

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO			ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO GRÁFICO		
CURSO			3º		
ASIGNATURA			Ilustración Aplicada al diseño gráfico		
PROFESOR/A			Sonia Ruiz Cabrera/Lidia Sarria Grimaldos		
DPTO.	ComuDibujo artístico y color				
TIPO	Teórico Práctica		CARÁCTER	Anual	
DURACIÓN	135 h	HORAS SEMANALES	3 h	CRÉDITOS ECTS	
HORAS TOTALES	135 h	HORAS PRESENCIALES	93h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	42 h

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La ilustración es, ahora más que nunca, una disciplina de moda y de consumo inmediato con una acelerada evolución y repercusión tanto televisiva, editorial, revistas, comics, periódicos, carteles, escaparates, cines, anuncios publicitarios, internet, etc., consumimos imágenes con una velocidad pasmosa que requiere el trabajo y la presteza de muchos profesionales. Las nuevas tecnologías han venido a aportar al artista gráfico una gran variedad de soluciones y herramientas que se han transformado en profesiones totalmente nuevas o han cambiado la forma de trabajar de las de antes; herramientas que un buen creativo tiene que dominar. Todo esto nos ayuda a desarrollar diversas y diferentes aplicaciones en cualquier apoyo y dimensión. La labor profesional del artista gráfico consiste principalmente en comunicar con imágenes, transmitir mediante dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc., propuestas personales o por encargo de otros: editoriales, grandes empresas, prensa, publicidad, cine, teatro, televisión, internet... Las nuevas tecnologías y los nuevos sistemas de comunicación han abierto nuevas vías para transmitir nuestro trabajo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las posibilidades laborales. Hoy muchas empresas, grandes o pequeñas, en este intento de distinción, apuestan por tener una imagen ilustrada como señal de identidad. En la actualidad la ilustración tiene una visión amplia que vincula la realización de diferentes desarrollos, que sirve como denominador de un conjunto de aplicaciones plásticas al mundo del diseño, ya sea textil, de producto, gráfico, publicitario... La ilustración participa en todas las disciplinas. El alumnado tiene que experimentar los métodos y técnicas necesarios para desarrollar proyectos ilustrados y trabajar la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándoles la solución creativa más adecuada según cada aplicación.

OBJETIVOS

1. Conocer los distintos tipos de ilustración.
2. Aplicar los conocimientos y saber llevar a cabo proyectos en los que se demuestre este conocimiento adquirido.
3. Conocer y realizar los procesos de investigación en la ilustración.
4. Saber defender el proyecto realizado y desarrollar una autocrítica consistente.
5. Organizar el trabajo y todas las fases de cualquier proyecto creativo .

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El Decreto 111/2014 establece: "El perfil del titulado o titulada superior en Diseño corresponde al de un profesional cualificado capaz de concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño y de la metodología proyectual, capaz de integrar los diversos lenguajes, las técnicas y las tecnologías en la correcta materialización de mensajes, ambientes y productos significativo." Por tanto, la consecución de los objetivos de esta guía didáctica será el resultado del aprendizaje de esta materia dentro del conjunto que configuran el currículo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
5. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
6. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
7. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
8. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
9. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
7. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
9. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
6. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
7. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
8. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Tipos y técnicas de ilustración. El proceso y desarrollo de la ilustración. Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc. Estilos en ilustración. Ilustración tradicional versus ilustración digital.

Usos de la ilustración en diseño gráfico. Materiales y organización del trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología a seguir en la asignatura se puede desglosar en dos bloques: trabajo presencial y trabajo autónomo del alumno.

El trabajo presencial consistirá en la asistencia a clases teóricas, realización de actividades dirigidas, asistencia a tutorías durante la fase de realización de trabajos y presentación y defensa de los mismos ante el grupo de alumnos. También estarían incluidas en este apartado presencial las actividades complementarias que se planteen para el desarrollo de los contenidos.

El trabajo autónomo incluye la realización de trabajos teóricos, estudios teórico-prácticos,

preparación y realización de actividades. La secuencia metodológica será:

- Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas. Debate analítico y reflexión crítica.
- Clases prácticas: las clases teóricas terminarán con una actividad práctica de los conceptos explicados.
- Taller trabajo en grupo: se realizará con el fin de compartir experiencias en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas.
- Proyecto: el alumno realizará una serie de proyectos en la asignatura. En estos proyectos se aplicarán todos los conceptos y técnicas vistas a lo largo de la asignatura, y en los que el alumno podrá explorar, investigar, aplicar todos los conocimientos de manera interdisciplinar. Los alumnos presentarán y defenderán ante el grupo y el profesor su proyecto de trabajo. o
- Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar su proyecto final.

