

<b>Ciclo Formativo Superior / Medio</b>	<b>Año: 2023_2024</b>
<b>Especialidad: Ilustración</b>	<b>Curso: 2º</b>
<b>Asignatura: Proyectos de Ilustración</b>	
<b>Professorat: Antonio Fernández Monllor</b>	<b>Horas semanales: 7</b>
<b>e-mail: fernandeza@easdalcoi.es</b>	

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo 2. Objetivos 3. Contenidos 4. Planificación y temporalización 5. Metodología 6. Evaluación 7. Actividades extraescolares 8. Recursos 9. Bibliografía

---

### 1. Introducción al módulo formativo.

---

#### Marco normativo

##### Identificación del título:

Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración.

Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. Duración total del ciclo: dos mil horas.

Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

##### Normativa aplicable:

Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Decreto 127/2013, de 20 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

##### Identificación del módulo formativo:

Denominación: Proyectos de Ilustración.

#### Presentación

La asignatura se comprende como la consecuencia final de los estudios de Ilustración. La puesta en práctica de todos y cada uno de los conocimientos, procesos, técnicas y destrezas asimiladas en todos los módulos formativos.

La realización de trabajos/proyectos tipo de cada una de las áreas profesionales de la ilustración. Ilustración editorial, ilustración publicitaria, técnica, científica, cómic, etc.

El proceso metodológico proyectual, capaz de llevar a cabo cualquier encargo profesional en el campo de la ilustración y de la creación de imágenes para múltiples finalidades e intenciones comunicativas.

---

## 2. Objetivos Pedagógicos.

---

### 1. En practicidad.

Desarrollar la capacidad operativa del perfil profesional de la ilustración a través de los proyectos de ilustración.

### 2. En concepto.

Adquirir cultura artística y de diseño, con los conocimientos de contenidos necesarios sobre la ilustración artística y sus aplicaciones, desarrollando el pensamiento abstracto y comunicativo.

### 3. En metodología.

Ejercitar los procesos operativos analíticos, de documentación, con amplias fases de ideación y búsqueda creativa, también con métodos intuitivos específicos para la resolución de proyectos de Ilustración y a través del lenguaje gráfico de la creación de imágenes comunicacionales con técnicas y códigos visuales diversos.

### 4. En sensibilidad.

Asimilar la cultura de diseño y sus lenguajes, con referencias visuales de carácter gráfico-artístico por medios sensoriales e intelectuales. Analizando las emociones plásticas y visuales y sus causas.

### 5. En creatividad.

Desarrollar la facultad de innovación, riesgo y experimentación de carácter gráfico-artístico

### 6. En oficio.

Dominar hábitos, destrezas técnicas y herramientas propias de profesional gráfico-artístico.

---

## 3. Contenidos.

---

Metodología proyectual.

El boceto, características y técnicas más usuales.

Selección de técnicas más adecuadas a la naturaleza del trabajo.

Ilustración para los medios de información y comunicación.

Ilustración editorial.

Ilustración publicitaria.

Ilustración técnica.

La ilustración digital.

### Unidades didácticas

#### UD1

Proyecto ilustración editorial.

Realizar tres ilustraciones para un libro homenaje al ilustrador norteamericano Edward Gorey, en su próximo centenario de su nacimiento (1925~2025). Diseñando personajes imaginarios en situaciones concretas según un texto de su libro: "Los pequeños macabros" Técnica tinta china. Formato DIN A3. Vertical.

#### UD2

Proyecto publicitario de tipografía creativa.

Con motivo del 50 aniversario de la Escuela (1974~2024), se realizarán diversas ilustraciones con técnicas y registros gráficos diferentes e innovadores, representando la cifra "50" para

confeccionar unas banderolas que serán colgadas de las farolas del centro de la ciudad. La técnica será libre y el formato vertical de 90 x 120 cm.

### UD3

Proyecto de ilustración editorial y publicitaria. Diseño de máscaras.  
Realización del diseño de tres máscaras, de tres tipologías diferentes de personajes fantásticos, para adjuntar en una publicación y edición especial de una editorial de libros de ficción en su aniversario. Material: cartón, y técnica será libre.

