uso de retículas, leyes de composición, uso del color, tipografías y equilibrio de paneles.

El temario práctico de los programas de Adobe Illustrator y Adobe InDesign será presentado con ejercicios y práctica de flujos de trabajo.  
Se estudiarán los entornos de los programas y la aplicación de las diferentes herramientas y opciones que los programas nos ofrecen para la postproducción de ilustraciones, esquemas, diagramas, collages y maquetación.  
También se estudiará el flujo de trabajo con otros programas de dibujo, como Autocad, Sketchup y Photoshop.

Para todo ello el curso se estructurará en los siguientes bloques.

**E.1. CONCEPTO. GENERACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE ESQUEMAS. (14 horas)**

Objetivos generales:  
Reconocimiento de las ideas a transmitir con cada dibujo y elección de estilos gráficos que refuercen su comunicación.  
Consolidar el uso del dibujo como lenguaje fundamental.  
Discernir las diferentes partes del proceso proyectual (Análisis, conclusiones, objetivos, estrategias) para poder



expresarlas gráficamente.

Generar un banco de recursos gráficos creado por cada alumno, basado en la interpretación de las referencias seleccionadas.

#### E.1.a. INTRO (2 horas)

Introducción a la imagen digital y maquetación.

Presentación de los programas de curso.

#### -E.1.a. ESQUEMAS DE ANÁLISIS Y ESTRATEGIA (6 horas)

Objetivo generales:

Reforzar el reconocimiento de ideas expresadas en el discurso de un proyecto.

Discernir las ideas principales de un proyecto.

Ejercitar diferentes maneras de mirar y expresar.

Comunicar gráficamente el análisis, conclusiones, objetivos y estrategias de un proyecto.

Desde nuestra responsabilidad como arquitectos ¿Qué reclama el lugar o la situación? ¿Qué podemos aportar?

Posición ante el contexto.

Objetivo específicos:

-Trabajo sobre identificación de las ideas generadoras de cada proyecto y potenciales del mismo.

-Identificación de una estrategia que defina la intervención.

-Adecuación de la escala y grafismo utilizados para la comunicación de cada concepto.

-Herramientas utilizadas en Adobe Illustrator: Entorno del programa Adobe Illustrator, inserción y edición un plano pdf, creación de mesas de trabajo, herramientas de dibujo y edición, herramientas de selección, herramienta pluma, creación de pinceles y símbolos y uso del panel creador de formas.

#### -E.1.b. GENERACIÓN DE RECURSOS GRÁFICOS (4 horas)

Objetivos generales:

Investigación y selección de referencias gráficas aplicables al trabajo de los alumnos.

Elaboración de un lenguaje gráfico y elección de herramientas para expresarlo.

Consciencia de las habilidades y herramientas que disponemos.

Objetivos específicos:

-Identificar los objetivos del proyecto y buscar el lenguaje que permita reforzar la comunicación de las planimetrías y dibujos.

-Flujo de trabajo entre Autocad - Illustrator - Photoshop - In Design.

-Herramientas utilizadas en Adobe Illustrator: Creación de muestras, uso del bote de pintura, selección de pintura interactiva, uso de capas, panel de apariencia, calco de imagen, máscaras de recorte y aplicación de efectos.

#### -E.1.c. IMAGEN-COLLAGE (2 horas)

Objetivos generales:

-Transmitir la materialidad del espacio mediante el uso del Collage digital.

-Identificación de la materialidad y relaciones de nuestros espacios.

-Herramientas utilizadas en Adobe Illustrator: Uso de la herramienta perspectiva, máscaras de recorte, modos de fusión y texto.

### E.2. CONTEXTO. MAQUETACIÓN

Objetivos generales:

-Reforzar la capacidad síntesis, organización y gestión de la información que de forma más precisa exprese el concepto del proyecto.

-Selección de un estilo gráfico acorde al contexto e intención del proyecto.

-Reconocimiento del discurso y representación del mismo con orden lógico.

-Aumentar la capacidad de orden y agrupación de elementos en un panel.

#### -E.2.a. ANÁLISIS DE UN PANEL Y PRE-MAQUETACIÓN (6 horas)

Objetivos generales:

Desarrollo de posiciones básicas de crítica: El alumno deberá ser capaz de evaluar las propuestas y paneles ajenos tanto como los propios, valorar su capacidad comunicativa y la gestión del espacio de panel con la información aportada.

