



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ILUSTRACIÓN 3  
**Código:** FDI0135  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico:** calvarracin@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	Generalidades expresivas y técnicas de la novela gráfica
1.2	Clasificación de la novela gráfica
1.3	Planificación de la novela gráfica
2.1	Elementos compositivos de la novela gráfica
2.2	Planteamiento de ideas
2.3	El guión literario
3.1	Ideas y estilos gráficos
4	Diseño de elementos compositivos
4.1	Personajes
4.2	Objetos
5.1	Desarrollo de Novela Gráfica

#### 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
Reactivos	Evaluación teórica		APORTE 1	5	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica		APORTE 2	10	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica		APORTE 3	15	Semana: 16 (08-ENE-18 al 13-ENE-18)
Reactivos	Examen teórico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Evaluación teórica		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

## 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

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/09/2017**

Estado: **Aprobado**