

INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Técnicas de la Ilustración y Diseño

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

DETALLE DE LA ASIGNATURA

1.2. Carácter

Obligatoria

1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

1.4. Curso

1

1.5. Semestre

Primer semestre

1.6. Número de créditos ECTS

6.0

1.7. Idioma

Español

1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

1.11. Equipo docente

Marta Rivas Pérez

1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

Competencias

- CO02: Utilizar de manera crítica recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, en el diseño de proyectos de diseño e ilustración, aplicando las tendencias tecnológicas y las prácticas profesionales referentes del sector.
- CO03: Explorar y aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño, adaptándolas al desarrollo de producciones gráficas originales y creativas, en función de las necesidades de cada proyecto de diseño e ilustración.
- CO06: Diseñar e ilustrar en secuencias narrativas que proponen un uso avanzado de elementos visuales, como el color y la composición

Habilidades y destrezas

- H02: Emplear un dominio avanzado de las herramientas digitales y recursos analógicos utilizados en el diseño y la ilustración, adaptándose a las tendencias tecnológicas actuales y explorando sus posibilidades creativas.
- H06: Aplicar de manera efectiva un análisis avanzado de las teorías de color y composición en el proceso de diseño e ilustración, asegurando coherencia visual y narrativa en los proyectos.

Conocimientos

- C02: Desarrollar un conocimiento experto en el uso de recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, que permita concebir y diseñar proyectos de ilustración especializados con una sólida base técnica, una identidad visual coherente y un enfoque
- C06: Comprender la relación producto-consumidor, con conciencia de la relación que se establece entre los receptores y los elementos visuales que construyen la narrativa.

1.12. Contenidos del programa

- Técnicas tradicionales adaptadas a enfoques actuales: explorando cómo las tendencias contemporáneas influyen en la creación de proyectos de ilustración.
- Experimentación gráfica: la técnica al servicio de la construcción narrativa.

- Hibridación técnica: creación de proyectos que exploren la hibridación de técnicas tradicionales y digitales, aplicando combinaciones que amplíen las posibilidades expresivas.
- Inteligencia Artificial Generativa: debate contemporáneo en la profesión.

1.13. Referencias de consulta

- Heller, E. (2004) *Psicología del color*. Gustavo Gili.
- Johansson, K. (2011) *Manual de producción gráfica*. Recetas. Gustavo Gili.
- Pérez, M. (2023) *Así nacen las ideas: ilustradores y procesos creativos*. Hoaki.
- Zeegen, L. (2013) *Principios de ilustración*. Gustavo Gili.
- www.proyectosilustrados.es/author/alberto-albarran/

*Apartado en ampliación.

Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

2.1. Relación de actividades formativas

- AF01 - Lección magistral
- AF03 - Debates
- AF04 - Estudio de caso
- AF05 - Resolución de ejercicios
- AF06 - Visualización y análisis de video
- AF07 - Presentaciones
- AF10 - Trabajo individual

2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.

- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 10% - EV02 - Trabajos de análisis
- 80% - EV03 - Trabajos prácticos y proyectos
- 10% - EV05 - Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas

3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

Cronograma orientativo

- Bloque 1: Presentación de la asignatura y contextualización de contenidos.
- Bloque 2: Desarrollo de contenidos clave. Análisis de casos y ejercicios guiados.
- Bloque 3: Actividades prácticas: trabajo individual o en grupo, tutorías y seguimiento.
- Bloque 4: Presentación y entrega de trabajos. Evaluación y cierre de la asignatura.