

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-19

Guía docente de

Proyectos experimentales de ilustración

Especialidades de Diseño gráfico, de interiores, de producto y de moda

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Proyectos experimentales de ilustración**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa transversal
Materia	Lenguajes artísticos del diseño
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 4º
Nº créditos	4
Departamento	Lenguajes Artísticos, cultura y gestión del diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ángela Cabrera Molina	acabrera@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Ángela Cabrera Molina	acabrera@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

El fundamento de la asignatura es la investigación en los procesos y técnicas de la acción de “ilustrar”. Entendido como enriquecer, acompañar, completar, aclarar, fortalecer, singularizar o dar valor, a un texto, una idea o un producto. A su vez, considerada como una herramienta de generación de imágenes con diferentes medios, tanto tradicionales y manuales como digitales y mecánicos.

En la asignatura se profundizará, desde la experimentación personal, en los diferentes procesos de ideación y creación, así como en la organización de las diferentes fases de elaboración de un proyecto de ilustración, adaptándolo a la experiencia personal y a la propuesta de proyecto de cada estudiante.

Como asignatura optativa de la materia *Lenguajes Artísticos del diseño*, su principal objetivo es acercar a los alumnos al sector profesional en el que se desarrolla el trabajo de ilustración; y a los medios, técnicas, procesos creativos y recursos visuales que utilizan los profesionales de la ilustración y que demandan los sectores relacionados con este ámbito de creación visual y audiovisual.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Es una asignatura a la que pueden acceder estudiantes de las diferentes especialidades por su carácter transversal. Los conocimientos y competencias adquiridos por los alumnos que ya han cursado *ilustración y comunicación e ilustración, lenguajes y procesos*, asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño Gráfico, puede servir de base para el aprovechamiento de esta asignatura; pero el planteamiento de las actividades didácticas y de las competencias que se plantean, posibilita que puedan cursarla estudiantes de las otras especialidades, que quieran conocer y desarrollar métodos y técnicas en los procesos de ideación y creación de imágenes.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
14CT Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales según las secuencias y grados de compatibilidad.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
12CG 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.
13CG Dominar la metodología de investigación.
15CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
4CEG Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
8CEG Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
6CEM Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEIGMP2 Conocer y aplicar los procesos creativos y las técnicas de creación de imágenes en la concepción y realización de trabajos de ilustración.
CEIGMP3 Desarrollar la capacidad de presentación y defensa de los proyectos propios de ilustración y de aprovechamiento de las valoraciones externas negativas y positivas del trabajo realizado.
CEIGMP4 Desarrollar capacidades de trabajo en equipo y de asimilación y gestión de los conocimientos adquiridos a través del trabajo colectivo.

6. Resultados del aprendizaje

Al terminar el semestre los estudiantes serán capaces de:

- . Utilizar diferentes procesos de ideación y creación de imágenes.
- . Generar soluciones innovadoras a problemas de formalización.
- . Conocer y saber aplicar diferentes técnicas experimentales de ilustración.
- . Realizar un proyecto de ilustración partiendo de una demanda profesional.
- . Analizar, valorar con capacidad crítica y extraer de las ilustraciones que se generan en su entorno sugerencias e ideas para enriquecer su propia experiencia y realizar propuestas de ilustración originales,

configurando su propio estilo gráfico.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
1.- El concepto de ilustración.	1.1 La ilustración en la comunicación visual.
	1.2 Ilustración como disciplina interdisciplinar.
	1.3 Contenido literal y simbólico de una ilustración.
2.- Procesos y técnicas de ideación y creación de imágenes.	2.1 Visual thinking.
	2.2 Herramientas de ideación.
	2.3 Estrategias para la creación de imágenes.
	2.4 La experimentación en el proceso de creación de imágenes.
3.- Técnicas experimentales de ilustración	3.1 Materiales, herramientas y soportes.
	3.2 La reutilización. Materiales no convencionales.
	3.3 La imagen indirecta.
	3.4 De la imagen manual a su digitalización
4.- El proyecto de ilustración.	4.1 Documentación
	4.2 Ideación y bocetación
	4.3 Creación

