

ASIGNATURAS

Ilustración

¿Que es la Ilustración?

Segun el diccionario RAE deriva del Latin: *illustrare*

Dar luz, iluminar (al entendimiento) / Instruir, civilizar / Aclarar (un punto o materia) / Adornar
Ilustrar es comunicar visualmente: ideas, conceptos, atitudes, un ambientes. Comunicar en este caso es ayudar a contar historias dirigidas a publicos concretos y especificos. La gran diferencia de la ilustracion y las belles artes: en la mayoria de los casos el/la ilustrador/a esta trabajando a resolver problemas ajenos como respuestas a encargos formulados por clients.

La Ilustracion ayuda a entender un texto, producto o acto/evento. Ayuda a atraer la atención de un publico. Puede ser tambien una imagen que ayuda a considerar otro punto de vista sobre un tema concreto.

Esta asignatura tiene una orientación profesional y práctica, enfocada en ayudar a cada estudiante a entender como enfrentar y responder visualmente a proyectos profesionales (la mayoría basados en encargos reales) y al mismo tiempo fomentar la búsqueda de su voz visual personal.

En cuanto a la presencialidad de las clases: en principio todas las clases serán presenciales con las medidas de seguridad y protocolo establecidas. Se harán los cambios necesarios en caso de necesitar adaptarse a una situación de pandemia como la que hemos vivido de marzo a junio 2020.

OBJECTIVOS FORMATIVOS

Los objetivos de la asignatura son:

- ✗ Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de cliente simulados o reales.
- ✗ Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. Cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, como escogerlo y cómo preparar un briefing. Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de aplicación de ilustración y aportar soluciones alternativas. Trabajar de manera individual y ocasionalmente en equipos de 2 o más personas.
- ✗ Hacer un repaso general de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras.
- ✗ Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos escritos (en el caso de los proyectos para prensa), considerando sus requerimientos conceptuales dentro del contexto de unos

medios de comunicación concretos. El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y/o escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.

✕ Hacer un repaso de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras.

Código

105759

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia**Profesorado**

[Philip Stanton](#)

Idiomas

Inglés Castellano

Prerrequisitos

En esta asignatura se desarrollarán proyectos que combinan elementos de diseño gráfico y tipografía con imagen ilustrada, por tanto unos conocimientos básicos de estas 2 disciplinas son necesarios para poder aprovechar el curso de manera óptima. También es muy recomendable saber las funciones y opciones más importantes del programa Adobe Photoshop, tales como el escaneo con el programa, la creación y manipulación de capas múltiples, utilización de herramientas y filtros etc

Contenidos de la asignatura

La asignatura consistirá en la realización de varios encargos que habrá que desarrollar de forma autónoma en base al trabajo realizado en clase, que consistirá en: Varios ejercicios a realizar en cada clase, análisis conjunto con el grupo y correcciones individuales con el profesor sobre el encargo en proceso.

El plan de trabajo hará un recorrido por las aplicaciones de ilustración en algunos de estos sectores:

- ✕ Editorial: Periódicos & revistas
- ✕ Diseño gráfico: carteles, folletos, packaging u otras
- ✕ Publicidad: anuncios de prensa, vallas u otras
- ✕ Multimedia: Televisión e Internet
- ✕ Ambiental: aplicación de la ilustración de gran formato en espacios físicos

El tipo y cantidad de encargos presentados durante el curso pueden variar según el grupo de

alumnos y la posibilidad de trabajar en concursos o proyectos reales.

Metodología docente y actividades formativas

Actividades formativas

En cada uno de estos bloques trabajaremos ejercicios en clase y encargos externos para trabajar de manera autónoma. Los ejercicios en clase serán directamente relacionadas con los encargos externos, por lo que es muy importante la asistencia en clase y la participación en los ejercicios.

Evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

NORMATIVA GENERAL DE EVALUACIÓN

- ✘ Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0
- ✘ Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- ✘ Se considerará "No evaluable" (NE) el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.
- ✘ En el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 60% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y en la defensa oral de los proyectos. El 40% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 40%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La asistencia a clases es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

PROCESO DE REVISIÓN

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al calendario lectivo.

En el caso de ilustración será necesario la presentación visual y verbal de todos los proyectos no entregados antes de la fecha del cierre de actas.

PROCESO DE REEVALUACIÓN

Normativa general

- ✗ No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permitan.
- ✗ Para participar a la reevaluación, el alumnado tiene que estar previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales sea equivalente a un mínimo de dos terceras partes de la cualificación total de la asignatura.

Normativa específica de la asignatura

El criterio de evaluación de la asignatura incluirá:

- ✗ La asistencia puntual a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos, serán obligatorias.
- ✗ Muestra de atención y curiosidad sobre el contenido de clase. Participación en los proyectos de clase, así como la entrega puntual de los encargos principales.
- ✗ Presentación y corrección de ejercicios a clase. Participación en las sesiones de crítica grupales
- ✗ La actitud participativa, el trabajo en (y por) grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación.
- ✗ La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".
- ✗ Los encargos serán juzgados en una escala del 1 al 10.
- ✗ Los encargos tendrán fechas de entrega concretas que podrán variar entre 1 y 4

semanas. Es posible que según los resultados del grupo alguna fecha de entrega se pueda extender.

Bibliografía y enlaces web

No hay una bibliografía específica pero durante el curso miraremos libros, links y referencias a creadores como Goya, Masaccio, Saul Steinberg, Robert Weaver, Titoan Lamazou, Cesc, Tomi Ungerer, Glynn Boyd Harte, David Roberts. Joan Miró, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Milton Glaser, Craig Fisher, Stefan Sagmeister, David Carson, Lluís, Enrique Flores & Steven Heller, entre otros.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de ilustración.

Resultados de aprendizaje

CE3.2. Aplicar las cualidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de de ilustración.

CE3.3. Aplicar los diferentes procedimientos ilustrativos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de ilustración.

CE3.4. Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas de dibujo adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

CE4. Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones capaces de comunicar visualmente ideas y conceptos ajenos.

CE4.3. Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultados de aprendizaje

CE9.3. Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

CE22. Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas

Resultados de aprendizaje

CE22.1. Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

Competencia

CE1 Analizar los objetos, las comunicaciones y los espacios habitables para detectar problemas de ilustración aplicada en gran formato, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

CE1.8 Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de ilustración.

Competencia

CE17 Exponer y razonar, de forma oral y/o escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los proyectos de ilustración propios.

Resultados de aprendizaje

CE17.2 Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de ilustración.

CT15. Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT19. Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales de los soportes impresos, digitales y/o el entorno material, físico y visual.

CT6 Tener capacidad para trabajar en equipo y tener aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y las diversas disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de ilustración.

CT9 Demostrar que tiene capacidad resolutoria y para tomar decisiones.

CT10 Demostrar que tiene motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de ilustración.

CT12 Demostrar que tiene capacidad para integrar y sintetizar conocimientos adquiridos en

contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT14 Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con una atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT19 Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Eina/Idea

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo