



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **ILUSTRACIÓN Y CÓMIC**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
<b>Módulo:</b>	Módulo Artístico
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Ilustración y Cómic
<b>Código:</b>	39016
<b>Curso:</b>	2
<b>Semestre:</b>	Segundo
<b>Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):</b>	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Dra. Noelia Báscones y D. Jorge Arévalo
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web: <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a></b>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesore:

Dra. Noelia Báscones y D. Jorge Arévalo

### Datos de contacto:

[noelia.bascones@esne.es](mailto:noelia.bascones@esne.es) y [jorge.arevalo@esne.es](mailto:jorge.arevalo@esne.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

HORARIO Noelia Báscones: Miércoles de 13.15 a 14.15 h.

HORARIO Jorge Arévalo: Lunes y miércoles de 13.15 a 13.45 h.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Buen nivel de dibujo

### Aconsejables:

Creatividad

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo Artístico

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Ilustración y Cómic está estrechamente relacionada con Dibujo Artístico, Dibujo Técnico e Historia del Arte, Fotografía, Diseño Editorial y Maquetación. Tanto los conocimientos técnicos como estéticos y conceptuales se imbrican con esta asignatura.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Ilustración y Cómic es una asignatura importante dentro de la carrera de Diseño Multimedia y Gráfico, ya que aborda una de las salidas profesionales de gran auge en la actualidad, tanto en el ámbito de prensa y revistas, moda o edición de libros.

Al ser una asignatura planteada para desarrollar con medios analógicos, fomenta la creatividad mediante el dibujo como una herramienta de percepción y expresión, aprendiendo a manejar las distintas técnicas artísticas. El alumno aprenderá a realizar por medio del dibujo ilustraciones con un buen diseño y desarrollar un pensamiento creativo fuerte.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG1** - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.
- CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior
- CG4** - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.
- CG5** - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.
- CG6** - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.
- CG9** - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1** - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.
- CE3** - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.
- CE5** - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.
- CE6** - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Desarrollar imágenes o dibujos a partir de un texto o de un briefing.
- Transmitir mediante sus dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc. propuestas personales o por encargo de otros: editoriales, prensa, publicidad, cine, televisión, internet.
- Desarrollar una historia personal de manera visual (novela gráfica, cómic, etc.)
- El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.
- El alumno ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.
- Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.
- Saber utilizar, cómo y cuándo aplicar las distintas técnicas plásticas.
- Crear un estilo propio y personal dentro de la Ilustración.
- Saber crear imágenes con fuerte contenido conceptual.
- Capacidad para observar, clasificar y analizar información visual y escrita, como material de trabajo.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

Herramientas de los métodos y técnicas necesarias para crear imágenes ilustradas y desarrollo de la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándoles la solución creativa más adecuada.

- Técnicas para la estimulación creativa. Hibridaciones humana, animales y de objetos. Gestal en Ilustración. Retórica Visual. Ilustraciones caligrama.
- Géneros, estilos y estéticas
- Creación de personajes para cómic y animación. Turn-around. Caricatura. Estudio de la anatomía, esquema y lenguaje anatómico. La anatomía como lenguaje de la personalidad. Body language.

- Creación y estructuración de una historia. Elección del estilo. El cómic y Construcción del cómic.
- Técnicas de dibujo y representación gráfica: El abocetado, el blanco y negro, el lápiz, el bolígrafo, la tinta china, la aguada, el color, lápices de ilustración, acuarelas, acrílicos.
- Arquitecturas de infografía enfocadas a la ilustración.
- El movimiento: Las “claves”. Anticipaciones y deceleraciones. Rebotes y deformaciones. Animaciones secundarias.
- El storyboard. La carta de rodaje.
- Ilustración literaria y el cuento infantil
- Diseño e Ilustración Editorial
- Ilustración arquitectónica, entornos, espacios interiores, espacios urbanos y paisajes

### Temario detallado

#### **Tema 1: ILUSTRACIÓN LITERARIA / CUENTO INFANTIL**

- 1.1. Revisión de los clásicos y los contemporáneos.
- 1.2. Lenguajes y técnicas.
- 1.3. Psicología y relación del texto, el ilustrador y el lector.

#### **Tema 2: DISEÑO DE PERSONAJES**

- 2.1. Caricatura, movimiento, líneas de acción, gestemas formas geometrías y orgánicas, perspectiva.
- 2.2. Diseño de personajes enfocado a la animación y la aplicación en el cómic.
- 2.3. Del concepto al Turnaround. Estudio de claroscuro, iluminaciones y texturas.