NOTA: Las actividades y contenidos programados pueden ser modificadas o sustituidas por otros afectando esto al orden temático de la asignatura en atención a ajustes de calendario, dinámicas de clase y del centro.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Realización de propuestas de trabajo individual o en equipos, relacionados con los contenidos referidos en el temario de la asignatura. (mínimo 3/ máximo 7). Este tipo de actividad engloba docencia directa y docencia indirecta; como la realización de investigaciones documentales y de referentes previas, pertinentes a cada tema o planteamiento práctico. Así como continuar el trabajo práctico comenzado en el aula.
Realización de un proyecto personal de ilustración.
Asistencia a ferias, talleres, exposiciones, mesas redondas, conferencias y acontecimientos culturales relacionados con la materia.
Prueba práctica y teórica final de aplicación de los contenidos del semestre para alumnos con pérdida de evaluación continua.
Prueba de carácter práctico y teórico para la convocatoria extraordinaria.

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	72 (60%)
Otras actividades formativas (b)	6 (5%)
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	42 (35%)
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120 (100%)

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

La adecuación entre práctica y teoría es la base en la didáctica de esta asignatura. Se desarrollarán de una forma conjunta los métodos didácticos de exposición y trabajo de contenidos teóricos con los ejercicios prácticos que permitan al estudiante la valoración y aprovechamiento de materiales, herramientas y técnicas en la búsqueda de su expresión personal.

Los ejercicios potenciarán la experimentación, la investigación y la búsqueda de recursos propios de expresión, y el aprovechamiento de los distintos medios de una forma libre; buscando la adquisición y el desarrollo de los conocimientos, habilidades y destrezas para adaptarlas a su propio carácter expresivo.

El seguimiento se realizará de forma individual, procurando orientar a cada alumno según sus capacidades y ofreciéndole varias alternativas para un mismo problema. A su vez, se concienciará al alumno para que trabaje autónomamente y sepa valorar por sí mismo sus realizaciones y las de sus compañeros, favoreciendo la autocrítica.

La metodología didáctica se centrará en:

- . La realización de proyectos, individuales o en equipo, desarrollando las diferentes fases de conceptualización, investigación, realización y presentación será esencial, siendo el profesor un asesor, un dinamizador que ofrezca los datos y ayuda que el alumno vaya necesitando para la realización de sus proyectos y apoye su propio proceso de aprendizaje y adquisición de competencias.

- . La realización de mini-talleres, visitas a exposiciones etc.

- . Exposiciones teóricas. Preparación de lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. con aportación de documentación gráfica, audiovisual y bibliográfica sobre cada uno de los temas propuestos.

- . Valoración colectiva y debate con defensa y crítica constructiva de trabajos profesionales y ejercicios realizadas por el alumno.

- . Realización de un proyecto personal de ilustración en relación con el sector profesional real.

La metodología didáctica se aplicará de forma que posibilite que la experimentación previa provoque la inquietud y la necesidad de conocimiento de las técnicas y procesos de creación de imágenes, la investigación y el desarrollo de los proyectos propios de ilustración.

El desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje debe basarse en una metodología activa, con carácter de continua experimentación. Es precisa una fase de información, recopilación y comprensión de datos tanto como de familiarización con las técnicas y procesos básicos de configuración.

Es importante la interdisciplinariedad del conocimiento, relacionando los contenidos de esta materia con los del resto de las asignaturas que serán necesarios para el desarrollo de su futura actividad profesional.

Para un correcto funcionamiento de la clase queda prohibido el uso de dispositivos móviles, tablets u ordenadores para hacer o recibir llamadas, chatear o enviar mensajes. De igual manera, no podrá hacerse uso de conexiones a Internet en clase si no está justificado su empleo en la dinámica del aula de ese día. También queda prohibido el consumo de bebidas y/o comidas en clase con la excepción de agua o en casos de necesidad médica justificada.

