

Curso 2023-2024



Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y
UNIVERSIDADES

**Comunidad
de Madrid**

**CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL**

Centro privado autorizado



GUÍA DOCENTE DE Ilustración: lenguajes y procesos

Titulación

Título Superior de Diseño Gráfico

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2023



TITULACIÓN: Título Grado en Diseño
ASIGNATURA: Ilustración: lenguajes y procesos

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Lenguajes y técnicas de expresión
Periodo de impartición	2º semestre, 3er Curso
Número de créditos	4 ECTS/60 horas
Departamento	Departamento de lenguajes del diseño
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Díaz Satué, Ana	Anadiaz.ces.color@gmail.com

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Díaz Satué, Ana	Anadiaz.ces.color@gmail.com	3DG

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
3. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
4. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
5. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
Competencias generales
1. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
2. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
3. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
4. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
5. Dominar la metodología de investigación

6. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

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. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno será capaz de aplicar una metodología proyectual para el desarrollo de proyectos de ilustración aplicada al diseño gráfico.
- De aplicar las técnicas y las herramientas de creación más adecuadas a cada proyecto de ilustración aplicada al diseño gráfico.
- De realizar una ilustración, atendiendo tanto a los códigos comunicativos, técnicos y funcionales que requiera, como al contexto gráfico en el que estará situada.
- De desarrollar un proyecto completo de ilustración para editorial, prensa, publicidad, moda o medios interactivos



Comunidad
de Madrid

Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y
UNIVERSIDADES



6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema
	Tema
I.-Ilustración Editorial	Tema 1. Características, tipologías y requisitos
	Tema 2. Planificación del proyecto de ilustración editorial.
II.-Ilustración para prensa	Tema 3. Características, tipologías y requisitos
	Tema 4. Planificación del proyecto de ilustración para prensa.
III.- Ilustración para publicidad	Tema 5. Características, tipologías y requisitos
	Tema 6. Planificación del proyecto de ilustración para publicidad.
IV.- Ilustración para medios interactivos	Tema 7. Características y requisitos
	Tema 8. Planificación del proyecto de ilustración para medios interactivos.
V.- Ilustración especializada	Tema 9. Ilustración de moda.
	Tema 10. Ilustración científica.
	Tema 11. Ilustración para sistemas de identidad visual corporativa.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tema 8. Figuras de la retórica visual	Total horas
<i>Actividades teóricas</i>	a: 20 horas
<i>Actividades prácticas</i>	a: 40 horas
<i>Realización de pruebas</i>	a: 8 horas
<i>Horas de trabajo del estudiante</i>	b: 28 horas
<i>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, exposiciones)</i>	b: 8 horas
<i>Preparación prácticas</i>	b: 16 horas
<i>Total de horas de trabajo del estudiante</i>	a+b = 120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Clases teóricas con presentación de múltiples ejemplos físicos y multimedia
Actividades prácticas	<p>Las prácticas, tanto individuales como en grupo, constituyen la mayor parte de las horas presenciales de esta asignatura.</p> <p>Se desarrollarán tanto en el aula como en casa los temas propuestos por la profesora. Se hará un seguimiento de los proyectos, con correcciones conceptuales, gráficas y técnicas.</p> <p>El alumno participará activamente en sesiones de corrección y comentario crítico, compartiendo su trabajo con el resto de la clase.</p> <p>El alumno desarrollará dos proyectos de ilustración para editorial, prensa, publicidad o medios interactivos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Visitas, exposiciones o conferencias. Participación en concursos y actividades propuestos por la profesora.

La enseñanza presencial estará reforzada por Tutoriales y Vídeos explicativos.

Se implementarán los medios para impartir las clases de forma telemática donde estos materiales serán fundamentales en el caso de decretarse el estado de confinamiento por motivos de prevención de contagios.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



Clases teóricas	<ul style="list-style-type: none"> · El aprovechamiento de las clases teóricas se demostrará en la correcta realización de las prácticas · Participación, planteamiento de dudas, debates.
Clases prácticas	<ul style="list-style-type: none"> · Realización de ejercicios propuestos en el aula. · Presentación y defensa de 4 proyectos prácticos a lo largo del curso, en los que se aplicará la metodología aprendida, con memoria y defensa oral.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio	<ul style="list-style-type: none"> · Asistencia y/o participación en las actividades propuestas.

