



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 2
Código: FDI0134
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
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.	El concepto de la ilustración
1.2.	La ilustración comercial y de autor
1.3.	La ilustración, medios y soportes
2.1.	Anatomía
2.2.	Expresión corporal
2.3.	El personaje y la composición en el espacio
3.1.	Personajes antropomórficos
3.2.	Personajes zoomórficos
3.3.	Personajes morfológicos
4.1.	Realismo
4.2.	Fantasía
5.1.	El brief de la ilustración
5.2.	Branding e ilustración

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
-Trabajos prácticos - productos

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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
-Trabajos prácticos - productos

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Interpretar y traducir adecuadamente un mensaje mediante técnicas de ilustración análogas.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	El concepto de la ilustración	La ilustración como herramienta de comunicación	APORTE 1	5	Semana: 2 (27-MAR-17 al 01-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	Ilustrar un personajes	Ilustrar un personajes	APORTE 2	10	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	15		APORTE 3	15	Semana: 12 (05-JUN-17 al 10-JUN-17)
Trabajos prácticos - productos	20		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Los personajes y los géneros narrativos	La ilustración y el mercado	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Chistopher Hart	Martínez Roca	Como dibujar cómics héroes y villanos	2005	84-270-2158-5
Gary Spencer Milligde	Pad Parramón Arquitectura y diseño	Diseño de cómic y novela gráfica, la guía esencial	2010	978-84-342-3675-2

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/03/2017**

Estado: **Aprobado**