

Guía Docente

# Taller de Ilustración Creativa Digital

Estudios Superiores de Diseño Gráfico

Curso 2019/2020

Luis Alfonso Macías Moreno



ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA 2018-2019

---

Estudios Superiores de Diseño

2019 / 2020

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

CURSO: Cuarto

Taller de Ilustración Digital Creativa

1er Semestre

<b>ÍNDICE</b>	
1.- Datos de identificación	2
2.- Introducción a la Asignatura. Justificación en el plan de estudios	2
3.- Requisitos Previos y Conocimientos recomendados	3
4.- Competencias	4
4.2.- Objetivos. Resultados de aprendizaje	4
5. - Contenidos	6
5.2- Actividades Obligatorias	7
6.- Metodología	8
7.- Volumen de trabajo	10
7.2.- Calendario de la Asignatura	11
8.- Evaluación Estrategias Evaluativas. Criterios de Calificación.	12
9.- Atención a la Diversidad	14
10.- Recursos	15
11.- Bibliografía	15



## 1.-Datos Identificativos de la asignatura

Asignatura	Taller de Ilustración digital Creativa		
Materia	Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico		
Web de la asignatura Mail de contacto	<a href="http://grafismodigital.wordpress.com">http://grafismodigital.wordpress.com</a> <a href="mailto:otromundoesposible@educarex.es">otromundoesposible@educarex.es</a>		
Plataforma de enseñanza aprendizaje	<p>Se realizará todo el seguimiento de la asignatura y sus trabajos a través de Google Classroom. El alumno debe tener un correo electrónico @educarex.es que puede conseguir en el siguiente enlace:</p> <p><a href="#">Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es</a></p> <p>Una vez conseguida la dirección debe comunicarla al profesor.</p>		
Especialidad	Estudios Superiores de Diseño	Curso	Cuarto
Profesor/a	Luis Alfonso Macías Moreno		
Departamento	Departamento Técnico		
Profesorado Especialidad	Profesor de Artes Plásticas, Medios Informáticos		
Un.Temporal	Semestral		
Horas sem.	2 Horas	Aula	17
Horario		Tutoría En las horas de Clase	Desdobles NO
Carácter	Optativa	Tipo	Teórico-Práctica
Créditos ECTS	2 ECTS	Presencialidad	60%



## 2.- Introducción a la asignatura

### Introducción

La ilustración es una de las disciplinas más destacadas dentro del ámbito artístico, convirtiéndose en una herramienta fundamental en muchos proyectos profesionales ligados al diseño gráfico, la comunicación, el diseño audiovisual y el diseño de objetos.

Como un recurso dentro de la creación artística, la ilustración también desarrolla sus propios lenguajes visuales y su modo de concebir imágenes. La nueva generación de ilustradores profesionales ha conseguido reunir diseñadores de todos los campos creativos, reinventando conceptos y tendencias hasta convertirse en un eslabón indispensable para la vigencia de estos sectores.

Para todos aquellos que disfrutan con la creación artística, en especial con el dibujo y la obra sobre papel, el ordenador es un instrumento muy especial. No es sólo una herramienta más, sino que confiere un significado nuevo a muchos trabajos de ilustración y diseño gráfico.

Los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas: podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador. También es posible proceder al revés: escanear una pintura o imagen y aplicar toda una serie de filtros en el ordenador.

El ordenador revoluciona la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas;

Si bien gran parte del diseño se ha vuelto digital de principio a fin, hasta hace poco muchos ilustradores seguían recurriendo a sus plumas y lápices físicos al menos en la primera fase de creación de sus obras. Normalmente, los detalles finales se añadían de forma digital tras escanear las imágenes y abrirlas con programas informáticos de ilustración. La ilustración digital va un paso por detrás debido a que utilizar un ratón para dibujar puede resultar engorroso, a que los lápices ópticos solo tienen una anchura y carecen de la sensibilidad de las herramientas de dibujo tradicionales y a que las tabletas, por ahora, no tienen suficiente capacidad de procesamiento.

No obstante, con la expansión de la tecnología y la evolución del hardware y las aplicaciones móviles, cada vez hay más ilustradores, animadores y artistas gráficos profesionales que dibujan con lápices digitales, desde el primer trazo hasta los últimos



toques finales de la obra maestra, lo que está transformando su forma de trabajar. Este proceso digital proporciona en todo momento detalle, flexibilidad y creatividad.

## Justificación dentro del plan de estudios:

El objetivo de Taller de Ilustración Digital Creativa no se plantea como una iniciación o un perfeccionamiento del dibujo, sino que pretende profundizar en las relaciones de la ilustración con los diferentes ámbitos de desarrollo profesional del diseño gráfico y en su uso como estrategia de comunicativa.

Se profundizará en el concepto de ilustración aplicada a diferentes actividades creativas y de comunicación a partir de una serie de proyectos específicos sobre cada área de actuación, donde se aprenderán las distintas técnicas y modos de enfocar cada encargo, y en los que se realizarán proyectos completos desde la fase conceptual y de bocetos hasta la impresión.

Al término del mismo, el alumno habrá desarrollado un lenguaje y estilos propios y dispondrá de las herramientas necesarias para hacer frente a proyectos creativos globales a partir de un briefing. Sabrá aplicar su propia metodología de trabajo y manejar el proceso creativo, utilizando los recursos técnicos más adecuados para cada caso.

