



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN
Asignatura	CÓDIGO: 804093 NOMBRE: <b>ILUSTRACIÓN</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN  
Coordinador: Óscar Hernández Muñoz  
Correo electrónico: [oscarhernandez@ucm.es](mailto:oscarhernandez@ucm.es)  
Teléfono: 91 394 3653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

La Ilustración es la materia que se ocupa de la creación de imágenes con una eficacia comunicadora predeterminada.

Dentro del mundo de la Comunicación Visual, la Ilustración estudia la elaboración significativa de formas visuales. Sus instrumentos principales son el dibujo manual o electrónico, la fotografía y la animación. Su campo de realizaciones incluye principalmente la gráfica de libros, revistas, carteles, anuncios, grafismos televisivos o cinematográficos y desarrollos visuales de la web.

#### OBJETIVOS

##### Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.



### **Objetivos específicos:**

- Conocer la función social de la Ilustración y la evolución de sus técnicas, materiales y conceptos históricos.
- Dominar los procedimientos técnicos de la Ilustración, instrumentos y tecnologías para su producción.
- Conocer el proceso de la Ilustración: Investigación, documentación, selección de elementos y arte final.
- Controlar la combinación elemental que produzca la unidad significativa última requerida en el encargo.
- Conocer los procedimientos formales de la Ilustración. Observar, experimentar y definir los principios internos de la forma (relaciones elementales y su percepción, esquemas generadores y cromatismo funcional) así como los principios externos de la gráfica. (estrategia formal del objeto con su medio y soporte).
- Observar y experimentar el significado cultural de cada grafismo.

## **COMPETENCIAS**

### **Competencias generales:**

- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones, así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

### **Competencias Específicas:**

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.5. Entender las interrelaciones existentes en la historia del diseño, el arte y la tecnología y aplicar los fundamentos estéticos de estructura, forma, color y espacio a las distintas soluciones en función del contexto sociocultural.
- CE.8. Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

## **CONTENIDOS**

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Dibujo aplicado a la Ilustración.
- Técnicas de expresión gráfica.
- Visualización de conceptos.
- Ámbitos de la ilustración.
- Desarrollo de proyectos de ilustración.



## METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

### Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG2. CG4 CE1. CE5. CG8	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante:

- Realización de ejercicios que permitan al estudiante incorporar a su propia experiencia las teorías expuestas.
- Realización de proyectos que permitan a los estudiantes experimentar el trabajo de un pequeño encargo, y que esta metodología les sea válida para resolver proyectos de mayor complejidad.

### Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el



profesor al comienzo de éste.

## EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
  - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
  - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

## BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. *Illustration now!*, Serie de libros. Madrid-Berlín: Taschen.  
Lawrence, Z and Fenton, L. (2013). Principios de ilustración. 2a ed. act. y ampl., Gustavo Gili.  
Mark, W. (2007). Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Gustavo Gili.  
Ress, D. (2012). *Cómo ser ilustrador*. Barcelona: Index Book.  
Simpson, I. (1993). *La nueva guía de la ilustración*. Barcelona:  
Blume. [www.Visualizing.org](http://www.Visualizing.org)  
[www.roc21.com](http://www.roc21.com) [www.nfgraphics.com](http://www.nfgraphics.com)