



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 3
Código: FDI0135
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR
Correo electrónico: pepesan@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

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

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

-Contruir 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

-Contruir 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

-Contruir 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.

-Contruir 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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-Contruir 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	Análisis del software de uso para el ciclo		APORTE 1	5	
Trabajos prácticos - productos	Narrativa Gráfica		APORTE 2	10	Semana: 10 (14-NOV-16 al 19-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	El libro de estilo para novela gráfica		APORTE 3	15	Semana: 15 (19-DIC-16 al 23-DIC-16)
Reactivos	Proceso lógico y controlado para una eficacia comunicativa en la ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico de ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Nota del aprovechamiento		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicaciones y resoluciones gráficas		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BARBIERI DANIELE	Paidós	LOS LENGUAJES DEL CÓMIC	1998	847509861
ECO HUMBERTO	Lumen	APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS	1984	8426410391
SPENCER MILLIDGE, GARY	Parramón	DISEÑO DE COMIC Y NOVELA GRÁFICA	2009	NO INDICA

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
STEVEN HELLER, EDITOR CIENTÍFICO ; JULIUS WIEDEMANN,	Koln : Taschen	CIEN (100) ILLUSTRATORS	2013	978-3-8365-4523-5
DEREK BRAZELL, AUTOR ; JO DAVIES, AUTOR ; REMEDIOS DIÉGUEZ DIÉGUEZ,	Barcelona : Blume	CÓMO SER UN BUEN ILUSTRADOR	2014	978-84-15-31785-2

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **07/09/2016**

Estado: **Aprobado**