

Ilustración
GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2022/2023

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Añual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales & Creación Digital

Presentación de la asignatura

Aprendizaje y desarrollo de la Ilustración como forma narrativa de comunicación que consiga encauzar los conocimientos teóricos y las habilidades artísticas de cada estudiante, mediante el aprendizaje de las técnicas de la profesión, hacia su desempeño como artista visual.

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CE7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a la ilustración.
CE9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas de ilustración.
CE12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
CE14	Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en ilustración.
CE19	Capacidad para identificar y entender los problemas de la ilustración.
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
CE21	Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
CE25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.

CE26	Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente.
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.
CE39	Capacidad de determinar el sistema de presentación adecuados para las cualidades artísticas específicas de una obra de Arte.
CE42	Habilidades para la creación de ilustraciones. Adquirir las destrezas propias de las técnicas de ilustración.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos de ilustración.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

- 01- Identificar los principales estilos de ilustración.
- 02- Conocer los materiales y técnicas de ilustración.
- 03- Aplicar los conocimientos técnicos de la ilustración a la práctica artística.
- 04- Comprender los estilos y tendencias en el ámbito de la ilustración.

Asociación Competencias y Resultados de aprendizaje

<i>Código Competencia</i>	<i>Código Resultado de aprendizaje</i>
CG2	
CG10	
CG12	
CG14	
CG15	
CG16	
CG17	
CG25	
CE7	
CE9	
CE12	
CE14	
CE19	
CE20	
CE21	
CE22	

CE25	
CE26	
CE27	
CE28	
CE32	
CE39	
CE42	
CE48	

Metodología docente

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	<p>Esta asignatura trata los distintos estilos de ilustración y las técnicas y materiales más apropiados para cada uno de ellos. Se abordarán los siguientes contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustración editorial <ul style="list-style-type: none"> • Ilustración para adultos • Ilustración infantil • El humor gráfico • La ilustración de prensa • El libro ilustrado • La ilustración fantástica • Técnicas y materiales 2. Ilustración publicitaria <ul style="list-style-type: none"> • El anuncio promocional • Bocetos para campañas publicitarias • El cartel • Técnicas y materiales 3. Cómic <ul style="list-style-type: none"> • Narración gráfica • Tipos de cómics: manga, superhéroes, etc. • Personajes. Creación, diseño y desarrollo
----------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva • Expresión • Ambientación • La página, la viñeta, bocadillos y textos • Técnicas y materiales <p>4. Ilustración digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de programas de creación digital. • Estilos y tendencias. • Principales herramientas. <p>5. La ilustración en la actualidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre artistas. • Publicar. El mundo profesional • Proceso y desarrollo de un trabajo de ilustración. <p>01 QUÉ ES ILUSTRAR. LA PALABRA DIBUJADA. Definición de ilustración, breve reseña histórica y estudio de autores/autoras destacados/as. Descripción de procesos de trabajo Introducción a la comunicación mediante la ilustración.</p> <p>02 NARRATIVA VISUAL. La ilustración como mensaje. Formas y maneras de narración grafica. Poesía, lenguaje y gramática visual. Conceptualización.</p> <p>03 TALLER DE ILUSTRACIÓN. Ámbitos de trabajo Experimentación y desarrollo del lenguaje de la ilustración en todas sus posibilidades: ilustración Editorial, Comic y narrativa secuencial. Ilustración Publicitaria, Concept art y otros soportes narrativos.</p> <p>04 APLICACIÓN PROFESIONAL. Autopromoción, branding personal y Portfolio.</p>
--	---

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	2 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	120 horas
<i>AF4</i>	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas externas, salidas de campo, visionado de obras visuales/audiovisuales, etc.	4 horas
<i>AF5</i>	Debates presenciales y/o en línea.	2 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	4 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación de los mismos en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)		(entre 10%-30%)

SE2 Valoración de trabajos y proyectos.		(entre 60%-80%)
SE3 Participación en clase, foros y debates.		(entre 10%-30%)
		100%

(* De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Arnheim, Rudolph. (2002). Arte y percepción visual, Alianza Editorial.
 Baskinger, Mark – Bardel, W. (2020) Dibujar las ideas. Anaya Multimedia. Espacio de diseño.
 Busch, Dennis. (2013). The Age of collage. Gestalten.
 Gil, Emilio (2019) Pioneros del diseño gráfico en España. Ed. Experimenta.
 García, Sergio (2000) Sinfonía Gráfica. Glenat España.
 Klanten, Robert (2012). Little Big Books. Illustrations for Children's Picture Books. Gestalten.
 Hische, Jessica. (2018). Inspiración & lettering. Anaya Multimedia. Espacio de diseño.
 Loomis, Andrew. La ilustración Creadora.
 McCloud, S. (2019). Entender el cómic: el arte invisible. Astiberri.
 McCloud, S. (2016). Hacer cómics. Astiberri.
 Zeegen, L. y Crush. (2013). Principios de ilustración. (2º edición) Gustavo Gili.
 VV.AA. (2021), Fundamentos del arte (2ª ed.). Anaya Multimedia.
 Wigan, M. (2007). Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Gustavo Gili.

Complementaria

- Klein, Naomi (2011) NOLOGO. El poder de las marcas. Paidós
 Berger, John, (2016) Modos de ver, Gustavo Gili.

Arnheim, R. (1984). El poder del centro. Ed. Alianza.
Mason, M. (2007). Materiales y procesos de impresión. GG Diseño.
Salisbury, M. (2007). Imágenes en secuencia. Editorial Gustavo Gili

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Greenaway, Peter. (1982) El contrato del dibujante. (Largometraje) British Film Institute
Neville, Morgan. (2017) Abstract: El arte del diseño (Serie de TV). Netflix.
Otomo, Katsuhiro. (1982) Akira. (Largometraje)
Trnka, Jirí. (1965) The hand (Ruka) (Cortometraje)

SITIOS WEB DE INTERÉS

Canal de Alberto Urdiales. Youtube.
<https://www.youtube.com/channel/UCAHMA69xgU4Cqd5zHUvXyBA>
Canal de Pete Beard. Youtube. https://www.youtube.com/channel/UCEP5zb_eXvX2q2BIH8XkXNA
dPICTUS, PictureBook Makers blog <https://blog.picturebookmakers.com/>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Ordenador y material de dibujo.

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

La asistencia es obligatoria.