

25135 - Taller de ilustración

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 25135 - Taller de ilustración

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 8.0

Curso:

Periodo de impartición: Anual

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Objetivos generales de la asignatura:

- 1- Desarrollar ilustraciones para diferentes géneros y situaciones.
- 2- Desarrollar ilustraciones utilizando diferentes técnicas y soportes tradicionales.

Puesto que el alumno tiene la oportunidad de cursar otras asignaturas durante la carrera, en las que trabajará con nuevas tecnologías aplicadas al campo del diseño y la ilustración (fotografía, diseño gráfico, etc.) nos centramos aquí en el conocimiento de las técnicas tradicionales de la ilustración combinado éstas con la utilización de nuevos medios digitales durante el proceso y el arte final.

ODS

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro:

Objetivo 5: Igualdad de género;
Objetivos 17: Alianzas para lograr los objetivos.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de Ilustración ofrece la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en las enseñanzas básicas del dibujo cursados durante los dos primeros cursos de la titulación, a una disciplina, que en la actualidad, ofrece un amplio campo profesional. A su vez esta asignatura es un complemento del diseño gráfico y otros lenguajes narrativos de la imagen.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Interés por el dibujo, el diseño, las técnicas gráfico-plásticas y digitales.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Competencias generales

- CG01. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CG02. Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.
- CG03. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.
- CG04. Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico.
- CG15. Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

Competencias específicas

- CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
- CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico
- CE20. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1. Conoce y diferencia los géneros de la ilustración con sus particularidades técnicas, semánticas y de procedimiento.
2. Es capaz de comunicarse eficazmente de forma gráfica y utiliza los materiales, instrumentos y técnicas propias de la ilustración con habilidad y soltura.
3. Es capaz de interpretar una historia o un concepto a través de imágenes, dándoles la representación gráfica más adecuada.
4. Es capaz de crear personajes y adaptarlos a una trama narrativa.
5. Es capaz de realizar un proyecto de ilustración con unidad formal y conceptual.
6. Es capaz de seleccionar el lenguaje gráfico apropiado en función del trabajo a realizar y el público receptor del mismo. Conoce y domina los elementos del lenguaje visual.
7. Conoce el proceso de producción de una ilustración desde su concepción hasta el arte final.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

La importancia de los resultados de aprendizaje que devienen de esta asignatura, y que parten de actividades particulares que se desarrollarán en ella, se amplifican a un contexto mucho más amplio que es el de la expresión y la comunicación del ámbito profesional de la ilustración. Por eso se destacan:

1. La ilustración es un lenguaje expresivo y un recurso gráfico muy flexible que posibilita la comunicación, más concreta, de las ideas y las propuestas de un proyecto, así como una herramienta adecuada para contar historias.
2. El uso de la ilustración desarrolla en el alumno habilidades y capacidades de observación que le permitirán expresarse mediante distintas técnicas.
3. La ilustración es una alternativa para dar respuesta a muchos problemas de comunicación ya que activa de igual manera la indagación y el pensamiento creativo.
4. Es un medio más con el que comunicar conceptos.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante debe conocer la normativa de plagio de la Universidad de Zaragoza y sus consecuencias publicadas en:
<https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio>

De igual modo debe conocer el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje aprobado en acuerdo de 22 de diciembre de 2010, del Consejo de Gobierno de la Universidad:

<http://cud.unizar.es/docs/ReglamentodeNormasdeEvaluaciondelAprendizaje.pdf>

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación.

Evaluación continua		
Tipo	Técnicas	Instrumentos / pruebas
Finalidad o función formativa y diagnóstica	Observación directa	Escalas de observación y escalas actitudes
Momento: continua o procesual	Rúbricas de evaluación	<u>R. Analíticas: de indicadores y actividades/tarea</u> <u>R. Globales: indicadores de calidad</u>
Agente evaluador: heteroevaluación	Ejercicios prácticos	<u>Proyectos/tareas</u>
		TOTAL

Evaluación continua

El sistema elegido es la evaluación continua a través de la entrega puntual de todas las prácticas propuestas.

Debido a que la asignatura de ?Taller de Ilustración? es en su mayoría de carácter práctico es necesario un seguimiento de la ejecución de cada ejercicio realizado en el aula, por lo que se valorará y tendrá en cuenta en el sistema de evaluación la **participación activa** ponderando en un **5 %** la calificación final.

De igual modo ateniéndose al Art. 9 del Reglamento de Normas de la Evaluación del Aprendizaje:

1. En la asignatura existirá obligatoriamente una prueba global de evaluación, a la que tendrán derecho todos los estudiantes, y que quedará fijada en el calendario académico (junio)
2. El sistema de evaluación total de esta asignatura está diseñado a modo de evaluación continua. Por lo cual cuando la calificación obtenida por este procedimiento se refiera al total de la asignatura, se dará la posibilidad al estudiante de superar la asignatura con la máxima calificación.
3. El estudiante que no opte por la evaluación continua, que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, Prueba global de evaluación:

Refiriéndonos a la normativa anterior Art. 9, El estudiante que no opte por la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación tendrá? derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

Se realizará únicamente mediante un examen global que determinará el 100% de la calificación. Dicha prueba será un examen compuesto por una serie de ejercicios prácticos/teóricos sobre casos y supuestos relacionados con los contenidos del programa.

La prueba global de evaluación será en convocatoria de junio y septiembre.

La prueba global para todos los estudiantes constará de una única parte:

Conocimientos prácticos (100%): Realización de una serie de actividades sobre los contenidos teóricos desarrollados en la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada una de las actividades anteriormente expuestas se evaluará de manera proporcional y continua a lo largo del curso académico, en función de los siguientes criterios:

1. Conceptos asimilados:

- Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
- Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura, los específicos de cada ejercicio y, consecuentemente, los generales.
- Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.

