



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 2
Código: FDI0134
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Código: FDI0133 Materia: ILUSTRACIÓN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel de ilustración se plantea el desarrollo y caracterización de personajes, los escenarios y la composición como parte de la narrativa visual.

Con esta materia se amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

Esta asignatura es la segunda de cuatro partes de ilustración y tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1.	Estrategias para ilustrar (tema, lluvia de ideas, investigar, inspiración, bocetos, técnicas y producto final).
1.2.	Herramientas del oficio.(soportes, medios, materiales)
1.3.	Técnicas
2.1.	Lenguaje Corporal.
2.2.	Emociones.
2.3.	Movimiento.
3.1.	Perspectiva.
3.2.	Texturas.
3.3.	Ambientación.
4.1.	La historia.
4.2.	Uso de viñetas
5.1.	Conocer e investigar sobre tendencias artísticas.
5.2.	Personaje / objeto.

5.3.	Entorno / fantasía.
6.1.	Brief empresa
6.2.	Psicología del color
6.3.	Mascota Corporativa - Marca - Brief - Concepto

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-Aplicar conocimientos teóricos tales como: técnicas, cromática, etc., adquiridos en los ciclos anteriores	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
---	--

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Desarrollar la relación entorno-personaje con el fin de ilustrar una composición sólida y coherente.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
---	--

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
---	--

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
---	--

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	aporte 1	¿Qué es la ilustración?	APOORTE 1	5	Semana: 1 (11-MAR-19 al 16-MAR-19)
Reactivos	aporte 2	Ilustrar un personaje / Figura Humana	APOORTE 2	10	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Aporte 3	Entorno.	APOORTE 3	15	Semana: 12 (27-MAY-19 al 01-JUN-19)
Reactivos	Examen	Tendencias Artísticas.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Supletorio	Caracterización de personajes/Brief	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Mark Wigam	Gustavo Gili	Pensar Visualmente; Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador.	2007	
José M.	Parramon	Como dibujar la figura humana	1990	
Sandra Llanas y Jorge Mata	LIBSA	Cómo dibujar comic	2008	
Heller Eva	Gustavo Gili	Psicología del Color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.	2004	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/03/2019**

Estado: **Aprobado**