



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Ilustración Digital
CÓDIGO	:	DG140
CICLO	:	202101
CUERPO ACADÉMICO	:	Ayuni Chea, Christian Pizarro Fletcher, Daniela María Sejuro Aliaga, Natalí
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional Grafico

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

El curso de Ilustración digital es un curso general, de carácter teórico-práctico que plantea la transferencia del conocimiento y capacidad de ilustrar a los nuevos medios digitales, para tal efecto es importante la base de dibujo y las técnicas de ilustración manual previa del estudiante. En el curso migraremos al entorno digital reconociendo sus ventajas y posibilidades en el proceso.

Propósito:

El curso de Ilustración digital ha sido diseñado con el propósito de que el estudiante sea capaz de manejar los recursos digitales de manera óptima y que le permitan utilizar los recursos de comunicación visual a través del uso de nuevos soportes y nuevos medios acordes con las competencias digitales del siglo XXI. De este modo, el curso aporta al desarrollo de la competencia específica de Comunicación Visual (Nivel 2). Este curso tiene como pre requisitos los cursos de Entorno digital e Ilustración.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante crea imágenes digitales, que traducen mensajes y conceptos, estructuradas a partir del uso y distinción de los elementos gráficos de la comunicación visual.

Competencia: Comunicación visual

Nivel de logro: 2

Definición: Utiliza y analiza los elementos gráficos adecuados para articular una comunicación dirigida a un público objetivo.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Caracterización

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante otorga características formales y atributos a un personaje creado a partir del análisis de un concepto proporcionado en clase.

TEMARIO

SEMANA 1:

Contenido (Temario)

INTRODUCCIÓN AL CURSO

Sesión 1

- Presentación personal
- Presentación del curso, metodología y evaluación
- Política y lineamientos sobre el plagio
- Normas de convivencia y uso de plataformas

Actividades de aprendizaje

- Meet de artist
- Mesa redonda sobre plagio

Sesión 2

Contenido (Temario)

CARACTERIZACIÓN

- Caracterización: de lo formal a los atributos
- Photoshop: entorno de trabajo

Actividades de aprendizaje

- Investigación
- Conceptualización

Evidencias de aprendizaje

- Mapa mental
- Moodboard de referencias generales y específicas

Bibliografía

Munari B. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica . Segunda edición. Editorial Gustavo Gili; 2016:1 recurso en línea

Frascara J. El diseño de comunicación. Infinito; 2012

Lupton, Ellen., and Jennifer C. Phillips. Diseño Gráfico : Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016. Web.

Wong, Wucius. Fundamentos Del Diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2014. Colección GG Diseño. Web.

SEMANA 2:

Contenido (Temario)

CARACTERIZACIÓN

Sesiones 1 y 2

- Línea, plano y volumen
- Elección y uso de pinceles I

Actividades de aprendizaje

- Ejercicio de configuración de pinceles
- Exploración morfológica

Evidencias de aprendizaje

- Proceso de producción de roughs y bocetos
- Lámina 1: línea
- Lámina 2: plano

SEMANA 3:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- La mancha a partir del gesto
- Elección y uso de pinceles II

Actividades de aprendizaje

- Ejercicio de creación de pinceles
- Exploración gestual

Evidencias de aprendizaje

- Lámina 3: volumen
- Lámina 4: mancha

SEMANA 4:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Desarrollo y entrega de TRABAJO 1 (TB1)

Evidencias de aprendizaje

TRABAJO 1 (TB1):

- PDF con el registro del proceso y láminas 1, 2, 3 y 4

HORA(S) / SEMANA(S)

Semana 1 - 4

UNIDAD N°: 2 Narrativa visual

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante reconoce y utiliza las posibilidades narrativas de la imagen en una secuencia con unidad visual que amplía el contexto del personaje desarrollado en la primera unidad del curso.

TEMARIO

SEMANA 5:

Contenido (Temario)

NARRATIVA VISUAL

Sesiones 1 y 2

- Las posibilidades narrativas de la imagen

- Retórica de la imagen
- Modelado

Actividades de aprendizaje

- Investigación
- Conceptualización
- Ejercicio de modelado

Evidencias de aprendizaje

- Mapa mental
- Moodboard de referencias generales y específicas
- Guión
- Proceso de rough y bocetado

Bibliografía

Aparici Marino R. Lectura de imágenes en la era digital. Ediciones de la Torre; 2008.

Aparici, Roberto. La Imagen : Análisis Y Representación De La Realidad. Barcelona: Editorial Gedisa, 2013. Serie Multimedia. Web.

Vicente Peña Timón. "Imagen Narrativa: De La Imagen Prehistórica a Las Tecnologías De La Imagen." La Revista Icono 14 1.1 (2012): 72-92. Web.

Moya Guijarro, Arsenio Jesús. "La Función De La Metáfora Semiótica En La Interrelación Texto-imagen De Tres Libros Álbum Infantiles. Un Enfoque Sistémico-funcional Y Multisemiotico." Atlantis (Salamanca, Spain) 38.1 (2016): 33. Web.

Lupton, Ellen., and Jennifer C. Phillips. Diseño Gráfico : Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016. Web.