El alumno que incumpla estas normativas será invitado a abandonar el aula por el profesor.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

- A. Valoración de ejercicios propuestos a desarrollar en el aula o en casa: actividad individual o en grupo.
- B. Valoración de trabajos de investigación y documentación del trabajo autónomo del alumno

La evaluación de los trabajos se realizará de manera individualizada con el alumno, de tal manera que pueda incorporar y asimilar correctamente los contenidos planteados. Se realizarán valoraciones también en grupo para fomentar la participación, la autocrítica y la valoración constructiva entre los estudiantes.

Para aquellos alumnos que no obtengan la calificación de aprobado en la convocatoria ordinaria, habrá una convocatoria extraordinaria, en la cual se realizarán tantas pruebas como el profesor considere oportuno para comprobar que el alumno tiene adquiridas las competencias y contenidos de la asignatura en los mínimos exigibles y que tendrá la duración del cómputo semanal de horas de esta asignatura.

11.2. Criterios de evaluación

En el planteamiento de las propuestas personales se tendrán en cuenta la adquisición de competencias como:

- La capacidad de procesar la información significativa acerca del proyecto.
- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora para cumplir los plazos previstos.
- La capacidad de aplicar la documentación recogida.
- La capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- La capacidad de dominar la metodología proyectual, los recursos para generación de ideas, las técnicas y el lenguaje gráfico.

Así mismo, se valorará la iniciativa y la creatividad demostradas en los trabajos de aula. El nivel representativo, expresivo y comunicativo en la utilización del lenguaje gráfico y la sensibilidad artística aplicada en la realización del trabajo: nivel de acabado y presentación.

Evaluación continua:

La evaluación continua se refiere a la valoración individualizada de cada uno de los ejercicios prácticos y teóricos programados y realizados a lo largo del curso, en una escala de 0 a 10, con un decimal.

Se realizará la media aritmética de todas estas valoraciones parciales dentro del apartado correspondiente al tipo de ejercicios.

Durante el semestre se realizarán entregas parciales en las fechas indicadas, tanto de los trabajos y actividades presenciales como de las no presenciales.

Un ejercicio no entregado en fecha y forma será calificado como no presentado y por lo tanto computará como 0. El alumno podrá presentarlo en la entrega siguiente pero con una penalización de -1 punto.

Perdida de evaluación continua:

Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumno deberá asistir al menos y con puntualidad al 80 % del total de los periodos lectivos. A tal fin el profesor podrá pasar lista al inicio de cada periodo lectivo. En caso de superar el máximo de faltas de asistencia permitidas (80%), justificadas o no, el alumno perderá su derecho a la evaluación continua. Un retraso mayor de 30 minutos se computará como falta.

"El 20% de faltas de asistencia se considera un margen más que suficiente para cubrir posibles eventualidades (motivos inevitables de enfermedad, laborales, personales o familiares). La justificación de éstas no supondrá, en ningún caso, la retirada de la falta, que seguirá computando como tal."

El alumno que haya perdido la evaluación continua tendrá derecho a la realización de un examen final en la convocatoria ordinaria de la asignatura, cuya duración será de 4 horas en la semana 17. Una vez comenzado el examen, se permitirá un máximo de 15 minutos de retraso, pero descontándose de la duración de dicho examen. A partir del minuto 16, no se permitirá la entrada al aula y el alumno perderá su derecho a examen. En este examen NO se aceptarán ni valorarán trabajos previos. El examen podrá constar de una o de varias pruebas teóricas y prácticas a criterio del profesor. Será calificado de 0 a 10 puntos con 1 decimal. En caso de

constar de varias pruebas, será necesario obtener un mínimo de 5 en cada una de ellas siendo la calificación final la media aritmética de las mismas. Si se suspende una de esas pruebas, no se tendrá en consideración la media aritmética con el resto de los ejercicios. El examen único quedará suspenso siendo la calificación numérica correspondiente la que el profesor estime en atención al nivel demostrado por el alumno en ese ejercicio/s.