2. Habilidades adquiridas:

- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Evolución del proceso de aprendizaje, criterio que debe considerarse en la medida en que los alumnos parten con diferentes niveles de conocimientos.

3. Actitud:

- Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal. Realización de todos los trabajos propuestos en el curso, lo que no implica necesariamente la consecución de los objetivos.
- Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.
- Asistencia y entrega puntual de trabajos. Este criterio, sin ser prioritario, se convierte en indispensable en la medida que la falta de asistencia e inhibición de la marcha del curso suele venir acompañada de importantes mermas en el aprendizaje del alumno.

Las prácticas acreditarán los logros en el aprendizaje de la asignatura y serán evaluadas siguiendo los criterios y niveles de exigencia, se descontará un 20% de la nota por impuntualidad en la entrega de prácticas propuestas.

Niveles de exigencia

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia

Los niveles de exigencia están relacionados con los resultados y logros en el aprendizaje demostrados a través de la actitud y respuesta del alumno/a hacia la asignatura. Se consideran tres grados de éxito evaluados siguiendo los criterios y niveles de exigencia (valorados de 0 -10) expuestos a continuación:

Aprobado (5 - 6,99): el alumno/a ha demostrado de forma apta los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa básica.
- Capacidad crítica y autocrítica básica sobre los trabajos realizados.
- Correcta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos suficientes y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Notable (7 ? 8,99) : el alumno/a ha demostrado de forma considerable los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa considerable.
- Capacidad crítica y autocrítica importante sobre los trabajos realizados.
- Muy buena adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos buenos y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Muy buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Sobresaliente (9 - 10): el alumno/a ha demostrado de forma destacada los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa excelente.
- Capacidad crítica y autocrítica muy buena sobre los trabajos realizados.
- Perfecta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos impecables y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud proactiva hacia la asignatura.
- Excelente organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Clases teórico-prácticas en el aula.

Exposición del profesor de los contenidos teóricos necesarios para la realización de cada ejercicio.

Gran parte del trabajo práctico se realiza en el aula, donde el profesorado orienta al alumnado sobre los procedimientos adecuados para la ejecución de cada ejercicio o trabajo, pudiendo ser terminados fuera del aula.

El profesor hará un seguimiento personalizado de los trabajos del alumno realizados durante el curso.

RECURSOS NECESARIOS:

Aula con luz natural y ventilación.

Sistema de proyección de imágenes: ordenador portatil, pantalla y cañón de proyección.

Mesas de dibujo

Pizarra

4.2. Actividades de aprendizaje

Metodología docente		
Actividad	Técnicas docentes	Trabajo del estudi
AF01. Clase teórica /	Clases impartidas por la profesora con apoyo de material audiovisual. Debate de los temas propuestos y resolución de dudas planteadas por los estudiantes	<u>Presencial:</u> Tom Planteamiento de <u>No presencial:</u> E materia y resoluci propuestos.
AF2. Clases de prácticas	Realización de las prácticas propuestas por la profesora en el taller de fotografía(plató). Prácticas individuales y en grupo.	<u>Presencial:</u> (indiv Participación activ planteamiento de c de plan de trabajo. <u>No presencial:</u> des individual o en gru campo y autónom documentación y l
AF04. Presentación de trabajos	Presentación por parte de los alumnos de algunas de las prácticas propuestas.	<u>Presencial:</u> Expres de herramientas pa <u>No presencial:</u> Ela vocabulario técnic y referencias utiliz
		TOTAL

4.3. Programa

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes unidades didácticas:

1. **Procedimientos, técnicas y materiales utilizados en la ilustración.**
 - a. Ilustrar un objeto lúdico (baraja)
2. **Ilustración publicitaria:**
 1. Ilustrar para la industria musical (diversos géneros musicales):
 1. Carátulas de CD o vinilo.
 2. Cartel para campaña publicitaria (cine, multinacionales, pequeñas marcas, entidades, etc.)
3. **Ilustración editorial:**
 1. Tiras cómicas.
 2. Ilustración de la cubiertas de libros (diversos géneros)
4. **Ilustración de libros:**
 1. Libro ilustrado:
 1. Lenguaje libro ilustrado.
 2. Guion.
 3. *Story board*.
 4. Cubiertas.
 2. Álbum ilustrado:
 1. Lenguaje libro ilustrado.
 2. Guion.

3. Creación de personajes: elementos básicos de anatomía, la cabeza humana y expresiones faciales.
 4. *Story board*.
 5. Cubiertas.
 6. Guardas.
3. Novela gráfica:
1. Lenguaje del comic y la novela gráfica.
 2. Guion.
 3. Creación de personajes: elementos básicos de anatomía, la cabeza humana y expresiones faciales.
 4. *Story board*.
 5. Cubiertas.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Planificación y calendario de las actividades:

- Inicio y presentación de la asignatura: 1ª semana
- Ilustración publicitaria 1: baraja: 2ª a 4ª semana
- Ilustración publicitaria 2: carátula CD y vinilo: 5ª a 7ª semana
- Ilustración editorial 1: tiras cómicas: 9ª semana
- Ilustración de libros 1: Cubiertas de libros: 8ª a 10ª semana
- Ilustración de libros 2: Álbum ilustrado sin palabras y cubierta (diseño personajes, guion, *story board*): 10ª a 14ª semana
- Ilustración de libros 3: Álbum ilustrado y cubierta (diseño personajes, guion, *story board*): 15ª a 20ª semana
- Ilustración de libros 4: Novela gráfica y cubierta (diseño personajes, guion, *Story board*): 21ª a 28ª semana

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25135>