## Marco legal, contexto y desarrollo de la guía docente

La principal función de una guía docente es traducir en “intervención didáctica” las intenciones educativas. Para planificar de forma adecuada esa intervención, ha de darse respuesta a una serie de preguntas que son clave para abordar el hecho educativo: QUÉ, CUÁNDO, CÓMO, CON QUÉ Y PARA QUÉ ENSEÑAR Y QUÉ, CÓMO, CUÁNDO, CON QUÉ Y PARA QUÉ EVALUAR. Contestar a estas preguntas implica definir por un lado: Competencias, Objetivos, contenidos, secuenciación de los aprendizajes, metodología y recursos didácticos. Implica, asimismo, determinar: El sentido de la evaluación, las técnicas e instrumentos, así como los criterios para conocer, en qué medida se han conseguido los objetivos y las competencias propuestas.

La Guía Docente es el último nivel de concreción del proceso educativo, viene marcada por la normativa vigente y está dirigida a unos alumnos concretos.

El contexto en el que se desarrolla esta programación es el de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Mérida, ya que es el único centro en la Comunidad Autónoma de Extremadura donde se imparten los Estudios Superiores de Diseño Gráfico. Aunque hablamos de un centro situado en un núcleo urbano esto no es vinculante para establecer



su sociografía, ya que la Escuela acoge alumnado procedente de toda la región y algunas provincias limítrofes. Por lo general los grupos en este Centro suelen ser bastante heterogéneos en edad, extracción económica, formación previa o expectativas profesionales. Podemos encontrar repetidores, alumnos provenientes de otras enseñanzas artísticas, del bachillerato de arte, que hayan accedido a los estudios superando una prueba artística o incluso una de nivel... Todas estas diferencias, y asimetrías, que por un lado enriquecen al grupo, son mucho más agudas si cabe en el primer curso. No obstante al ser un Centro relativamente pequeño (claustro de, aproximadamente, 35 profesores y unos 330 alumnos) el trato humano y las relaciones afectivas que se establecen son muy cercanas, lo que facilita la integración efectiva y la rápida equiparación de intereses y actitudes. El desarrollo de esta programación tendrá en cuenta estas circunstancias y cualquier otra que pudiéramos detectar durante el proceso mismo.

El marco legal en el que se fundamenta la presente guía docente es el que sigue:

- Documento-Marco sobre la Integración del Sistema Educativo Español en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior (MECD, 2003)
- Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 224 de 18 de septiembre de 2003), por el que se establece el Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS)
- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, Sección tercera del Título I, Capítulo IV, establece y regula las enseñanzas artísticas superiores de Diseño.
- El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006.
- El Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grados de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- El DOE de 10 de Marzo de 2014 por el que se establece el Plan de Estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Instrucción 41/2013 de la Secretaría General de Educación sobre el trabajo de fin de estudios, la guía docente y las prácticas externas de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Arte Dramático, Diseño y Música que se imparten en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Real Decreto 197/2015, de 23 de marzo, por el que se modifica el Real Decreto 1850/2009, de 4 de diciembre, sobre expedición de títulos académicos y profesionales correspondientes a las enseñanzas establecidas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- Real Decreto 21/2015, de 23 de enero, por el que se modifica el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

### 3.- Requisitos previos y recomendaciones

La asignatura de Taller de Ilustración Digital Creativa, se inscribe dentro del cuarto curso del Grado de Diseño Gráfico, en la materia de Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico, bajo la denominación de Optativa. Se imparte en el primer cuatrimestre.

Está íntimamente relacionada otras asignaturas del plan de estudios:

Dibujo Artístico y Color I, II y III, Diseño Asistido por Ordenador I, II y III, Volumen y Espacio, Fotografía, Rendering y Rendering Avanzado, Taller de ilustración Digital.

El trabajo de la asignatura, al menos en la primera mitad del semestre estará coordinado con la materia taller de ilustración creativa del Departamento de Dibujo Artístico.

#### Requisitos Obligatorios

No existen requisitos obligatorios más allá de los establecidos en El DOE de 10 de Marzo de 2014 por el que se establece el Plan de Estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

#### Requisitos Recomendables

- Haber cursado en el tercer curso la materia Taller de Ilustración Digital
- Haber cursado con éxito las materias de Dibujo Artístico del plan de estudios tanto las optativas como las obligatorias.
- Haber superado las asignaturas de DAO I, DAO II y DAO III, Fotografía I y Fotografía II del plan de estudios
- Dominar los procesos de escaneado retoque de originales para su posterior tratamiento digital
- Utilizar y dominar la metodología de proyecto de Diseño Gráfico. Bocetos, Investigación, Definición de Objetivos...
- Conocer el funcionamiento y utilizar con relativa soltura las tabletas digitalizadoras.
- Conocer el uso básico de las herramientas de pintura y dibujo de los principales softwares de diseño vectorial y de mapa de bits.



## 4.- Competencias

### Transversales

- T1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T3.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

### Generales

- G1.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a tareas multidisciplinares.
- G2.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

### Específicas

- E1.- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E2.-Comprender y Utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- E3.- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

### 4.2.- Objetivos. Resultados del Aprendizaje.

Los objetivos, definidos en términos de capacidades, son las metas hacia las cuales se orienta el proceso de enseñanza- aprendizaje para alcanzar las competencias deseadas.

"Los objetivos educacionales son formulaciones explícitas de las formas en que los alumnos cambiarán gracias al proceso educativo; es decir, las formas en que modificarán sus pensamientos, sus sentimientos y sus acciones" Benjamin Bloom.