### UD4

Proyecto real de ilustración editorial. Cubierta de libro.  
Colaboración con la Archicofradía Virgen de los lirios y el Ayuntamiento de Alcoy, en concurso cerrado, para la realización del diseño e ilustración de la portada para la revista/libro en honor a la patrona de la ciudad y su romería. Técnica digital, formato DIN A4 vertical.

### UD5

Proyecto de ilustración publicitaria. Diseño de personajes.  
Se realizará el diseño de seis personajes de diferentes estereotipos de ciudadanos para una campaña publicitaria para el Metro de Bilbao.  
La innovación y originalidad en el lenguaje gráfico y en el tipo de figuración empleada serán objetivos prioritarios en el proyecto. Técnica libre (analógica o digital). Formato DIN A3.

### UD6

Proyecto de ilustración publicitaria e historicista. Diseño de cartel modernista.  
Se plantea la realización de un cartel publicitario para una marca de bebida actual en su 125 aniversario, debiendo seleccionar un artista modernista de la época, para mimetizar su estética, técnica, paleta de color, composición, etc. y realizar un cartel inédito homenajeando el cartelismo de ese autor y su época.  
Con el condicionante añadido de que la figura que aparezca sea un autorretrato del alumno/a. Técnica acrílico, y formato DIN A2.

**Todas las unidades didácticas irán acompañadas por una memoria analítica, metodológica y justificativa del proyecto, encuadrada en DIN A4.**

## 4. Planificación y temporización.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	UNIDADES DIDACTICAS					
	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6
1.PRACTICIDAD						
2.CONCEPTO						
3.METODOLOGÍA						
4.SENSIBILIDAD						
5.CREATIVIDAD						
6.OFICIO						

UNIDADES	1º EVALUACIÓN	2º EVALUACIÓN	3º EVALUACIÓN	
----------	---------------	---------------	---------------	--

1												
2												
3												
4												
5												
6												

---

## 5. Metodología didáctica.

---

### Proyectual.

Valoración del diseño gráfico y la ilustración en su estudio como una complejidad, fenómeno integrador próximo al contexto real y aplicado.

Todos los objetivos se proponen de forma global y conjunta en cualquier proyecto. Los núcleos de contenidos se identifican con los aspectos del diseño y la ilustración, y se alternan a lo largo del curso, aumentando progresivamente su complejidad y profundidad.

Las actividades proyectuales se desarrollan análogamente a un proceso de diseño con fases de información, ideación y comunicación.

### Finalista.

Se orienta todo el trabajo proyectual con sentido profesional, abierto al ámbito investigador.

Participa en la integración del estudiante al mundo laboral, haciendo énfasis en su adecuación a la actualidad, su vivencia y comprensión.

### Interdisciplinaria.

Se procurará la concurrencia en proyectos comunes con otras asignaturas, coordinando el grado de implicación en las fases del proceso de diseño.

### Aplicada.

Se desarrolla la asignatura aplicada al mundo editorial, publicitario, técnico y científico.

Se organiza su estructura lógica y didáctica con orientación práctica.

### Específica.

Se proponen ejercicios en base a referentes estéticos, técnicos o temáticos, junto con exposición teóricopráctica de su proceso para posterior seguimiento individualizado.

---

## 6. Evaluación.

---

### Consideraciones generales

La calificación del estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumno deberá asistir con puntualidad al menos el 80% del total de los periodos lectivos.

Los resultados obtenidos por el alumno en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB ).

No Presentado (NP) se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a clase nunca o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo.

## **Criterios de evaluación**

### **Mínimos proyectuales.**

Saber utilizar los procesos conceptuales de análisis, documentación, y desarrollo proyectual, controlando sus aspectos terminológicos específicos, procedimientos y destrezas técnicas propias del profesional de la ilustración.

Saber captar, comprender y conocer el panorama actual de la ilustración y diseño gráfico, sus tipologías tendencias

Conocer y el lenguaje gráfico necesario para profundizar en la búsqueda de información, generar la idea de diseño y su comunicación con nivel adecuado para su aplicación proyectual.

Saber investigar los aspectos del diseño propios del mundo de la ilustración, aspectos estéticos, estructurales, expresivos, y de representación, con características de autor creador, aportación singular, innovación, subjetivismo, experimentación, etc.

