Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):

Ilustración Aplicada
(2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Ilustración Aplicada	Código: 199470906

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Bellas Artes**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Bellas Artes
- Área/s de conocimiento:
  Dibujo
- Curso: **Optativas 3º y 4º**
- Carácter: **Optativa**
- Duración: **Primer cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **6,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **Castellano**

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: MARIA LUISA HODGSON TORRES

- Grupo: **1**

General
- Nombre: **MARIA LUISA**
- Apellido: **HODGSON TORRES**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto
- Teléfono 1: **922319778**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **mhodgson@ull.es**
- Correo alternativo: **mhodgson@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Todo el cuatrimestre		Viernes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Observaciones: Se informará al alumnado sobre cualquier modificación a lo largo del curso							
Tutorías segundo cuatrimestre:							
Desde	**Hasta**	**Día**	**Hora inicial**	**Hora final**	**Localización**	**Planta**	**Despacho**
Todo el cuatrimestre		Martes	09:00	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:00	12:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:00	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A		AD90
Observaciones: Se informará al alumnado sobre cualquier modificación a lo largo del curso							

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Materias Optativas**
Perfil profesional:

5. Competencias

Específicas

E3 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo y la exposición gráfica que se emplean en un proyecto de diseño y saber presentar los resultados de manera atractiva.
E10 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.

Generales

G1 - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.
G5 - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.
G8 - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.
G9 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

Básicas

B2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
B3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

BLOQUE I: **Términos y Conceptos**
TEMA 1
1.1 **Dibujo creativo**: 1.1.1 Pensamiento visual - 1.1.2 Lenguaje gráfico y expresión gráfica - 1.1.3 Proyección y comunicación gráfica / visual.
1.2 **Gráfica aplicada**: 1.2.1 Gráfica editorial, comercial y publicitaria - 1.2.2 Gráfica y producto - 1.2.3. Gráfica y espacio: espacio interior y espacio exterior.
TEMA 2
2.1 **Lenguajes visuales, gráficos y aplicaciones**: Las imágenes de la palabra, el mensaje icónico-verbal .
2.2 **Estrategias del pensamiento y la comunicación gráfica**: 2.2.1 Dibujo / Grafismo / Ilustración / Diseño - 2.2.2 Cuadernos de dibujo / SketchBook - 2.2.3 Brief / Layout / Storyboard / Branding
TEMA 3:
3.1 **La información, la comunicación audiovisual y la tecnología**: Uso de fuentes, referentes, recursos audiovisuales y redes (plataformas digitales)
3.2 **Narrativa, ilustración y mensajes gráficos**: Gráfica editorial, gráfica comercial y gráfica publicitaria.
3.3 **Campos de aplicación**: 3.3.1 Desarrollo de conceptos y aplicación formal - 3.3.2. Adaptación a ámbitos, a escalas y a proyectos: Gráfica textil - Gráfica y producto - Gráfica y espacio (espacio abierto - espacio cerrado)

BLOQUE II: **Técnicas**
TEMA 4
4.1 **Uso y aplicación de técnicas y procedimientos**: 4.1.1 - La gráfica, el dibujo, la fotografía y otros medios de representación audiovisuales. - 4.1.2 Elaboración de esbozos y desarrollo de arte final. - 4.1.3. Técnicas alternativas.

4.2 **Comunicar y narrar**: Soluciones creativas.
4.3 **Técnicas y procesos narrativos**: 4.3.1. Uso de artes gráficas. - 4.3.2 Aplicaciones, técnicas y soportes: Editar y publicar.

BLOQUE III: **Procesos**
TEMA 5:
5.1 **Recursos**: Documentación / Producción / Resultados
5.2 **Branding**: Planteamiento, desarrollo y elaboración de un proyecto: 5.2.1 Proyecto personal o de autor: Álbum / Libro de artista / Porfolio. - 5.2.2 El Proyecto colaborativo: Campos de aplicación en proyectos de diseño.

Actividades a desarrollar en otro idioma

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Mediante clases teóricas se introducirá al alumnado en el uso de conceptos, terminología, conocimientos específicos y procedimientos para el desarrollo de las prácticas de la asignatura.
Con las clases prácticas, el alumnado irá adquiriendo capacidad resolutiva frente a los diferentes ejercicios a partir de los temas planteados y expuestos en el aula.
En todo el proceso recibirán asesoramiento presencial de la profesora en el aula, en las tutorías (presencial y on-line) y con apoyo on-line (aula virtual) tanto a nivel colectivo como individual, de manera que el ejercicio autónomo esté totalmente orientado, ajustado y se afronte sin dificultad.
La enseñanza, partiendo de las pautas dadas (contenidos del temario), derivará en el aprendizaje por parte de los alumnos/as mediante el desarrollo de la práctica que se propone con cada tema.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	10,00	0,00	10,0	[G5], [B2], [B3], [E10]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	44,00	0,00	44,0	[B2], [B3], [B5], [E10], [E3]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	3,00	0,00	3,0	[G8], [B2], [E10], [E3]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	75,00	75,0	[G5], [G8], [B2], [B3], [B5], [E10], [E3]

Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[G1], [G9], [B2], [B3], [B5], [E10], [E3]
Estudio y análisis de casos	3,00	0,00	3,0	[G1], [G5], [G8], [G9], [B2], [B3], [B5], [E10], [E3]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

DE CUSA RAMOS, Juan. “Curso de Dibujo Publicitario. Tomos I y II” (ed. CEAC, S.A.) Barcelona, 1960.