Surgen de concreciones de las competencias y por tanto son estas las que le dan sentido dentro del proceso educativo. Nos permiten llevar el proceso educativo a un nivel de concreción aún mayor y son el referente dentro de la evaluación.



Para el desarrollo de los objetivos se han tenido en cuenta, las competencias de la asignatura y los contenidos fundamentales.

### Relacionados con las competencias Transversales

- Realizar de manera autónoma o coordinar en equipo proyectos de Ilustración completos, asumiendo diferentes roles.
- Comprender la importancia de la Investigación como método para la mejora de los proyectos y como camino para el aprendizaje continuo y el desarrollo personal.
- Ser capaz de obtener ideas adaptadas a los problemas planteados. Saber trabajar en el marco de una temporalización exigente. Respetar y cumplir con puntualidad los plazos acordados previamente para la presentación y entrega de trabajos. Adaptarse a los requisitos técnicos requeridos en los ejercicios planteados.
- Aplicar aportaciones de otros campos de conocimiento que contribuyan a la resolución de los problemas de diseño.

### Relacionados con las competencias generales

- Conocer las distintas fases del Proyecto de Ilustración. Aplicar estrategias metodológicas para la definición e ideación de problemas de Diseño e Ilustración
- Generar paralelamente al proyecto de Ilustración un discurso fundamentado en los conocimientos teóricos y prácticos de otras disciplinas.
- Desarrollar y generar de un estilo gráfico y conceptual propio que se adapte a las distintas necesidades de los proyectos de ilustración.
- Reconocer e integrar recursos interdisciplinarios a la hora de elaborar proyectos.
- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.

### Relacionados con las competencias específicas

- Utilizar el lenguaje digital para mejorar y adaptar a las necesidades requeridas las imágenes creadas con métodos tradicionales

- Crear imágenes e ilustraciones adaptadas a los requisitos del proyecto generadas íntegramente con softwares de ilustración
- Dominar las herramientas de creación y modificación imágenes en los principales softwares de dibujo e ilustración. Distribuir y maquetar correctamente conjuntos heterogéneos de imágenes, textos y otros elementos gráficos. Administrar y gestionar los archivos digitales de fuentes.
- Resolver de manera creativa problemas gráficos concretos aplicando operaciones avanzadas de dibujo vectorial. Desarrollar la capacidad de abstracción y síntesis. Tomar conciencia de aquellos objetos vectoriales que pueden resultar problemáticos en algunos sistemas de impresión. Construir ilustraciones vectoriales complejas con efectos de volumen y perspectiva utilizando las herramientas de dibujo. Controlar el proceso de vectorizado de imágenes y dibujos y su posterior manipulación.
- Conocer el uso y configuración de tabletas digitalizadoras y su posibilidades plásticas y expresivas.
- Utilizar un flujo de trabajo de ilustración digital coherente y que se adapte a las necesidades del proyecto. Desarrollar una metodología de trabajo basada en el estándar del proyecto que permita al alumno poder trabajar en equipo e introducirse en grupos de trabajo multidisciplinares. Utilizar correctamente un flujo de trabajo combinado entre dibujo vectorial, maquetación y mapa de bits. Comprender el flujo paralelo en los proyectos coordinados de producción editorial.
- Conocer los requisitos técnicos de los principales formatos y sistemas de impresión y para la pantalla, así como sus posibilidades, limitaciones y usos más comunes. Aplicar métodos de revisión de archivos en la preimpresión. Configurar flujos de trabajo de impresión en función del destino y las separaciones de color o no que se requieran para su impresión. Entender la importancia de los perfiles ICC en el proceso de control del color en la impresión.

## 5.- Temario de la asignatura

Los contenidos a tratar en la materia se han organizado en torno a los ámbitos en los que desarrolla su actividad el diseñador gráfico según el Real Decreto 633/2010 de 14 de Mayo que regula las enseñanzas artísticas de Diseño

Cada alumno realizará 2 de los proyectos planteados y agrupados en los distintos ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico.



Cada proyecto de Ilustración realizado constará de una fase de investigación y de búsqueda de referentes, una fase de desarrollo y de toma de decisiones y otra de presentación final y creación de artes finales.

Puesto que el objetivo fundamental de la materia no es la adquisición de nuevos conocimientos sino el desarrollo de un lenguaje personal, los contenidos se irán trabajando de manera individual con el alumno, en función de las necesidades que planteen los proyectos en los que se trabaje.

Cada tres semanas el docente, utilizando las horas en las que se encuentra todo el grupo plantea actividades de ilustración rápida obligatorias para todo el alumnado. El objetivo principal de estas será sacar al alumno de su zona de confort y ayudarle a descubrir nuevas posibilidades dentro de los lenguajes y técnicas y de los procesos metodológicos

### Breve Descripción de los Contenidos:

BLOQUE TEMÁTICO (Ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico)	
01	Identidad Corporativa y Visual
02	Diseño Editorial
03	Producción Gráfica y Artística
04	Diseño de envases y embalajes
05	Dirección de Arte en Publicidad
06	Diseño audiovisual, Grafismo en Televisión
07	Diseño interactivo, multimedia y web
08	Gráfica y comunicación aplicada al espacio
09	Diseño de Material Didáctico
10	Investigación



## 5.2 Actividades Obligatorias (evaluables) que debe realizar el alumnado

Cada alumno realizará 2 de los proyectos planteado agrupados en los distintos ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico.

