



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ILUSTRACIÓN 1  
**Código:** FDI0133  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY  
**Correo electrónico:** mguzman@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0092 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA 2 GRÁFICO

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura es una introducción al tema de la ilustración conociendo su clasificación y sus técnicas.

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

Esta asignatura es la primera 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	La Ilustración a través de la historia
1.2	Características de la ilustración
2.1	Según la técnica
2.2	Según el mensaje
2.3	Según el soporte
3.1	Técnicas analógicas
3.2	Técnicas digitales
3.3	Técnicas mixtas
4.1	Información preliminar
4.2	Generación de ideas
4.3	Graficación previa
4.4	Propuesta final

#### 5. Sistema de Evaluación

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

#### ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

#### ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

#### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

#### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

- Utilizar la ilustración como una herramienta para generar objetos animados e inanimados que podrá ser utilizados para potenciar los proyectos de diseño gráfico.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

#### ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utilizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

#### aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-Clasificar y seleccionar las diferentes técnicas y herramientas utilizadas en la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

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

-Genera ideas básicas y concretarlas a través de las diferentes técnicas y herramientas de la ilustración.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Introducción a la ilustración	Introducción a la ilustración	APORTE 1	5	Semana: 1 (25-SEP-17 al 30-SEP-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas de ilustración Técnicas analógicas	Clasificación de la ilustración	APORTE 2	10	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración	Técnicas de ilustración	APORTE 3	15	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Reactivos	Proceso de la ilustración 4.4 Propuesta final	Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Proceso de la ilustración. Propuesta final	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	examen en base a reactivos	Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Clasificación de la ilustración ,Introducción a la ilustración ,Proceso de la ilustración ,Técnicas de ilustración	Clasificación de la ilustración, Introducción a la ilustración, Proceso de la ilustración, Técnicas de ilustración	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

### Metodología

### Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
DICK POWEL	Ominia	¿TECNICAS DE PRESENTACIÓN¿. GUÍA DE DIBUJO Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y DISEÑOS.	1986	8487756271
GÜNTER HUGO MAGNUS	Gustavo Gilli	MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES. UNA GUÍA PARA EL TRABAJO PRÁCTICO.	1982	978-84-252-1115-7
IAN SIMPSON	Blume	LA NUEVA GUIA DE LA ILUSTRACIÓN	0	978-84-8076-012-6
ZEEEGEN, LAWRENCE. CRUSH	Gustavo Gilli	PRINCIPIOS DE ILUSTRACIÓN	2009	9788425220753
PARRAMÓN	Ediciones SA	¿TODO SOBRE LA ILUSTRACIÓN¿	2000	NO INDICA
STEVEN HELLER, EDITOR CIENTÍFICO ; JULIUS WIEDEMANN	Koln : Taschen	CIEN (100) ILLUSTRATORS	2013	978-3-8365-4523-5

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**