#### **Tema 3: ILUSTRACIÓN EDITORIAL**

- 3.1. Historia de la ilustración editorial.
- 3.2. Revisión de las mejores referencias en prensa y revistas.
- 3.3. El concepto, su valor frente a la técnica.

#### **Tema 4: STORYBORADING: Narración Gráfica**

- 4.1. Introducción histórica a la ilustración y a la narración gráfica: conceptos básicos, tipos de ilustración, avances tecnológicos y gráficos clave para su desarrollo histórico.
- 4.2. Cómo contar una historia en dibujos.

#### **Tema 5: ILUSTRACIÓN ARQUITECTÓNICA / INTERIORES y ENTORNOS**

- 5.1. Revisión de referencias.
- 5.2. Técnicas.

#### **Tema 6: INFOGRAFÍA**

- 6.1 Introducción a la ilustración infográfica.
- 6.2 Metodología y herramientas de trabajo.

#### **Tema 7: EL CARTEL**

- 7.1. Historia del cartel
- 7.2 Tendencias y técnicas.

#### **Tema 8: EL SKETCHBOOK**

- 8.1. El Sketchbook como herramienta de trabajo.

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS		PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	<b>ILUSTRACIÓN LITERARIA / CUENTO INFANTIL</b>	Febrero
Tema 2	<b>DISEÑO DE PERSONAJES</b>	Febrero
Tema 3	<b>ILUSTRACIÓN EDITORIAL</b>	Marzo
Tema 4	<b>STORYBORADING: Narración Gráfica</b>	Marzo
Tema 5	<b>ILUSTRACIÓN ARQUITECTÓNICA / INTERIORES y ENTORNOS</b>	Abril
Tema 6	<b>INFOGRAFÍA</b>	Abril
Tema 7	<b>EL CARTEL</b>	Mayo
Tema 8	<b>EL SKETCHBOOK</b>	Mayo

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG1, CG3, CG4, CG5, CG6, CG9 CE1, CE3, CE5, CE6	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CG3, CG4, CG5, CG6, CG9 CE1, CE3, CE5, CE6	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la	CG1, CG3, CG4, CG5, CG6, CG9 CE1, CE3, CE5, CE6	10	-	10

	preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CG3, CG4, CG5, CG6, CG9 CE1, CE3, CE5, CE6	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<b>Asistencia participativa</b>	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%
<b>Ejercicios prácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de todos los trabajos en el plazo marcado</li> </ul>	75%



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limpieza y orden de presentación</li> <li>• Aplicación correcta de la técnica empleada.</li> <li>• Desarrollar una imagen que refleje el tema tratado, con personalidad, que comuniquen y con fuerte pensamiento creativo.</li> <li>• Demostrar los conocimientos adquiridos en el curso: creatividad, análisis del problema, resolución de una imagen capaz de transmitir conceptos.</li> </ul>	
<b>Cuaderno de Viaje o SkechtBook</b>	<p>El cuaderno de viaje o Sketchbook. Esta entrega de la asignatura se realizará a lo largo de todo el curso, incluyendo las diferentes propuestas de trabajo que se indiquen en el aula y a través del campus. Se entregará al final del mismo.</p> <p>Se valorará la creatividad y la Capacidad de recopilación de ideas e imágenes, suficientes para crear un archivo de referencia.</p>	15%
<b>IMPORTANTE</b>	<p>La calificación final de la asignatura será la media resultante de las diferentes partes evaluables. Para hacer media entre dichas partes es imprescindible tener una calificación igual o mayor a 5 en cada una de ellas.</p>	

## CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Para optar a ser calificado es necesario como mínimo asistir al 80% de las clases.</li> <li>– Para aprobar la signatura hay que obtener una calificación mínima de 5.</li> <li>– Cada trabajo presencial o no presencial no entregado dentro del plazo indicado, se calificará como 0, haciendo media en la suma.</li> <li>– La detección de plagio en cualquiera de los trabajos se penalizará según su nivel, pudiendo llegar a calificarse dicho trabajo con 0.</li> <li>– El sistema de evaluación es una media de todos los trabajos prácticos realizados en los diferentes temas.</li> <li>– Durante el curso se plantearán aproximadamente 12 trabajos de ilustración, entre las presenciales y no presenciales. La suma ponderada de ellos, será de un 70%.</li> <li>– El cuaderno de trabajo, bocetos y el Dossier Digital de referencia será imprescindible presentarlo al menos una vez cada mes para ser calificado y seguido por el profesor. Se entregará el último día de curso para la evaluación final y supondrá un 20% de la nota.</li> <li>– El 10% restante lo forman de manera equitativa la asistencia y la actitud.</li> <li>– La no entrega del 10% de los trabajos o suspender más de dos trabajos implica suspender la asignatura debiendo acudir a la siguiente convocatoria y presentar los trabajos no realizados, donde entregará los trabajos no entregados y la realización de un examen práctico.</li> </ul>
---