Realizará además las 4 prácticas obligatorias, ejercicios de ilustración y creatividad, que se realizarán en el aula.

Cada proyecto de Ilustración realizado constará de una fase de investigación y de búsqueda de referentes, una fase de desarrollo y de toma de decisiones y otra de presentación final y creación de artes finales.

Para la evaluación de cada proyecto se tendrá en cuenta el número de horas dedicadas por el alumno

Para superar la asignatura el alumno ha de presentar aproximadamente 50 horas en trabajos y obtener una media de calificación positiva en todos ellos

## 6.- Metodología de enseñanza aprendizaje

### Metodología General

Buscando la vinculación de la enseñanza con el mundo profesional se utilizará en clase la metodología que es propia a los proyectos del diseño gráfico:

Se realizarán dos proyectos de ilustración aplicada a ámbitos profesionales del diseño gráfico.

El alumno podrá elegir entre los propuestos o cualquier otro que considere y consensúe con el docente:

Identidad Corporativa y Visual	Ilustraciones y Branding de empresa. Ilustraciones para cartelería, entradas, merchandising de concierto. Branding de cafetería, desarrollo de ilustraciones para utilizar como elementos decorativos y de identidad.
Diseño Editorial	Portadas para colección de libros. Portadas de Cds para la industria musical. Diario Gráfico, viñetas de actualidad. Ilustraciones para libro infantil. Ilustraciones para novela. Ilustraciones para libro de poesía.



	Ilustraciones para libro de ensayo.
Producción Gráfica y Artística	Cartel con Ilustración. Calendario Ilustrado. Colección de postales ilustradas. Ilustraciones a dos tintas para serigrafías de camisetas. Ilustración para exposición colectiva temática. Ilustraciones para colección de ropa de franquicia. Ilustraciones para casa que fabrica papeles decorativos.
Diseño de envases y embalajes	Ilustraciones para packaging y etiquetado de bodega. Ilustraciones para empresa de envío de flores. Ilustraciones para embalajes de empresa hortofrutícola.
Dirección de Arte en Publicidad	Ilustraciones para campaña publicitaria. Ilustraciones para campaña publicitaria de Ciudad. Ilustraciones para productos y ofertas de entidad bancaria.
Diseño audiovisual, Grafismo en Televisión	Diseño de personajes para animación. Diseño de fondos para animación. Ilustraciones para proyección en fondos de escenarios. Ilustraciones para escenografía digital de obra de teatro.
Diseño interactivo, multimedia y web	Ilustraciones para libro infantil interactivo. Ilustraciones para infografía interactiva. Ilustraciones para App
Gráfica y comunicación aplicada al espacio	Ilustraciones para planta infantil de hospital. Ilustraciones para franquicia de restaurante. Ilustraciones para señalética de parque de la isla en Mérida. Ilustraciones que interactúen con el mobiliario y los elementos constructivos de la ciudad.
Diseño de Material Didáctico	Retratos de personajes famosos, Ilustraciones de recreación histórica. Infografía informativa sobre un proceso. Ilustraciones para manual de seguridad e higiene en el trabajo. Ilustraciones para guía y mapa de ruta en parque natural. Ilustraciones para procesos administrativos de la Escuela de Arte de Mérida. Ilustración de monumentos representativos de ciudad
Investigación	Ilustración para exposición colectiva en la Semana del Diseño de Mérida

## Dinámica de aula y estrategias metodológicas:

Se diseñarán estrategias educativas partiendo siempre de las inquietudes y conocimientos previos que tiene el alumno, su zona de desarrollo real, para completarlos y modificarlos, buscando su zona de desarrollo potencial, poniendo en marcha los procesos de ASIMILACIÓN / ACOMODACIÓN. De este modo se intentan conseguir aprendizajes más significativos.

La dinámica del aula será participativa y basada en el ciclo de conocimiento ,experiencia ,acción ,reflexión. Conocimiento

El alumno tendrá en Classroom la información básica del tema del proyecto y de su relación con la ilustración por diferentes fuentes documentales o discursivas, medios audiovisuales, bibliografía relacionada, enlaces...

De modo individual el docente trabajará con el alumno en base a los siguientes conceptos: Experiencia Se realizarán prácticas guiadas relacionándolos con la base documental proporcionada. Acción Realizará el ejercicio o proyecto teniendo presente las conclusiones y planteamientos previos. Reflexión La evaluación de los resultados obtenidos ,así como de todo el proceso de realización

Se tratará de desarrollar la capacidad creativa y el pensamiento divergente, buscando siempre que sea posible, distintas respuestas para una misma situación y favoreciendo la flexibilidad para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones a otras. Se potenciará la comunicación en el aula a través del contacto e intercambio de experiencias y puntos de vista entre los compañeros para favorecer el aprendizaje colaborativo y generar actitudes de comprensión, respeto e integración grupal.

Se favorecerá el pensamiento reflexivo y crítico frente a tópicos, estereotipos, convencionalismos y estandarizaciones relacionadas con el Diseño y la ilustración.

Se fomentará la investigación, el esfuerzo, el trabajo personal voluntario y la excelencia como únicos métodos para alcanzar el crecimiento y el desarrollo artístico.

## Estrategias Metodológicas

Clases presenciales teórico - prácticas,

Todas presentan una estructura similar, se utilizarán para contextualizar los ejercicios y proporcionar las herramientas necesarias para su realización. Contarán en todos los casos con



una referencia audiovisual bien a través del cañón proyector o pizarra digital, o bien a través de internet en cada uno de los puestos.

### Proyectos personales:

Casi la totalidad de la asignatura gira en torno a la elaboración de proyectos. Trabajos personales en los que no existe una solución claramente definida. Estos se iniciarán en el aula y se finalizarán de manera autónoma, una vez que se hayan proporcionado las herramientas y estrategias necesarias. Se busca que el alumnado vaya adquiriendo seguridad en sí mismo encontrando sus propias soluciones y estrategias. Las actividades serán presentadas de manera que quede claro qué competencias van a trabajarse, y los objetivos o resultados reales del aprendizaje que se deben alcanzar al finalizar la tarea. Estarán vinculadas con los distintos ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico. Contendrán problemas adaptados al nivel el alumno para que con la información y ayuda necesaria puedan resolverse. Buscarán situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos a la práctica. Se seguirá la secuencia de idea-boceto-propuesta definitiva, defensa y exposición. La entrega del proyecto irá acompañada de una memoria descriptiva y del proceso. Puesto que cada propuesta de proyecto es diferente, y los alumnos y sus intereses no son los mismos los proyectos no tienen una fecha de entrega ni un plazo definido. No obstante el alumno debe saber que trabaja en el marco de una temporalización exigente, se busca de este modo mejorar sus flujos de trabajo, su metodología, organización, secuenciación y distribución de tareas.

### Trabajo Autónomo:

El alumno trabajará de manera autónoma, tanto en el aula como fuera de ella. El trabajo autónomo cobra especial importancia asumiendo que es la única manera de demostrar realmente que una competencia se ha adquirido. El alumno dispondrá siempre de tiempo trabajo fuera del aula para finalizar los ejercicios propuestos, se busca con ello el aporte personal de soluciones, el autoaprendizaje y la autoafirmación.

### Trabajo Voluntario.

Se intentará incentivar en todo momento el trabajo fuera del aula. Estableciendo actividades de ampliación y refuerzo. Se informará al alumno de concursos, curso y seminarios relacionados o no con la asignatura. Se comentarán noticias, eventos... intentando que el alumno encuentre motivaciones para el desarrollo del diseño y el Arte más allá de lo estrictamente académico.



### Trabajo On Line:

Los alumnos podrán seguir las exposiciones teóricas a través de las proyecciones de videotutoriales que acompañan los temas, así como diverso material interactivo y recomendaciones bibliográficas que se proporcionarán.

El sitio web <http://grafismoaudiovisual.wordpress.com> y la plataforma Google Classroom serán los lugares de referencia para el alumnado. En este blog se colgarán explicaciones, referencias de obras, autores, enlaces...el alumnado podrá escribir sus comentarios, dudas y aclaraciones. Este blog será el resultado de la creación colectiva de todo el grupo. Google Classroom se utilizará como plataforma de enseñanza on line. Siendo el canal de comunicación directo entre el profesor y el alumnado. Los ejercicios estarán explicados y desarrollados en este espacio, se tendrá acceso a un calendario con las fechas relevantes del curso, la evaluación y la asistencia podrán seguirse y controlarse desde ahí.

Para poder utilizar esta plataforma el alumno debe disponer de una cuenta de correo electrónico @educarex.es. Para poder solicitar esta cuenta puede hacerse desde el siguiente enlace:

[Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es](#)

Para más información sobre los correos @educarex.es puede consultarse el siguiente enlace:

[Descripción de las cuentas de correo Educarex](#)

### Tutorías:

La materia no tiene un horario específico para las tutorías individuales. No obstante, al usarse una metodología basada en proyectos, casi a diario se realizarán las tutorías individualizadas y el seguimiento más cercano del alumno. En las horas de desdoble estas serán incluso más personalizadas.

### Observación:

El profesor tomará notas de aquellos aspectos que le parezcan relevantes en una ficha de observación individual para cada alumno. Esta ficha contendrá ítems relacionados con las competencias y objetivos de la asignatura y con las dinámicas de aula y de grupo. Será un instrumento fundamental para disponer de información real a la hora de preparar las tutorías individualizadas y para tomar de manera argumentada decisiones dentro del propio proceso de enseñanza aprendizaje.



## 7 Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

### Cálculo de trabajo en el aula y del trabajo autónomo

Estrategia Metodológica	Competencias	Horas	Trabajo
		Aula	Autónomo
Clases Presenciales de trabajo en el Aula con Carácter Teórico - Práctico	T1, T2, G1, E1, E2, E3	10	5
Realización de Proyectos Personales y memorias.	T1, T2, G1, E1, E2, E3	50	35
Evaluación Continua, Autoevaluación y Coevaluación	T1, T2, G1, E1, E2, E3	X	X
Pruebas de Evaluación de carácter extraordinario. Recuperaciones	T2, E1, E2, E3	X	X
Total de Horas de trabajo		60	40

### 7.1- Calendario y/o cronograma recomendado para el correcto seguimiento de la asignatura.

La asignatura, al tener un carácter de taller, se estructurará en proyectos personales. Los distintos bloques temáticos se irán abordando de manera individual en función de las necesidades del alumno.

Los proyectos no tienen una fecha de entrega concreta aunque se recomienda al alumno tener en cuenta el siguiente cronograma para un alumno que va a realizar 4 proyectos

	Proyecto Personal	Fecha
1	Práctica Obligatoria 1	3ª Semana de Septiembre
2	Proyecto 1	Septiembre, Octubre y Noviembre
3	Práctica Obligatoria 2	1ª Semana de Noviembre
4	Proyecto 2	Diciembre , enero
5	Práctica Obligatoria 3	1ª Semana de Diciembre
7	Práctica Obligatoria 4	2ªSemana de Enero

## 8.- Evaluación y Calificación

### Introducción

El Real decreto de 5 de Junio de 2010 explica en el Artículo 9 punto 1: “La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado de y nivel de adquisición y consolidación de competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios”.

La evaluación será un instrumento que ayudará a los alumnos a desarrollar sus capacidades. Estará referida a todos los objetivos de la asignatura e inmersa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

**Tendrá un carácter formativo.** Será una vía para que el estudiante reciba información sobre sus progresos y una manera de ayudarlo a autocorregirse, es decir se utilizará como una información para que siga avanzando de una manera adecuada.

Cada proyecto que el alumno realice planteará unos objetivos educativos o resultados del aprendizaje. Estos se trabajarán junto con el docente buscando alcanzar con la suma de todos los proyectos las competencias de la asignatura.



La evaluación de cada proyecto irá, por tanto, referida al grado de consecución los objetivos. El alumno en todo momento dispondrá de una información amplia y razonada sobre su logros y carencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizará una Evaluación Inicial coincidiendo con el primero proyecto. Es importante establecer a partir de los datos que se extraigan la zona de desarrollo real de cada uno de los alumnos y su zona potencial para adaptar y modificar todo aquello que fuese necesario dentro del proceso. Debemos conocer el punto de partida para poder valorar con objetividad los logros alcanzados.

La evaluación será continua e inmersa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada parte del proceso será evaluado y nos proporcionará información acerca de la evolución del alumno y sobre la adecuación o no del propio proceso. La evaluación continua guía al alumno y permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje. No es una suma de evaluaciones sino una evaluación planteada básicamente con el fin de poder ir tomando las decisiones que se consideren necesarias para readaptar los componentes del proceso educativo a los objetivos o metas que inicialmente se fijaron.

En cada proyecto se solicitará la entrega de una memoria que contendrá: Anteproyecto (bocetos o ideas) proyecto (en procedimiento definitivo o simulado) y memorias descriptivas cuando sean necesarias, así como la documentación imprescindible para una definición precisa del ejercicio propuesto.

Estrategias evaluativas	Competencias	%Evaluación
Proyectos.	T1, T2, G1, E1, E2, E3	70%
Memorias	T1, T2, G1, E1, E2, E3	30%

## Criterios de evaluación y calificación

La evaluación del proceso de aprendizaje y el sistema de calificaciones se ajustará a lo dispuesto en el artículo 5 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, en el artículo 9 del Real decreto 633/2010 de 14 de Mayo y en el Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura)

El grado de aprendizaje alcanzado por el alumno se expresará en calificación numérica siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal, a la que se adjuntará su correspondiente



evaluación cualitativa. Estará fundamentada en el porcentaje de consecución de los objetivos de cada proyecto.

La nota de cada proyecto se regirá por los siguientes criterios:

1.- Los trabajos no tienen un fecha de entrega concreta para todo el alumnado que haya de cumplirse. No obstante será el profesor mientras realiza el seguimiento del trabajo del alumno el que consensúe con este las diferentes fechas de entrega.

2.- Han de adaptarse siempre a los requisitos propuestos y entregarse en el formato y con las características técnicas que se indican en el ejercicio.

3.- En la medida de lo posible no deben entregarse en formato comprimido, ya que esto dificulta la corrección de los mismos

4.- Para los trabajos creativos de tipo proyecto se utilizará la siguiente planilla de corrección::

<p><b>Fundamentos Teóricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción. Planteamientos iniciales.</li> <li>● Investigación de referentes. Fundamentos teóricos.</li> <li>● Investigación sobre precedentes históricos de referencia para las soluciones formales adoptadas, así como de las técnicas si el proyecto las requiere. Investigación de referentes gráficos y conceptuales.</li> </ul>	15%
<p><b>Fases de Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fases de desarrollo.</li> <li>● Documentación gráfica de la evolución del mismo en todas sus fases.</li> <li>● Resolución de conflictos y justificación de las opciones tomadas.</li> </ul>	20%
<p><b>Ejecución técnica, soluciones formales y comunicativas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Justificación de las soluciones técnicas del Proyecto gráfico.</li> <li>● Justificación de las soluciones formales del Proyecto gráfico. Adecuación de la propuesta, coherencia gráfica y originalidad formal.</li> </ul>	50%
<p><b>Presentación final del proyecto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Artes finales listos para su impresión</li> <li>● Aspecto final de la memoria gráfica del proyecto</li> <li>● Imágenes, mockups y prototipos para su difusión en redes sociales y portfolio</li> </ul>	15%



Para la evaluación de cada proyecto se tendrá en cuenta el número de horas dedicadas por el alumno

**La Media de calificación de los proyectos presentados será el 90% de la nota final de la asignatura, el otro 10% corresponderá a las cuatro prácticas obligatorias**

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Para superar la materia, el alumno ha de demostrar haber adquirido todas las competencias mediante la correcta realización de los ejercicios prácticos y documentales. Dispondrá de todo el semestre para realizar correctamente las actividades y alcanzar los objetivos fijados. Podrá repetirlas o realizar ejercicios alternativos para mejorar la calificación.

## Convocatorias

El DOE de 10 de Marzo de 2014 establece en su Artículo 6 Matriculación, punto 12 “El alumnado dispondrá de dos convocatorias por curso: Una Ordinaria y otra Extraordinaria...” Los alumnos que no superen la asignatura por medio de la evaluación continua deberán presentarse a estas convocatorias.

### Convocatoria Ordinaria de Junio y Extraordinaria de Septiembre

Aquellos alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua O sumativa podrán presentarse a una prueba donde realizarán un examen final para demostrar sus conocimientos teóricos y prácticos de la materia. No obstante, teniendo en cuenta la dificultad de valorar las capacidades de una materia práctica como Ilustración Digital en 2 horas, será requisito fundamental para poder asistir a dicha prueba, **presentar correctamente un Portfolio con todos los trabajos realizados durante el curso**. Se recomienda por tanto que a lo largo del semestre los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas o realicen las consultas oportunas por email, para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad

Alumnos pendientes en 3ª y 4ª convocatoria.

Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Estos alumnos es probable que no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial. Se estudiará cada caso de manera individual, estableciendo una evaluación inicial y analizando el trabajo previo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar.



En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado y se informará al alumno del mismo.

Según la disponibilidad horaria del alumno y del profesor (tutorías, guardias, biblioteca, desdobles...) se podrán establecer encuentros presenciales para el desarrollo de tutorías individualizadas.

En aquellas materias en las que se considere necesario, y con el fin de poder realizar una evaluación continua, se realizará un seguimiento a distancia aprovechando el potencial de la plataforma Google Classroom u otra que se determine.

El alumno tendrá acceso a la guía docente, al horario del profesor, a la información necesaria para el desarrollo de la asignatura y a todos los ejercicios que debe realizar, fechas de entrega, objetivos del aprendizaje...

Podrá enviar trabajos a distancia y recibir por la misma plataforma correcciones del docente así como las anotaciones que se consideren necesarias.

El alumno conocerá en todo momento el estado de su aprendizaje y las calificaciones de las tareas realizadas.

Si el resultado de la evaluación continua fuese negativo el alumno tendrá derecho a la realización de una prueba final en las condiciones que se establezcan en la guía docente de la materia.

Evaluación de la programación y la guía docente. Propuesta Dpto. Técnico para incluir en las programaciones

## Evaluación de la programación y la guía docente

Dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación debe afectar, no sólo al aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza,;

Profesor, Trabajo en el Aula, Diseño curricular, Objetivos, Contenidos, Competencias básicas, Metodología, Recursos organizativos y materiales y Sistema de evaluación.

En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, debemos incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación.

El docente realizará una evaluación de la programación al inicio del curso, otra a mitad y una al final. Las conclusiones de estas evaluaciones serán compartidas con el resto de miembros del departamento que establecerán las propuestas de mejora pertinentes.

Para esta tarea podrán utilizarse multitud de procedimientos, cuestionarios, debates, anotaciones diarias... en todo caso, será fundamental el diálogo del profesor con los alumnos, analizando colectivamente los resultados de las actividades a la hora de corregir posibles errores y detectar dificultades.

Estas propuestas de mejora se incluirán en el formulario de propuestas de mejora del Dpto Técnico y serán aprobadas y ratificadas en una reunión

### Aspectos a evaluar de la programación y la guía docente

Los aspectos mínimos a tener en cuenta en esta evaluación serán:

1. Práctica docente en el contexto del aula
2. Práctica docente en el contexto del centro
  - En el Centro
  - En el curso
  - En la Etapa o Estudios

#### 1) La Práctica docente en el contexto del Aula:

##### *Adecuación de la programación a la realidad del alumnado*

- El diseño y desarrollo de la Unidades didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos de alumnos concretos.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.

##### *La actuación personal de atención a los alumnos.*

- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas
- El tratamiento de los temas transversales
- Adecuación de los criterios de evaluación y promoción
- La coordinación con otros maestros que intervienen en el mismo grupo de alumnos.
- La comunicación con las familias y tutores



## 2) La Práctica docente en el contexto del Centro:

### A.- *En el contexto de la Institución:*

- La coherencia del Proyecto Educativo.
- La funcionalidad de decisiones sobre asignación de recursos humanos, materiales, espacios y tiempos.
- El funcionamiento de los órganos unipersonales y colegiados
- Las relaciones interpersonales y las relaciones con las familias y el entorno
- Los servicios de apoyo (departamento de orientación, educadora social,, CPR)
- Las relaciones del centro con la comunidad.

### B.- *En el curso*

- Sistemas de coordinación docentes establecidos.
- Relaciones y coordinación con el resto del equipo docente del grupo
- Coherencia del grupo de asignaturas del curso con respecto al plan de estudios
- Relación de la materia con el resto de asignaturas del curso
- Carga horaria y de trabajo del alumno

### C.- *En la Etapa o Nivel de Estudios:*

- Los elementos de la Programación y su coherencia dentro del plan de estudios.
- La coordinación entre los distintos cursos y la coherencia vertical del plan de estudios
- La relaciones y la coordinación entre las distintas materias de otros cursos.

## 9.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde el convencimiento de que cada persona es única, hay que asumir que en el grupo de alumnos hay diferencias de capacidades, intereses y necesidades, debidas a las condiciones personales y a las experiencias vividas, y también, a condiciones sociales y culturales. Asumir, conocer y respetar esas diferencias debe ser un principio educativo básico. Por ello, debe establecerse con claridad, el punto del que parte cada alumno y la evolución experimentada durante el proceso de aprendizaje; adecuando la intervención educativa y los criterios de evaluación aplicables al término de cada actuación pedagógica, a las distintas circunstancias de cada uno, concretándose en actividades de distinto tipo y con distinto grado de dificultad.

