



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 3
Código: FDI0135
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
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	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

-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

-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 involucren 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 involucren 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 involucren 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	Generalidades expresivas y técnicas de la novela gráfica		APORTE 1	5	Semana: 1 (25-SEP-17 al 30-SEP-17)
Trabajos prácticos - productos	Ideas y estilos gráficos		APORTE 2	10	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Ideas y estilos gráficos		APORTE 3	15	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Reactivos	Diseño de elementos compositivos, técnicas de ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	herramientas para la ilustración		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Espacio		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	trabajos de las diferentes técnicas		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: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**