- La falta asistencia menor al 80% implica suspender la asignatura aunque se entreguen todos los trabajos.
- Un alumno que no haya asistido a clase y sólo acceda a la convocatoria extraordinaria no pueda llegar a obtener un 10. El aprobado por otra parte seguirá estando establecido en el 5.
- El profesor determinará cuándo las partes superadas pueden ser liberatorias. Cualquier parte suspendida o no entregada en convocatoria ordinaria tendrá oportunidad de ser superada en la convocatoria extraordinaria.
- El profesor podrá establecer al principio de curso que exista un trabajo extra para el alumno que no haya asistido al curso y se presente en convocatoria extraordinaria.
- Si en convocatoria extraordinaria un alumno es calificado en alguna de las partes con una nota inferior a la obtenida en ordinaria en esa misma parte, será la nota de la última convocatoria (la extraordinaria) la que compute para la nota definitiva en esta convocatoria.

## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Brereton, R. (2009). *Los cuadernos, bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos*. Barcelona: Blume
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño; técnicas y materiales*. Madrid: Blume.
- Dondis, D. A. (1992). *La Sintaxis de la Imagen*. Gustavo Gili. Barcelona.
- González Fernández, A.; Yaiza, N. Y Zanchetta, A. (2009). *Atlas de la ilustración contemporánea*. Barcelona: Maomao.
- Hall, A. (2008). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- VVAA (2007). *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili
- Zappaterra, Y. (1999). *Ilustración: proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final*. Barcelona: IndexBooks
- Zeegen, L. y Crush (2009). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili

## Bibliografía complementaria

- Aldridge A. (1998). *Los Beatles: canciones ilustradas*. Buenos Aires: Emecé Editores
- Cámara, S. (2009). *El dibujo humorístico*. Barcelona: Parramón
- Dawber, M. (2005) *Marcar tendencia. Ilustradores de moda contemporáneos*. Barcelona: Gustavo Gili
- Downton, D. (2012). *Grandes artistas de la ilustración de moda*. Editorial Blume.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gubern, R. y Gasca, L. (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid: Cátedra. Col. Signo e imagen
- Hignite, T. (2006). *In the Studio*. Londres, Reino Unido: The Yale University Press.
- Lafuente, M. (2008). *Técnicas de ilustración de moda*. Colonia, Alemania: Ed. Evergreen.
- McCloud, S. (2009). *Hacer Cómic*. Bilbao: Ed. Astiberri
- Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles (Cómo crear imágenes para su publicación)*. Barcelona: Acanto.

## Bibliografía complementaria

- Berger, J. (2008). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili
- Hall, S. (2007). *Esto significa esto. Esto significa aquello. Semiótica: guía de los signos y su significado*. Barcelona: Blume
- Heller, S y Chwast. (2008). *Illustration: A visual History*. Nueva York y Londres: Abrams

## Páginas Web:

The Association of Illustrators. [www.theaoi.com](http://www.theaoi.com)  
The Society of Illustrators. [www.societyillustrators.org](http://www.societyillustrators.org)

## Agencias:

Advocate Art. [www.advocate-art.com](http://www.advocate-art.com)  
Big Active. [www.bigactive.com](http://www.bigactive.com)  
Central Illustration Agency. [www.centralillustration.com](http://www.centralillustration.com)  
Contact. [www.contactebooks.com](http://www.contactebooks.com)  
ZeegenRush. [www.zeegenrush.com](http://www.zeegenrush.com)

## Anuarios

The Art Book  
John Pigeon Consultancy Ltd. [www.theartbook.com](http://www.theartbook.com)  
Contact Annuals. [www.contact-uk.com](http://www.contact-uk.com)  
Illustrators-The Society of Illustrators Annual  
The Society of Illustrators  
Images- The Association of Illustrators Annual  
The Association of Illustrators  
Le Book. [www.lebook.com](http://www.lebook.com)

## 11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).