

**FACULTAD: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS**  
**ESCUELA: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO**

**UNIDAD CURRICULAR: ILUSTRACIÓN III**

Código de la Escuela	Código	Período	Elaborado por	Fecha Elaboración		Plan de Estudios
15	15-0443	VIII	Prof. Adriana Herz	Octubre 2012		2012
Eje de Formación			Prelación	HAD	HTIE	Unidades de Crédito
Básica - Profesional			Ilustración II	2	4	2

HAD: Horas de Acompañamiento Docente Semanales  
HTIE: Horas de Trabajo Independiente del Estudiante Semanales

**FUNDAMENTACIÓN**

En la unidad curricular Ilustración III, el estudiante desarrollará un proyecto de ilustración de acuerdo a la metodología de investigación en artes visuales que será aplicado al área del diseño gráfico que comprende la ilustración editorial. De esta manera, el estudiante integrará conocimientos, habilidades y destrezas y valores previos relacionados con creatividad, color y diversas técnicas de ilustración.

El desarrollo del proyecto permite que el estudiante se enfrente al reto de generar imágenes a partir de un texto y pueda expresar su lectura personal de éste mediante ilustraciones; para ello seguirá una metodología que incluye la búsqueda de referencias, el desarrollo de bocetos y la presentación de un arte final.

Bajo este enfoque planteado el estudiante podrá desarrollar competencias vinculadas al conocimiento sobre área de estudio y profesión, al compromiso con la calidad, así como, a las habilidades para trabajar en forma autónoma.

**COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR**

Ilustración III permite al estudiante desarrollar las siguientes competencias específicas del licenciado en Administración de Empresas de Diseño:

Analiza procesos expresivos y comunicativos de producción gráfica, artística y visual  
Representa, en el plano y en el espacio en forma creativa e innovadora los proyectos de producción gráfica, artística y visual  
Expresa de forma gráfica ideas creativas con sensibilidad social, cultural y ambiental

## COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Aplica la metodología de investigación en artes visuales, mediante un proyecto de ilustración dentro del área del diseño gráfico que comprenda la ilustración editorial.

## MÓDULOS

### MÓDULO I. INVESTIGACIÓN

**Contenidos:**

Importancia, aplicación en proyecto de ilustración, recopilación, procesamiento y almacenamiento de información sobre el tema de la ilustración.

**Desempeños:**

Analiza el proyecto de ilustración como proceso de investigación donde recopila, procesa y almacena información relevante al tema de la ilustración.

### MÓDULO II. USO DE REFERENCIAS

**Contenidos:**

Referencias: definición, tipos, aplicación en los distintos momentos del proceso creativo, ejemplos. Aplicación en proyecto personal.

**Desempeños:**

Reconoce los tipos de referencias que participan en el proceso creativo personal y establece relaciones de acuerdo a los elementos significativos de las mismas: contenido literario o científico, elementos sensoriales, concepto gráfico, aspectos básicos de la imagen (color, línea, composición, textura, perspectiva)

### MÓDULO III. DESARROLLO DE UN CONCEPTO

**Contenidos:**

El "qué" y el "cómo" de lo que se quiere comunicar. Estrategias de utilización de códigos visuales. Relación concepto-imagen. Aplicación en proyecto personal.

**Desempeños:**

Reconoce medios para la activación de la creatividad y propone concepto para proyecto de ilustración utilizando estrategias de códigos visuales.

### MÓDULO IV. BOCETOS

**Contenidos:**

Bocetos: Importancia tipos: Bocetos de composición, rough, a líneas, a color, finales. Aplicación en proyecto personal.

**Desempeños:**

Realiza bocetos en físico para presentación de ideas.

**MÓDULO V. ILUSTRACIÓN FINAL****Contenidos:**

Arte final: Relación con el concepto. Composición: bidimensional, tridimensional. Formatos: físicos, digitales. Soportes. Aplicación de técnicas.

**Desempeños:**

Aplica técnicas de ilustración (físicas y/o digitales), produciendo ilustraciones finales con coherente relación entre concepto e imagen

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La estrategia fundamental que se aplica en Ilustración III es la de proyecto que se refuerza con estrategias de taller y método de caso mediante las cuales el estudiante aplica conocimientos previos y produce propuestas creativas.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evidencia que permite evaluar los desempeños son los bocetos y el arte final realizados por el estudiante durante el desarrollo del proyecto, los cuales se evalúan según una escala de estimación.

Durante el período se aplicará la evaluación continua de acuerdo a los logros personales así como la evaluación de un proyecto presentado al final de cada corte que incluye la co-evaluación y auto-evaluación.

**REFERENCIAS**

Aparici, R y García Mantilla, A. (1987). Lectura de imágenes .Madrid: Ed. de la Torre.

Arnheim, R. (1992) Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial.

Dally, T. (1992) Guía completa de ilustración y diseño. Madrid: Herman Blume

Magnus, G. (1987) Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona: Ediciones Gustavo Gil

Salisbury, M. (2005) Ilustración de libros infantiles. Barcelona: Acanto.

Silva-Díaz, M. (2005) La meta ficción como un juego de niños. Una introducción a los álbumes metaficcional. Caracas: Banco del libro.

Schritter, I. (2006) La otra lectura. Ilustración de libros para niños. Caracas: Banco del libro.

Swan, A. (1990) Creación de bocetos gráficos. Barcelona: Ediciones Gustavo Gil.

Wong, W. (1992) Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Barcelona: Ediciones Gustavo Gil.

Zeegen, L y Crush (2006) Principios de ilustración. Barcelona: Ediciones Gustavo Gil