GARCÍA PADRINO, Jaime. “Formas y colores: la ilustración infantil en España” (ed. Universidad de Castilla-La Mancha –colección Arcadia) Madrid, 2004.

GARCÍA-RUIZ ALARNES, Eugenio / HODGSON TORRES, María Luisa. "El artista ilustrador: Vocación y Profesión" (ed.Alternativas - ARSdidas) La Palma, 2013.

LARDNER, Joel. “Técnicas de Arte Digital para ilustradores y artistas” (ed. ACANTO) Barcelona, 2012.

PÉREZ, Javier. "Dibujamos el mundo" (ed. Aguilar) Madrid, 2015.

RUSSELL, Alex. "Principios básicos del diseño textil" (ed. GG) Barcelona, 2013.

Bibliografía Complementaria

AVELLA, Natalie. “Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico” (ed. GG) Barcelona, 2010.

FARINA, Aurélien / CURE, Sophie. "Diseño gráfico y pensamiento visual" (ed. GG) Barcelona 2019.

BLANCO BELDA, Javier. “Desarrollo del talento”. (ed. Hedima-Editorial Aedipe) Madrid, 2008.

HELLER, Steven. "Libro de ideas para diseño gráfico: Inspiración de la mano de 50 maestros" (ed. Blume) Barcelona, 2018.

FERRER, Isidro. "New Generation of Design Series" (ed. Index Book) Barcelona, 2008.

HAMPSHIPE, Mark / STEPHENSON, Keith. “Papel. Opciones de manipulación y acabado para el diseño gráfico” (ed. GG) Barcelona, 2008.

EISENMAN, Sara. “Cómo crear Portafolios de diseño” (ed. Index Book) Barcelona, 2006.

FRANCASTEL, P. "La realidad figurativa" (ed. Paidós) Barcelona, 1988.

MINGUET, Josep María. "Ultimate Branding" (ed. MONSA) Barcelona, 2014.

POTTER, Norman. “Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes”. (ed. Paidós) Barcelona, 1999.

Otros Recursos

- La profesora aportará bibliografía específica según partes del temario y desarrollo de las actividades con adaptación al proceso individual de los ejercicios iniciados por cada alumno/a, recursos en internet (páginas web, blogs, tutoriales), etc.

- Se consideran recursos imprescindibles las publicaciones electrónicas (e-books y recursos no librarios) Se facilitará al alumnado referencias Off-Line y referencias On-Line, como catálogos en línea a través del sistema automatizado de búsqueda en bibliotecas.

- GIL IBÁÑEZ, José Luis (Magistrado). \"Ley de Propiedad Intelectual\" (ed. COLEX) Madrid, 2006

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

- Se evalúa el alcance y grado de madurez de los contenidos a través de la práctica.
- Se valora fundamentalmente cómo se progresa en: Capacidad y nivel alcanzado, asistencia a las clases presenciales, participación activa en el Aula virtual e interés y seguimiento de la asignatura; así como, aportaciones, calidad y nivel de compromiso en el desarrollo de sus proyectos.
- El alumnado estará informado sobre las calificaciones que se obtiene en cada fase del trabajo.
- Se califica, sobre la base de la evaluación, con seguimiento individual de cada alumno/a, con los trabajos que debe desarrollar y entregar.
- Se debe cumplir con unos mínimos de puntualidad, presencia en las clases y participación tanto presencial como on-line (aula virtual).
- Se seguirá el método de evaluación continua.
- Se exige y valora sobre todo el trabajo original realizado y desarrollado. El alumnado debe ser riguroso, saber utilizar y referenciar sus fuentes de estudio. No se aceptan copias o plagios, ante esta situación se aplicará la normativa universitaria.

Actividades de evaluación continua. Ver: Reglamento ULL.
- Realización, entregas de ejercicios y exposición de cada fase del ejercicio (proyecto del curso) según calendario publicado en el aula virtual de la asignatura.
- Dado que se califica en primera convocatoria por el método de evaluación continua a lo largo del cuatrimestre, en base a saber (conocimientos) - saber ser (actitud) - saber hacer (habilidades), un número de faltas superior al 20% registradas del alumno/a repercutirá en los resultados y por tanto en su calificación final, se valorará también la puntualidad en las entragas y en los plazos establecidos.
- De manera continuada el estudiante deberá desarrollar y mostrar los ejercicios cada semana según indicaciones dadas.
- La calificación de las pruebas correspondientes representarán: Pruebas y ejercicios el 50% - Diseño y presentación del Portafolio 50%.