Objetivos específicos:

1. Reconocimiento del discurso del proyecto.

2. Identificación de una estructura de paneles con la ayuda de guías y masas.

3. Reconocimiento de pesos de los dibujos, masas y espacio negativo que compone la lámina.

4. Valoración de la dimensión de los dibujos y la información que aportan.

5. Valoración de la situación de los diferentes dibujos y textos en la estructura base y su equilibrio.

6. Agrupación de elementos comunes. (uso de encabezados, leyendas, textos...)



7. Uso de ayudas gráficas para agrupar (recuadros, círculos, encabezados, colores o leyendas)
8. Elección de tipografías y paletas de color.
9. Revisión de ordenes de lectura y comprensión del discurso.
10. Puesta en crisis de los paneles.

-Herramientas utilizadas en Adobe InDesign: Entorno del programa Adobe InDesign, modos de visualización, introducción a las páginas, capas, colocación de vínculos, encajes, herramientas de dibujo y edición, uso de los paneles alinear y buscatrazos.

#### E.2.b. MAQUETACIÓN DE UN PROYECTO (10 horas)

Objetivos generales:

Puesta en práctica de todo lo estudiado en la fase de análisis de paneles así como de las herramientas utilizadas durante el curso, con la selección de un estilo gráfico definido en el cual basar los dibujos.

Objetivos específicos:

-Herramientas utilizadas en Adobe InDesign: Flujo de trabajo desde illustrator y pdf, generación de estilos de objeto, estilos de párrafo y de carácter, uso de efectos, modos de fusión, caracteres especiales, herramientas para pdf interactivo, exportación y empaquetado de archivos.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases expositivas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes en el debate y resolución de dudas sobre los temas propuestos en clase.
- Realización de ejercicios: Resolver, de forma individual, los ejercicios propuestos en clase, aplicando los conocimientos fundamentales recibidos.
- Talleres: Corrección en grupos de diverso tamaño de los proyectos que los alumnos desarrollan y matizan a la luz de los ejercicios de sus compañeros y las instrucciones del profesor.
- Evaluación: Realización de controles de asimilación de conocimientos a lo largo del curso y con la mayor continuidad posible.
- Tutoría personalizada: Atención individual al alumno con el objetivo de acompañarlo en el seguimiento al curso y aclarar las dudas que el alumno no alcance a comprender en su estudio personal.
- Tutoría grupal: Atención a un grupo reducido de alumnos que precisan aclaraciones adicionales para el seguimiento de la asignatura.
- Trabajo en grupo: Diseño y desarrollo grupal de trabajos.
- Generación de un banco de ideas y referencias en una plataforma digital.
- Revisión por pares. Evaluación del trabajo de otros alumnos de forma anónima.

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
30 horas	45 horas

## COMPETENCIAS

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE



GLOBAL 01. El alumno reconocerá en los discursos proyectuales los puntos; Análisis, Conclusiones, Objetivos y Estrategias.

GLOBAL 02. El alumno sabrá ordenar sus ideas y sus paneles, otorgando a cada dibujo la escala necesaria para su comprensión en cada una de las láminas de presentación.

Dibujo 01. El alumno será capaz de editar sus dibujos de forma expresiva acorde a la idea generadora de sus proyectos.

Dibujo 02. El alumno sabrá expresar coherentemente análisis y estrategias de los ejercicios de proyectos en esquemas expresivos de fácil lectura.

Dibujo 03. El alumno conocerá como funciona el flujo de trabajo entre los programas, Autocad, Sketchup, Photoshop, Illustrator e In Design.

Investigación 02. El alumno reconocerá un proyecto bien expresado de uno que no lo esté. Tendrá los conocimientos suficientes de percepción visual y base crítica para posicionarse ante un discurso arquitectónico.

Investigación 01. El alumno ampliará su campo de referencias en cuanto a planimetría, maquetación y estrategias visuales.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El alumno aprobará por curso si:

-Entrega todos los ejercicios del curso en la fecha y hora indicadas. En caso de faltar algún ejercicio supondrá que el alumno deberá asistir al examen extraordinario. Un trabajo se considera entregado cuando responde a todos los requerimientos de formato (papel y digital), en fecha y hora que indica el enunciado.

-Los trabajos entregados fuera de plazo se calificarán con una nota máxima de 5.

-Asiste al menos a un 80% de las clases.

-La evaluación final será el resultado del promedio de la suma de los ejercicios realizados en clase y de la participación del alumno.

La evaluación continuada se elaborará de acuerdo a:

-La capacidad de participación y de investigación.

-La aportación de elementos de proceso, que reflejen la evolución de los desarrollos planteados, a nivel personal: croquis, collages, cuadernos.

-La documentación de las actividades que realicen. Esta documentación podrá ser solicitada en cualquier momento a los alumnos para su evaluación.

-Se editará una calificación parcial por cada entrega correspondiente a un bloque de trabajo. Esta calificación se ajustará a los objetivos específicos de cada bloque reflejados en las rúbricas de los enunciados.

-Cada evaluación del alumno indica el grado de trabajo y asimilación de los conceptos presentados en el curso.

-El examen extraordinario del curso consistirá en la entrega de un ejercicio completo en el que se puedan valorar todas las herramientas de comunicación, gráficas y de aplicación de los programas estudiados al flujo de trabajo de acuerdo a los objetivos generales y específicos del programa docente.

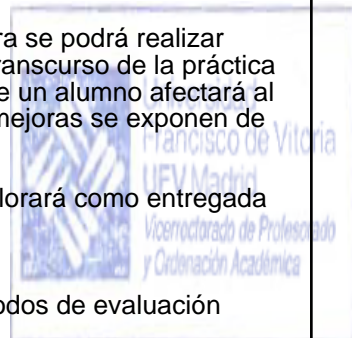
-No podrán realizar el examen los alumnos que no tengan todos los ejercicios del curso presentados.

No se podrá mejorar ningún trabajo después de la fecha de entrega. Cualquier mejora se podrá realizar ENSEÑANDO, CORRIGIENDO Y ASISTIENDO A OTRAS CORRECCIONES durante el transcurso de la práctica mediante las clases y tutorías. Cualquier apunte que se realice en clase sobre el trabajo de un alumno afectará al resto; por lo tanto no será necesario repetir a cada alumno lo que debe mejorar si dichas mejoras se exponen de forma reiterada en el contexto de una corrección pública.

Si un alumno quisiera entregar una mejora de una calificación de práctica suspensa se valorará como entregada fuera de fecha, y puntuará como máximo 5,0 puntos.

Los alumnos con las prácticas aprobadas no podrán entregar mejoras.

En función de los distintos escenarios establecidos por las autoridades sanitarias, los métodos de evaluación



podrán variar. Cualquier modificación será previamente notificada a los alumnos.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Kandinsky, Vasily, De lo espiritual en el arte Ed. Paidos, Barcelona 1996 Capítulos recomendados: Los efectos del color y El lenguaje de las formas y los colores.

Kandinsky, Vasily, Punto y línea sobre el plano Ed. Paidos, Barcelona 1996. Capítulos recomendados: El punto pg. 21; La línea pg. 29.

OMA/REM Koolhaas, S,M,L,XL, Phaidon, 1998. KOOLHAAS, R. / MAU, B.

Campo Baeza, Alberto, Pensar con las manos, Nobuko, 2010.

Berger, John, Modos de ver, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2014.

Berger, John, Sobre el dibujo, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2016.

Kress, Gunther, ed., Reading Images. The grammar of Visual Design, Routledge, Londres, 1996.

Dondis, Donis A, La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

Leborg, Christian, Gramática Visual, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2013.

Cook, Peter, Drawing, The Motive Force of Architecture, John Wiley & Sons, Ltd, 2014

Eleam, Kimberly Elam, Grid Systems, Principles of Organizing Type, Princeton Architectural Press, 1951.

Albers, Josef, Interaction of Color, Yale University, 2006.

Fullaondo, María, Marquez, Ciro, The Drawing Bazaar, Editorial Rueda S.L. 2015.

Stirling, James, Inspiration and Process in Architecture, Moleskine Spa, 2015.

Ábalos, Iñaki, Campos de batalla, Col·legi d'Arquitectes de Catalunya, 2005.

Munari, Bruno, Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica, Editorial Gustavo gili, Barcelona, 1985.

Ishigami, Junya, Small images, Editorial INAX, Barcelona, 2009.