Convocatoria extraordinaria:

Si el alumno suspende la asignatura en la convocatoria ordinaria, tiene derecho a la realización de un examen extraordinario en la semana 18, en el modo y momento que en su caso fijen la jefatura de estudios y el profesor. Será un examen único y versará sobre todos los contenidos teóricos y prácticos del curso. Una vez comenzado el examen, se permitirá un máximo de 15 minutos de retraso, pero descontándose de la duración de dicho examen. A partir del minuto 16, no se permitirá la entrada al aula y el alumno perderá su derecho a examen. En dicho examen NO se admitirá la entrega de trabajos previos. El examen podrá constar de una o de varias pruebas teóricas y prácticas a criterio del profesor. Será calificado de 0 a 10 puntos con 1 decimal. En caso de constar de varias pruebas, será necesario obtener un mínimo de 5 en cada una de ellas siendo la calificación final la media aritmética de las mismas. Si se suspende una de esas pruebas, no se tendrá en consideración la media aritmética con el resto de los ejercicios. El examen único quedará suspenso siendo la calificación numérica correspondiente la que el profesor estime en atención al nivel demostrado por el alumno en ese ejercicio/s.

Para definir los criterios de evaluación se han de tener en cuenta:

- Las competencias a desarrollar y los resultados esperados de aprendizaje.
- Los contenidos de la asignatura.
- Los niveles de dominio que se pretenden alcanzar en cada caso.

11.3. Criterios de calificación

Los ejercicios y diferentes actividades tanto presenciales como no presenciales se calificarán con una escala numérica de cero a diez con un decimal, y tendrán en cuenta los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje descritos.

Se tendrán en cuenta para la calificación:

- Creatividad.
- Análisis y coherencia en las propuestas.
- Realización gráfica.
- Presentación y organización.
- Plazos de entrega.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios prácticos y teóricos presenciales y no presenciales	70%
Proyecto personal.	30%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórica y práctica	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria.

Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórica y práctica	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios prácticos y teóricos presenciales y no presenciales	70%
Proyecto personal.	30%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

La utilización del aula virtual será a criterio del profesor.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Pensar visualmente</i>
Autor	WIGAN, Mark
Editorial	Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2007
Título	<i>Ilustración</i>
Autor	Hall, Andrew
Editorial	Editorial Blume. 2008
Título	<i>Principios de Ilustración</i>
Autor	Lawrence Zeegen
Editorial	Editorial. Gustavo Gili. Barcelona, 2013.

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Como preparar diseños para la imprenta.</i>
Autor	Lynn, J.
Editorial	Editorial Manuales de diseño.

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://pequenhaciudad.blogspot.com.es/
-------------	---

Dirección 2	http://www.elsedizioni.com/it/
Dirección 3	http://www.stickymonsterlab.com/?ckattempt=2
Dirección 4	http://cursoilustracion.blogspot.com.es/
Direcciones de agencias de ilustradores	http://www.woo.se/illustrations/
	http://saahub.com/
	https://ilustracionesad.wordpress.com/
	www.pencil-ilustradores.com/

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Ángela Cabrera Molina
Correo electrónico	acabrera@esdmadrid.es
Departamento	Lenguajes artísticos, cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesor AA. PP y Diseño, especialidad "Dibujo Artístico y color".
Titulación Académica	Doctora en Bellas Artes por la UCM.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Realización de talleres con prestigiosos ilustradores nacionales e internacionales. Ha publicado el álbum ilustrado "Hamelín", con la editorial <i>La Fragatina</i> Ha participado en Bienales y Ferias de Ilustración. Ha recibido premios como el Premio "Lazarillo 2011" al mejor álbum ilustrado y la Placa de Oro en la Bienal de Bratislava 2013.

14. Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Proyectos experimentales de ilustración

CURSO: 4º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Gráfico, moda, producto e interiores

PROFESOR/A: Ángela Cabrera Molina

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	El concepto de ilustración				Procesos y técnicas de ideación y creación de imágenes.				Técnicas experimentales de ilustración
TEMA	La ilustración en la comunicación visual	Ilustración como disciplina interdisciplinar	Contenido literal y simbólico de una ilustración.		Visual thinking Herramientas de ideación.	Estrategias para la creación de imágenes	La experimentación en el proceso de creación de imágenes		Materiales, herramientas y soportes
ACTIVIDAD	Teoría y actividad práctica				Teoría y actividad práctica				Teoría
METODOLOGÍA	<p>En las clases teóricas se introducirá el tema, exponiendo los contenidos teóricos con aportación de documentación específica. Las clases prácticas tienen la finalidad de transformar la información inicial en conocimiento profundo. Para tal fin, se propondrán ejercicios que permitirán:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mantener una dinámica de trabajo para acostumbrar al alumno a trabajar respetando unos plazos de entrega. Desarrollar en el alumno la capacidad de investigación con diversos conceptos, técnicas y materiales, que amplíen una mejor expresión personal y desarrollen las competencias específicas. <p>La metodología irá encaminada al desarrollo de la capacidad creativa y de trabajo del alumno, además de fomentar el interés en los contenidos teórico-prácticos que se impartan.</p> <p>La valoración de los ejercicios realizados por el alumno se realizará de forma individualizada o en grupo.</p> <p>En cada sesión de clases prácticas, los alumnos deberán aportar los materiales y herramientas - ordenador, papeles, técnicas a emplear ese día, herramientas necesarias para su aplicación, útiles personales de dibujo, etc- que se le requieran en la clase anterior para la realización del ejercicio de la clase siguiente.</p>								
COMPETENCIAS	1CT 2CT 3CT 5CT 12CT 14CT 3CG 9CG 10CG 11CG 12CG 13CG 2CEG 4CEG 6CEG 8CEG 6CEM CEIGMP1 CEIGMP 2 CEIGMP 3 CEIGMP 4								

NOTA: Este cronograma es estimativo. Los contenidos programados pueden ser modificados o sustituidos por otros del mismo temario en atención a ajustes de calendario, dinámicas de clase y del centro, actualización o conveniencias metodológicas.

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Proyectos experimentales de ilustración

CURSO: 4º

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Gráfico, moda, producto, interiores

PROFESOR/A: Ángela Cabrera Molina

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	Técnicas experimentales de ilustración			El proyecto de ilustración.						
TEMA	La reutilización	La imagen indirecta	La digitalización	Metodología.	Ideación y bocetación	Creación			Prueba de Convocatoria Ordinaria para alumnos con pérdida de Evaluación Continua	Prueba de Convocatoria Extraordinaria
ACTIVIDAD	Actividad práctica			Actividad teórica y práctica personal						
METODOLOGÍA	<p>En las clases teóricas se introducirá el tema, exponiendo los contenidos teóricos con aportación de documentación específica.</p> <p>Las clases prácticas tienen la finalidad de transformar la información inicial en conocimiento profundo. Para tal fin, se propondrán ejercicios que permitirán:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mantener una dinámica de trabajo para acostumbrar al alumno a trabajar respetando unos plazos de entrega. Desarrollar en el alumno la capacidad de investigación con diversos conceptos, técnicas y materiales, que amplíen una mejor expresión personal y desarrollen las competencias específicas. <p>La metodología irá encaminada al desarrollo de la capacidad creativa y de trabajo del alumno, además de fomentar el interés en los contenidos teórico-prácticos que se impartan.</p> <p>La valoración de los ejercicios realizados por el alumno se realizará de forma individualizada o en grupo.</p> <p>En cada sesión de clases prácticas, los alumnos deberán aportar los materiales y herramientas - ordenador, papeles, técnicas a emplear ese día, herramientas necesarias para su aplicación, útiles personales de dibujo, etc- que se le requieran en la clase anterior para la realización del ejercicio de la clase siguiente.</p>									
COMPETENCIAS	1CT 2CT 3CT 5CT 12CT 14CT 3CG 9CG 10CG 11CG 12CG 13CG 2CEG 4CEG 6CEG 8CEG 6CEM CEIGMP1 CEIGMP 2 CEIGMP 3 CEIGMP 4									

NOTA: Este cronograma es estimativo. Los contenidos programados pueden ser modificados o sustituidos por otros del mismo temario en atención a ajustes de calendario, dinámicas de clase y del centro, actualización o conveniencias metodológicas.