

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
 UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	Ilustración			
Módulo	Fundamental			
DATOS BÁSICOS:	Asignatura práctico teórica			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	6 créditos			
CUATRIMESTRE:	1º		GRUPO/S	1, 2, 3A y 3B
PROFESOR/ES:	Oscar Hernández Muñoz (Grupos 1, 2, 3A) y Profesor pendiente de contratación (Grupo 3B)	AULA:	S10B	
e-mail: oscarhernandez@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		En Campus virtual		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.

EJERCICIOS	TEMAS
<ul style="list-style-type: none"> • Se realizarán ejercicios de aprendizaje con diferentes medios tradicionales y digitales. • Cada alumno realizará como proyecto personal un portafolio compuesto por una serie de ilustraciones con diferentes medios que incluirá los géneros tratados en clase (Ilustración narrativa, de prensa, cómic, científica, técnica, publicitaria, concept art). 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura. • Selección y jerarquización significativa de elementos icónicos. • Composición y significado final. Principios de la comunicación visual. • Imagen dibujada o fotográfica para la visualización de conceptos. • Realización de artes finales. • Nociones básicas de artes gráficas. • De los conceptos clásicos de la ilustración a los actuales del siglo XXI.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

FEBRERO // JUNIO // JULIO ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación Julio: <i>A los alumnos que no superen la asignatura, deberán realizar todos los ejercicios solicitados durante el curso, además de un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de julio.</i>
Entendimiento del encargo, de la finalidad perseguida por la ilustración concreta que se solicita.	
Comunicación visual adecuada del concepto requerido en el encargo.	
Realización técnica adecuada para su reproducción.	
Asimilación de los conceptos explicados en clase.	
Presentación adecuada del proyecto.	

MUY IMPORTANTE:

Con el objetivo de manifestar que el **PLAGIO** es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria y velar por el reconocimiento de la autoría de los trabajos y creaciones, de acuerdo con el marco fijado por la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, se indica que:

Queda terminantemente prohibido en cualquiera de los ejercicios y/o prácticas requeridos durante el desarrollo del curso académico el uso indebido (en el sentido de usurpación, copia o plagio) de ilustraciones, fotografías o creaciones gráficas o textuales de cualquier autor/a, sean o no consagrados, ni tan siquiera a partir de una versión modificada por el alumno, siendo únicamente una excepción a considerar la creación de versiones 'declaradas' a partir de la transformación consciente y reconocida de otro original. Asimismo, también se prohíbe de manera explícita el empleo de cualquier técnica de calçado o de trazado vectorial, ya sea mediante medios manuales o digitales, cuyo empleo haya tenido como objeto la ocultación de una obra original que corresponda a otro autor/a del que no se reconozca o cite su procedencia. Salvo que el profesor realice indicaciones en contra en los criterios o en la redacción del ejercicio o práctica, cualquiera de las situaciones previamente expuestas podrá considerarse plagio, caso que concluirá en una calificación inmediata de «0» puntos en dicha práctica o ejercicio, y, a juicio del docente y conforme a la gravedad, en que la calificación final de la materia sea al completo de «0» puntos, independientemente del resto de calificaciones que el estudiante hubiese obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de otras responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que se sirvan del plagio en el marco académico.