AGRUPAMIENTOS

En algunos proyectos se crearán grupos con el fin de generar un trabajo conjunto que les permita al alumnado trabajar como el equipo de una empresa real.

TIPO DE ACTIVIDADES

Teórico prácticas. Actividades de presentación oral. Actividades de investigación.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias definidas para la asignatura, y expuestas en esta guía en el apartado competencias, correspondiendo las mismas a los criterios de evaluación fijados por la ley. La evaluación será continua y formativa. Dentro de esta modalidad de evaluación se incluyen los trabajos prácticos y las exposiciones orales. Será obligatoria la entrega de actividades y proyectos, así como las exposiciones orales. Además, será obligatorio aprobar con un mínimo de 5 todos los proyectos para aprobar la asignatura.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Asistencia a las clases y las actividades programadas
- Participación en debates y actividades de puesta en común.
- Proyectos en los que el alumno aplicará los conceptos explicados en clase.
- Observación de la actitud del alumno en lo referente a participación e implicación en la asignatura.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Exposiciones orales _____ 1 punto
- Documentación de los proyectos _____ 2 puntos
- Realización de los proyectos _____ 7 puntos

– Total de la calificación _____ 10 puntos

La asistencia regular a clase y actividades programadas para las distintas capacidades y objetivos del currículo es esencial, la falta de asistencia superior al 15 % supondrá que el alumno/a deba presentarse a un examen.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

Se realizará una prueba práctica en la convocatoria ordinaria 2ª. Además se presentarán los proyectos que estuvieran suspensos durante el curso. Es necesario obtener un mínimo de 5 tanto en la prueba como en los proyectos para aprobar. La nota final será la media de proyectos y el examen práctico.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Es imprescindible tener asignado un aula que sirva de taller, donde contaremos con los siguientes elementos:

- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Ordenadores con acceso a Internet.

Como recursos metodológicos contamos con:

- Presentaciones realizadas por el profesor.
- Vídeos.
- Apuntes y documentación.
- Artículos.
- Bibliografía y revistas.
- Ejercicios.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

a) Alumnos con dificultades de aprendizaje:

Programar actividades, ejercicios, etc. más sencillos para alumnos con deficiencias de aprendizaje; lo cual permite un tratamiento más individualizado de la enseñanza, pudiendo programar diferentes actividades para grupos de alumnos con problemáticas específicas. Proporcionarles ayuda directa en aquellas actividades que se realicen en el aula, con el fin de ir orientando de manera personalizada su proceso de aprendizaje.

b) Alumnos sordos o con dificultades auditivas:

El profesor impartirá la materia ubicando a dichos alumnos en primera fila, delante del profesor porque pueden realizar una lectura labial. También se les puede proporcionar en las pantallas de televisión subtítulos, para la comprensión de audiovisuales o monitores y textos que expliquen en forma escrita el mensaje oral.

c) Alumnos aventajados o con formación previa: Actividades complementarias sobre aquellos temas que más les interesen.

d) Inmigración y extranjería:

Compensar las desigualdades en que este colectivo vive. Se podrían confeccionar medidas y programas de apoyo para el aprendizaje de la lengua española, sin menoscabo del aprendizaje de sus lenguas maternas y culturas de origen. Unas de las actividades por las que este alumnado podría implicarse más en la medida que nos toca, sería el facilitar y promover procesos de intercambio, interacción y cooperación entre las culturas. Con ello se conseguiría un clima social de convivencia, respeto y tolerancia.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Realización, participación del concurso 5A5.
- Realización de cursos, talleres, charlas en los festivales de Grafito, Moments y Telmodice, así como en proyecciones promovidas por el Plan de Igualdad y contra la violencia de género.
- Actividades o proyectos relacionados con el proyecto de centro vivir y sentir el patrimonio malagueño.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

- Visitas a librerías de la ciudad.
- Exposiciones relacionadas con el módulo.

BIBLIOGRAFÍA

- Ilustración, Andrew Hall, Editorial Art Blume, 2011 Barcelona
- Principios de ilustración, Lawrence Zeegen Crush, Editorial Gustavo Gili, 2006 Naucalpan, México
- El arte de la ilustración, Wick Souter, Editorial Lisma, 2008 España

WEBGRAFÍA

- <http://definicion.de/ilustracion/>
- http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=243& categoria=6