

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Ilustración

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Ilustración

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Lenguajes y técnicas de expresión
Periodo de impartición	3 ^{er} Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
García Alonso, Ignacio	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
García Alonso, Ignacio		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Haber obtenido los conocimientos básicos para poder expresarse gráficamente en los diferentes ámbitos de la ilustración.
- Saber distinguir las técnicas y herramientas adecuadas a cada encargo.
- Ser capaz de aplicar las diferentes técnicas adecuadas a cada encargo

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Alfabetización visual: Observación y análisis/ilustración publicitaria	Tema 1. ¿Qué significa ilustrar? Tipos de ilustración
	Tema 2. Alfabetización visual: observación y análisis
	Tema 3. Ilustración publicitaria
	Tema 4. Briefing y desarrollo del proyecto
II. Gramática Visual/Ilustración Editorial	Tema 5. Gramática visual
	Tema 6. Ilustración editorial
	Tema 7. Briefing y desarrollo del proyecto
III. Generación de ideas: Creación y procesos conceptuales. Ilustración de prensa	Tema 8. Generación de ideas: creación y procesos conceptuales
	Tema 9. Ilustración de prensa
	Tema 10. Briefing y desarrollo del proyecto
IV. Estrategias narrativas	Tema 11. Estrategias narrativas
	Tema 12. Briefing y desarrollo del proyecto

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	22,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas

Preparación prácticas	8 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p> <p>Análisis de casos según bloque temático</p>
Actividades prácticas	<p>Desarrollo de trabajos para cada bloque temático que se trabajarán en el aula y en las horas de trabajo del estudiante.</p> <p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada proyecto.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de obtener los conocimientos básicos para poder expresarse gráficamente en los diferentes ámbitos de la ilustración.
- La capacidad de distinguir las técnicas y herramientas adecuadas a cada encargo.
- La capacidad de aplicar las diferentes técnicas adecuadas a cada encargo.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debate. Diarios o bitácoras. Presentaciones.
Actividades prácticas	Proyectos. Portfolio.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Mediante el debate, el alumno es capaz de defender argumentativamente aspectos pertinentes, formales y conceptuales, tanto de proyectos de ilustración propios como ajenos.</p> <p>Mediante una bitácora, el alumno es capaz de realizar un registro semanal en el cual se refleje el desarrollo, la evolución y la investigación propia de cada proyecto de ilustración.</p> <p>Mediante presentaciones, el alumno es capaz de defender y comunicar públicamente las conclusiones y los aspectos esenciales de cada proyecto de ilustración.</p>
----------------------	---

Actividades prácticas	<p>Mediante la ejecución de proyectos, el alumno es capaz de aplicar las distintas técnicas de ilustración, tanto formales como conceptuales, así como a valorar y a razonar cuáles son las más pertinentes según la problemática dada.</p> <p>Mediante la realización de un portfolio, el alumno es capaz de recopilar visualmente, de manera coherente, los proyectos de ilustración desarrollados.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Debate.	10%
Diarios o bitácoras.	30%
Presentaciones de Trabajos	40%
Portfolio.	10%
Ejercicios, tareas y actividades	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Diarios o bitácoras.	20%
Entrega y defensa de portfolio.	30%
Entrega y defensa de ejercicios, tareas y actividades	30%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Diarios o bitácoras.	20%
Entrega y defensa de portfolio.	30%
Entrega y defensa de ejercicios, tareas y actividades	30%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1-8	<p>Bloque I. Alfabetización visual: Observación y análisis/ilustración publicitaria</p> <p>Bloque II. Gramática Visual/Ilustración Editorial</p>		

	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 1. ¿Qué significa ilustrar? Tipos de ilustración		
		Tema 2. Alfabetización visual: observación y análisis		
		Tema 3. Ilustración publicitaria		
		Tema 4. Briefing y desarrollo del proyecto		
		Tema 5. Gramática visual		
		Tema 6. Ilustración editorial		
		Tema 7. Briefing y desarrollo del proyecto		
	El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos			
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Elaboración trabajó bloque 1 y 2 Elaboración de contrabrief	12,5 horas	2,5 horas	
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas		

Bloque III. Generación de ideas: Creación y procesos conceptuales. Ilustración de prensa				
Semana 9-12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 8. Generación de ideas: creación y procesos conceptuales		
		Tema 9. Ilustración de prensa		
		Tema 10. Briefing y desarrollo del proyecto		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos		
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Elaboración trabajó bloque 3	5 horas	2,5 horas	
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas		

Semana 13-14	IV. Estrategias narrativas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 11. Estrategias narrativas		
		Tema 12. Briefing y desarrollo del proyecto		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos Primera revisión con el cliente		
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Elaboración trabajó bloque 4	2,5 horas	3 horas	
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas		

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados.	2,5 horas	
		Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica		
Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.			

Sesión 16	Comentarios de los resultados finales			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

II. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Monitor Eizo CG2420
 Impresora HP DesignJet Z2100
 Tórculo Arteina TSR
 Prensa Arteina 350x450
 Cizalla Dahle 580
 Archivador horizontal metálico A1
 Ordenador HP
 Guillotina Electrica EBA Ideal 4815
 Adana Letterpress 8x5
 Telar de encuadernación
 Riso EZ 571 A3 (amarillo, gold, azul y rojo)
 Chibalete Tipográfico

Pantallas serigráficas
Pulpo 5 brazos
Wacom Cintiq 27QHD
Ordenador HP

11.1. Bibliografía general

Título	Dibujando animales
Autor	Alexander Calder
Editorial	Elba

Título	Lo que nos cuentan las imágenes
Autor	E.H. Gombrich
Editorial	Elba

Título	Diccionario de Símbolos
Autor	Eduardo y Victoria Cirlot
Editorial	Siruela

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Wabi Sabi para Artistas, Diseñadores, Poetas y Filósofos
Autor	Leonard Koren
Editorial	Sd ediciones

11.3. Direcciones web de interés

Cubiertas de Daniel Gil	https://www.flickr.com/photos/alwayschapas/sets/72157608174037177
Booklet Library	https://bookletlibrary.org/
It's Nice That	https://www.itsnicethat.com/categories/illustration
Internet Archive Book Images	https://www.flickr.com/photos/internetarchivebookimages/