## **Instrumentos de evaluación**

Desarrollo de una memoria analítica, metodológica y justificativa de cada proyecto.

La propia evolución del alumno y a la vez estableciendo mínimos a alcanzar con referencia al nivel medio del curso y valoración de resultados con exposición y puesta en común con el grupo de alumnos.

Los originales realizados por el estudiante, atendiendo al briefing, condicionantes, pautas y objetivos marcados para cada proyecto.

Condiciones de las actividades y criterios de evaluación definidos en base a referencias visuales.

Evaluación de la actitud en el aprendizaje por medio de clases presenciales y adecuado seguimiento de trabajo didáctico por parte del profesor y sus tutorías.

La exposición y defensa oral del proyecto, sabiendo argumentar formal y conceptualmente, utilizando terminología profesional.

## **Procedimiento de evaluación**

Las entrega de cada proyecto en las fechas señaladas, con todos sus apartados.

También se establecerán ejercicios de ampliación o pruebas de recuperación individualizados según los contenidos de la actividad que se requiera reforzar.

Las faltas de asistencia y demora en la entrega de trabajos, si no están justificadas se compensarán con ampliación del trabajo de forma proporcional.

La no superación o no presentación de 3 o más proyectos del curso implicará la presentación de estos en la convocatoria extraordinaria de junio.

Se evaluará de la siguiente manera:

Memoria del proyecto: 30%

Originales finales: 70%

Para la realización de la media será necesario la superación y cumplimiento de los dos apartados.

---

## **7. Actividades extraescolares.**

---

Visita al Sal3n del c3mic (Valencia).  
Visita al IVAM, Instituto Valenciano de Arte Moderno (Valencia).  
Visita a ARCO Feria de arte contemporaneo (Madrid).  
Visita a Animac, Mostra internacional de Cinema d'Animaci3 (Lleida)  
Asistencia a las conferencias y talleres de las Jornadas de dise1o organizadas por el dpto.  
Visita guiada por la ciudad en el evento de Street art: Urban Skill.

---

## 8. Recursos.

---

Biblioteca espec3fica.  
Banco de im3genes digitales y trabajos reales did3cticos.  
Proyecci3n de im3genes, videos y documentales.  
Documentaci3n gr3fica y escrita del profesor.  
Charlas, conferencias y workshops de profesionales externos invitados por el departamento.

---

## 9. Bibliograf3a

---

### Bibliograf3a b3sica

ZEEGEN Lawrence: Principios de Ilustraci3n. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2006.  
DARREL, Rees: Como ser ilustrador. Index Book, Barcelona 2009  
SMITH, Ray : El manual del artista, Ed. H.Blume, 3a ed. castellano, Madrid 1999  
SONHEIM, Carla: Laboratorio de dibujo, para artistas que dibujan con medios mixtos. Acanto editorial, Barcelona 2014.  
EDWARDS, Betty. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed Urano, Barcelona. 2000. SCHEINBERGER, Felix: Atrévete con el cuaderno de dibujo. Gustavo Gili, Barcelona 2015  
BRAZELL, Dereck y DAVIS, Jo: Como ser un buen ilustrador. Blume, Barcelona 2009.  
D3AZ PADILLA, Ram3n, El dibujo del natural en la 3poca de la postacademia. Ed Akal Bellas Artes, Madrid 2007  
GOFFE, Gaynor - RAVENSCROFT, Anna : Taller de caligraf3a. ED K3nemann. K3ln 1999.  
GOMBRICH, Ernest La Historia del Arte. ED. Debate, Madrid,1997  
CHING, Frank: Manual de dibujo arquitect3nico. M3xico, ED Gustavo Gili, 1986.  
PARRAMON, La perspectiva en el dibujo, Barcelona, ED Parram3n, 2007.  
V V.A.A: Conceptos b3sicos de composici3n y perspectiva. Barcelona, ED Parram3n, 2001  
ALBERS, Josef: La interacci3n del color. Madrid, ED Alianza Forma, 1979  
GOMEZ. Juan Jos3 - CABEZAS, Lino - BORDES, Juan: El manual de dibujo. estrategias

### Bibliograf3a complementaria

ENLACES (p3ginas web, bases de datos, documentaci3n hemerotecas, etc.)