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> · El alumno aplica adecuadamente los conocimientos teóricos en las prácticas requeridas. · Participa en debates y sesiones críticas, plantea y resuelve dudas.
Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> · Entrega puntualmente los ejercicios requeridos. · Realiza los ejercicios propuestos en clase con interés y esfuerzo. · Sigue las pautas conceptuales, gráficas y técnicas marcadas para cada práctica. · Aplica la metodología propuesta. · Propone u ofrece soluciones relevantes, basadas en su esfuerzo, a las propuestas dadas por el profesor. · Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas. · Elabora una memoria completa y detallada del proyecto final

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 85%)	10%
Ejercicios de clase y prácticas personales. se valora la interacción previa con el profesor, así como la actitud en el aula.	90%
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios de clase y prácticas personales	70%
Prueba teórica	30%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Ejercicio teórico práctico	100%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Prácticas. Ejercicios de clase	90%
Actitud y participación	10%
TOTAL	100%



Para aprobar es obligatorio, en cualquiera de las Evaluaciones, presentar el 100% de los ejercicios de clase y actividades y prácticas no presenciales. Esta condición se exigirá en todas las Convocatorias. Los ejercicios entregados fuera del plazo marcado tendrán una penalización del 20% en la nota.



10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
<i>Semana 1</i>	BLOQUE I.- Ilustración Editorial		
	Clases teórica: Tema 1. Características, tipologías y requisitos	3 hora	
	Evaluación: Evaluación inicial	1 hora	
<i>Semana 2</i>	BLOQUE I.- Ilustración Editorial		
	Clases teórico /prácticas: Tema 2. Planificación del proyecto de ilustración editorial	3 horas	2 horas
	Evaluación: Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 3</i>	BLOQUE I.- Ilustración Editorial		
	Clases teórico /prácticas: Tema 2. Planificación del proyecto de ilustración editorial	3 horas	2 horas
	Evaluación: Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 4</i>	BLOQUE I.- Ilustración Editorial		
	Clases teórico /prácticas: Tema 2. Planificación del proyecto de ilustración editorial	3 horas	2 horas
	Evaluación: Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 5</i>	BLOQUE II. - Ilustración para prensa		
	Clases teórico /prácticas: Tema 3. Características, tipologías y requisitos .	3 horas	3 horas
	Evaluación: Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 6</i>	BLOQUE II. - Ilustración para prensa		
	Clases teórico /prácticas: Tema 4. Planificación del proyecto de ilustración para prensa.	3 horas	3 horas
	Evaluación: Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	



Semana 7	BLOQUE II. - Ilustración para prensa			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 4. Planificación del proyecto de ilustración para prensa.	3 horas	4 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 8	BLOQUE III.- Ilustración para publicidad			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 5. Características, tipologías y requisitos	3 horas	4 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 9	BLOQUE III.- Ilustración para publicidad			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 6. Planificación del proyecto de ilustración para publicidad.	3 horas	3 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 10	BLOQUE III.- Ilustración para publicidad			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 6. Planificación del proyecto de ilustración para publicidad.	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 11	BLOQUE IV.- Ilustración para medios interactivos			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 7. Características y requisitos	3 horas	3 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 12	BLOQUE IV.- Ilustración para medios interactivos			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 8. Planificación del proyecto de ilustración para medios interactivos	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 13	BLOQUE V.- Ilustración especializada			



	Clases teórico /prácticas:	Tema 9. Ilustración de moda.	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 14	BLOQUE V.- Ilustración especializada			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 10. Ilustración científica.	3 horas	4 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 15	BLOQUE V.- Ilustración especializada			
	Clases teórico /prácticas:	Tema 11. Ilustración para sistemas de identidad visual corporativa	3 horas	4 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 16	Evaluación final ordinaria			
	Clases teórico /prácticas:	Evaluación de prácticas. Presentación y defensa de proyecto y memoria	4 horas	
	Evaluación:			
Semana 17	Evaluación extraordinaria			
	Clases teórico /prácticas:	Evaluación. Ejercicio teórico-práctico	4 horas	
	Evaluación:			



11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Utilización del aula virtual iniciando sesión en el Campus Virtual de CES visitando:

<https://campus.escuelaces.com/acceso.cgi>

11.1. Bibliografía general

Título	La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual
Autor	Dondis, D. A.
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
Título	EL LENGUAJE VISUAL
Autor	Acaso, María
Editorial	PAIDOS IBERICA
Título	Principios de la ilustración.
Autor	Zeegen, Lawrence.
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 2013
Título	Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica.
Autor	Munari, Bruno
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 2014.
Título	¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual.
Autor	Munari, Bruno
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 2016
Título	Diseñar para los ojos.
Autor	Costa, Joan
Editorial	Costa Punto Com, Barcelona, 2009.
Título	Sistemas de signos en la comunicación visual.
Autor	Aicher, Olt
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 1979
Título	Pensar visualmente
Autor	Wigam, Mark
Editorial	Gustavo Gili. Barcelona, 2007
Título	Como ser ilustrador
Autor	Darrel Ress
Editorial	Index Book, Barcelona, 2012
Título	Peirce on Signs: Writings on Semiotic
Autor	Charles Sanders Peirce
Editorial	The University of North Carolina Press



Comunidad
de Madrid

Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y
UNIVERSIDADES



11.2. Direcciones web de interés

https://museo.abc.es/
https://apimadrid.net/
https://apiv.com/es/
https://apic.cat/cas/
https://graffica.info/
https://www.visualizing.org
https://conadeanimacion.upv.es/