En las siguientes convocatorias (segunda y tercera) los estudiantes tendrán que superar una prueba o examen en el aula, cuya nota representará 70% de la calificación y entregar el Portafolios completo de la asignatura, lo cual contará en un 30%

En las clases presenciales es importante aportar el material necesario para el desarrollo del trabajo práctico en el aula. El alumnado debe contar con herramientas propias como: recursos técnicos, ordenador portátil, cuadernos de proyecto, documentación y referencias para tener a mano lo necesario y poder avanzar en las horas de trabajo -taller- en clase.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de desarrollo	[G1], [G5], [G8], [G9], [B2], [B3], [B5], [E10], [E3]	Valoración del avance de los trabajos por fases.	50,00 %
Portafolios	[G1], [G5], [G8], [G9], [B2], [B3], [B5], [E10], [E3]	Valoración del contenido y de la forma de la edición del Portafolio. Deben incluirse todos los trabajos y partes del proyecto pautado del curso según se ha evolucionado en las clases prácticas con las pautas y metodología indicadas para su desarrollo y presentación.	50,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

Cursar la asignatura supone el alcance de:

- Conocer y saber aplicar los conceptos teóricos y prácticos relacionados con los lenguajes gráficos en el campo de la ilustración.
- Aplicar las competencias, habilidades y destrezas en la utilización teórica y técnica de la materia.
- Desarrollar proyectos gráficos acorde a los parámetros y requisitos de la ilustración.
- Desarrollar el pensamiento creador y reflexivo.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La Asignatura ILUSTRACIÓN APLICADA (Opt. Grado en Diseño) se estructura en tres bloques principales de contenidos teórico-prácticos:

Bloque I: Términos y Conceptos (Temas 1 y 2) - semanas 1 a 6
Bloque II: Técnicas (Temas 3 y 4) - semanas 7 a 12
Bloque III: Procesos (Tema 5) - semanas 13 a 14

Entrega del porfolio en periodo de exámen según calendario académico - Prácticas completas y ejercicio final - semana 15

Más información: El calendario-cronograma se publica en el aula virtual de la asignatura.

- La distribución de los temas por semana es orientativa, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Tema 1	Términos y Conceptos 1.1 Dibujo creativo: pensamiento y representación visual. Estudio / Aplicación teórica - práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	Tema 1	Términos y Conceptos 1.2 Ilustración y publicidad (1º parte) Estudio / Aplicación teórica - práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	Tema 1	Términos y Conceptos 1.2 Ilustración y publicidad (2ª parte) Estudio / Aplicación teórica - práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	Tema 2	Términos y Conceptos 2.1 Lenguajes gráficos y aplicaciones: Las imágenes de la palabra, el mensaje icónico-verbal. Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la prácticaEstudio / Aplicación teórica - Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	Tema 2	Términos y Conceptos 2.2 Estrategias del dibujante-ilustrador: Brief - Layout - Storyboard Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	Tema 2	Corrección - revisión - presentación del trabajo individual de ejercicios en el aula. Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Tema 3	Técnicas 3.1 Información visual: La comunicación visual y la tecnología Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00

Semana 8:	Tema 3	Técnicas 3.2 Narrativa y comunicación gráfica: gráfica editorial y gráfica publicitaria Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	Tema 3	Técnicas 3.3.Gráfica textil y otras aplicaciones Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Tema 4	Técnicas 4.1 Del Dibujo, la fotografía y otros medios de representación, a la Ilustración: Esbozo, Arte final y Técnicas libres. 4.2 Comunicar y narrar: Soluciones creativas. Práctica: esbozos y trazados de ejecución rápida en el aula.	4.00	6.00	10.00
Semana 11:	Tema 4	Técnicas 4.3 Técnicas y aspectos narrativos: uso de artes gráficas. Aplicaciones, técnicas y soportes: Editar y publicar. Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	Tema 4	Corrección - revisión - presentación del trabajo individual de ejercicios en el aula. Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	Tema 5	Procesos 5.1 Recursos - Documentación - Producción Estudio / Aplicación teórica - práctica Realización de la práctica	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	Tema 5	5.2 El proyecto personal: Álbum y Portfolio. El Proyecto colaborativo: Campos de aplicación en proyectos de diseño	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Exámen y presentacion del proyecto de la asignatura.	El proyecto personal: Álbum y Porfolio. El Proyecto colaborativo	2.00	5.00	7.00
Semana 16 a 18:	Repaso Temas 1 - 5 Entrega Portfolio	Revisión de las prácticas - correcciones en el aula Práctica y ejercicio final Entrega del Portfolio	2.00	14.00	16.00

Total	60.00	90.00	150.00