Asimismo, la convivencia en el aula de distintas culturas, y a veces contrapuestas, visiones personales y creencias ideológicas, exige garantizar un clima de confianza, tolerancia y respeto hacia los demás; favoreciendo la desinhibición y la expresión personal de opiniones y criterios como principio esencial del proceso comunicativo dentro del aula.



En el caso de necesidades educativas específicas, como criterio general en la aplicación de las distintas medidas de atención a la diversidad, partiré de *adaptaciones curriculares no significativas* (ajustes en el CÓMO ENSEÑAR: metodología, actividades, tiempos,) respetando lo dictado por el *punto 2 de la Disposición adicional primera, alumnos con Discapacidad, incluida en el DOE de 10 de Marzo de 2014 que establece el Plan de Estudios. “En todo caso, dichas adaptaciones deberán respetar en lo esencial lo fijado con carácter general en este decreto.”*

En el marco de lo establecido en la *ley 51/2003 de 2 de Diciembre de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*, se tendrán en cuenta las *adaptaciones de acceso* pertinentes, en todas aquellas situaciones en las que, la necesidad educativa específica, pueda resolverse desde *ayudas técnicas, material y mobiliario adaptado o ayudas a la comunicación.*

## 10.- Recursos y materiales didácticos

- Aulas 17 y 4: Proyector/Pizarra digital/ ordenador
- Un ordenador por alumno (propio o del centro) con conexión a internet
- Mini Estudio fotográfico
- Tableta digital, una por alumno
- Impresora y escáner
- Alumno: material para la expresión gráfica rápida de ideas (lápices, rotuladores...)

## 11.- Bibliografía

### BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE ILUSTRACIÓN GRÁFICA:

- García, Jaime. Formas y colores: la ilustración infantil en España.
- Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004.
- Obiols Suari, Núria. Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Laertes Psicopedagogía
- Libro Blanco de la ilustración Gráfica en España. Editado por FADIP
- Bozal, Valeriano. La ilustración gráfica del XIX en España. Comunicación, 1979
- Harthan, J. The history of the illustrated book. London: Thames & Hudson, 1981
- Blackburn, Henry. The art of illustration. W.H. ALLEN & CO., 1896.
- Eisner, Will. La narración gráfica. Barcelona: Norma, 1998
- Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría. Gijón, Trea, 2004
- Steven Heller, Seymour Chwast. Illustration: a visual history. New York: Harry N. Abrams, 2008



- Nodelman, Perry. Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books. University of Georgia Press
- Parmegiani, C-A. Historia de las ilustraciones pp. 49-72. Libros y bibliotecas Salamanca.
- Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985
- Schritter, Istvan. La otra lectura. La ilustración en libros para niños. Lugar Editorial.
- Nodelman, Perry. Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books. University of Georgia Press
- Dalley, T. Ilustración y diseño. Técnicas y materiales, 1981
- Salisbury, Martin. Ilustración de libros infantiles. Barcelona: Ed. Acanto , 2005
- Kingman, Lee, Ed. The Illustrator's Notebook. Boston, MA: Horn Book, 1978
- Parmegiani, C-A. Historia de las ilustraciones. Libros y bibliotecas Salamanca. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985

## BIBLIOGRAFÍA SOBRE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL:

- Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Barcelona: Paidós Arte y Percepción visual: Psicología de la visión creadora. Madrid: Alianza, 2002
- Müller-Brockmann, Josef. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili , 1986
- Irving Junior, W.M. Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975
- Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili
- Aumont, J. La imagen. Barcelona: Paidós: 1992
- Gombrich, E.M. Arte e ilusión. Arte, percepción y realidad.
- Satué, Enric El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1988
- Shore, Stephen. Lección de fotografía. La naturaleza de las fotografías. Ciudad: Phaidon, 2009
- Irvin, W.M. Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975
- Josef Müller-Brockmann. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1986
- Blas Benito, J. Bibliografía del Arte Gráfico. Calcografía Nacional, 1994
- Eisentein, E. La revolución de la imprenta en la Edad Moderna. Madrid: Akal , 1994
- Esteve Botey, Francisco. El significado de las artes visuales. Madrid: Ed. Alianza, 1996
- Martínez Moro, Juan. Un ensayo sobre el grabado (a finales del siglo XX). Creática (Santander)



- Panofsky, Edwin. El significado de las artes visuales, Madrid, Ed. Alianza, 1971
- Peninou, Georges. Semiótica de la publicidad. Barcelona: Gustavo Gili, 1976,
- Blas Benito, J. Diccionario del dibujo y la estampa: vocabulario y tesaurus de las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía. Calcografía Nacional, 1996
- Barnicoat, J. Los carteles, su historia y lenguaje. Barcelona: Gustavo Gili, 1973
- Stewing, J. Looking at picture books. Wisconsin Highsmith press, 1995
- Dees, Darrel. How to be an Illustrator.
- London: Laurence King.
- Vv.Aa. Desarrollo de un proyecto gráfico. Indexbook: barcelona, 2010

## Web y otras fuentes

Se colocarán enlaces y artículos relacionados con los temas Google Classroom y en la web:

<http://grafismodigital.wordpress.com>

Luis Alfonso Macías Moreno

Mérida 23 de Septiembre de 2019