



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 3
Código: FDI0135
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 0 | | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 3 | | | | 3 |

Prerrequisitos:

Código: FDI0134 Materia: ILUSTRACIÓN 2

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la narrativa visual utilizando ilustraciones sistemáticas y complejas, a través de sistemas digitales.

Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

Esta asignatura es la tercera 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. | Conocimiento, análisis. |
| 1.2. | Práctica de la interface, y periféricos. |
| 1.3. | La ilustración digital. |
| 2.1. | Personalización para optimizar la tableta digitalizadora |
| 3.1. | El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. |
| 4 | Estudio de los diferentes elementos del claroscuro |
| 4.1. | Color digital aplicado en volúmenes básicos |
| 4.2. | Otros elementos de la composición. |
| 5.1. | Modos de mezcla en capas, aplicado en un tema de ilustración científica |
| 7.1. | El rostro humano femenino como elemento de la composición para diferentes piezas gráficas, como: etiquetas, portadas, etc. |
| 8.1. | La composición en la ilustración: tipos y su aplicación en un tema para infografía. |
| 8.2. | Estudio de la ilustración médica, ejercicio de aplicación. |
| 8.3. | La ilustración de historia natural, ejercicio de aplicación. |

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-Construir relatos-novelas gráficas basados en un texto elaborado para este fin utilizando la ilustración digital.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Seleccionar y utilizar las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas que involucran la producción de relatos gráficos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-Entender, utilizar y potenciar las cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Traducir o complementar el discurso escrito de un guión a un lenguaje visual.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---|---|------------|--------------|-------------------------------------|
| Trabajos prácticos - productos | Software de ilustración digital | Software de ilustración digital | APORTE | 5 | Semana: 1 (14-SEP-19 al 14-SEP-19) |
| Trabajos prácticos - productos | El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. | Personalización de periféricos | APORTE | 10 | Semana: 3 (23-SEP-19 al 28-SEP-19) |
| Trabajos prácticos - productos | Analógico a lo digital ,Aplicar color y filtros que alteran la imagen ,Estudio de los diferentes elementos del claroscuro | Aplicar color y filtros que alteran la imagen | APORTE | 15 | Semana: 10 (11-NOV-19 al 13-NOV-19) |
| Reactivos | La composición en la ilustración | La composición en la ilustración | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20) |
| Trabajos prácticos - productos | La composición en la ilustración | El rostro humano | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20) |
| Reactivos | La composición en la ilustración | La composición en la ilustración | SUPLETORIO | 10 | Semana: 21 (al) |
| Trabajos prácticos - productos | La composición en la ilustración | La composición en la ilustración | SUPLETORIO | 10 | Semana: 21 (al) |

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|------------------|---|--|------|------------|
| BARBIERI DANIELE | Paidós | LOS LENGUAJES DEL CÓMIC | 1998 | 847509861 |
| Hill Jordan | Focal press | Digital Art Masters vol. 4 | 2010 | |
| Seegmiller Don | Sybex | Advanced Painter Techniques | 2008 | |
| Grossman Rhoda | Course | Digital painting fundamentals with Corel Painter 11 | 2011 | 1598638939 |
| Sperling's Karen | CreateSpace Independent Publishing Platform | Painting for photographers | 2016 | 1537244655 |
| Dalley, Terence | Blume | Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales | 1981 | |
| Dalley, Terence | Blume | Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales | 1981 | |
| Hill Jordan | Focal press | Digital Art Masters vol. 4 | | |
| Seegmiller Don | Sybex | Advanced Painter Techniques | 2008 | |
| Grossman Rhoda | Course | Digital painting fundamentals with Corel Painter 11 | 2008 | |

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **28/10/2019**

Estado: **Aprobado**