SEMANA 6:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Contrastes de color
- Unidad gráfica
- Uso de texturas

Actividades de aprendizaje

- Planteamiento compositivo (lineal)
- Revisión de portafolios

Evidencias de aprendizaje

- Moodboard sobre esquemas de color y texturas a partir de la revisión de portafolios de ilustradores
- Composición de la secuencia de 4 cartas de juego de rol

SEMANA 7:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Uso de Illustrator para la diagramación de imagen y texto

Actividades de aprendizaje

- Planteamiento compositivo digital

Evidencias de aprendizaje

- Propuesta tipográfica y diagramación

SEMANA 8:

Contenido (Temario)

- Desarrollo y entrega de TRABAJO PARCIAL (TP)

Evidencias de aprendizaje

TRABAJO PARCIAL (TF)

- PDF con el registro del proceso, ilustraciones finales y mockups

HORA(S) / SEMANA(S)

Semana 5 - 8

UNIDAD N°: 3 Ritmo I

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante identifica los diferentes tipos de ritmos visuales y desarrolla composiciones gráficas, con distintos niveles de abstracción, a partir del análisis de una pieza musical.

TEMARIO

SEMANA 9:

Contenido (Temario)

RITMO Y MOVIMIENTO

Sesiones 1 y 2

- Movimiento en el diseño grafico
- Tipos de ritmo

Actividades de aprendizaje

- Investigación
- Conceptualización
- Revisión de portafolios

Evidencias de aprendizaje

- Moodboard a partir de la revisión de portafolios de ilustradores

Bibliografía

Aparici Marino R. Lectura de imágenes en la era digital. Ediciones de la Torre; 2008.

Lupton, Ellen., and Jennifer C. Phillips. Diseño Gráfico : Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016. Web.

Leborg, Christian, and Ana López Ruiz. Gramática Visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2014. Print.

SEMANA 10:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Tipos de composición
- Uso de motivos, creación de rapports

Evidencias de aprendizaje

- Ejercicios compositivos

Evidencias de aprendizaje

- Lámina 1: ritmo constante
- Lámina 2: ritmo dinámico

SEMANA 11:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Máscaras de recorte

Evidencias de aprendizaje

- Ejercicios compositivos

Evidencias de aprendizaje

- Lámina 3: ritmo progresivo

SEMANA 12:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Desarrollo y entrega de TRABAJO 2 (TB2)

Evidencias de aprendizaje

- PDF con el registro del proceso, láminas 1, 2 y 3 y mockups

HORA(S) / SEMANA(S)

Semana 9 - 12

UNIDAD N°: 4 Ritmo II

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante desarrolla tres piezas gráficas con unidad visual a partir de la distinción de los ritmos visuales.

TEMARIO

SEMANA 13:

Contenido (Temario)

INTERPRETACIÓN MUSICAL

Sesiones 1 y 2

- Denotación vs Connotación
- Manipulación fotográfica en la ilustración digital: Collage digital

Actividades de aprendizaje

- Investigación
- Conceptualización

Evidencias de aprendizaje

- Mapa mental
- Moodboard de referencias generales y específicas
- Proceso de rough y bocetado

Bibliografía

Aparici, Roberto. La Imagen : Análisis Y Representación De La Realidad. Barcelona: Editorial Gedisa, 2013. Serie Multimedia. Web.

Lupton, Ellen., and Jennifer C. Phillips. Diseño Gráfico : Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016. Web.

SEMANA 14:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Modos de fusión
- Capas de relleno o ajuste

Actividades de aprendizaje

- Revisión de portafolios
- Planteamiento compositivo y tipográfico

Evidencias de aprendizaje

- Moodboard a partir de la revisión de portafolios de ilustradores
- Bocetos finales

SEMANA 15:

Contenido (Temario)

Sesiones 1 y 2

- Adecuación de artes finales

Actividades de aprendizaje

- Diagramación de piezas gráficas

Evidencias de aprendizaje

- Artes finales

SEMANA 16:

Contenido (Temario)

- Entrega de TRABAJO FINAL (TF)

Evidencias de aprendizaje

TRABAJO FINAL (TF)

- PDF con el registro del proceso, ilustraciones finales y mockups de las aplicaciones.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semana 13 - 16

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, la cual tiene como pilar el desarrollo de competencias. Estas son promovidas a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje. En este proceso dinámico, las competencias son construidas a partir de la reflexión crítica, el análisis, la discusión, la evaluación, la exposición y la interacción con sus pares, y conectándolas con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al

estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

El aprendizaje se dará mediante una base teórica y la realización de trabajos prácticos asistidos por el docente, ejercicios de experimentación del entorno digital y el manejo de nuevas tecnologías, análisis de referencias que luego serán dialogadas durante la sesión de clase. El estudiante deberá dedicar al menos, dos horas durante la semana, fuera del horario de clase, a actividades complementarias como revisión de videos sugeridos, etc. El estudiante presentará sustentaciones escritas y orales al finalizar cada unidad. La evaluación constará de un trabajo práctico antes del examen parcial y otro después, antes del examen final.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

$$15\% (TB1) + 30\% (TP1) + 15\% (TB2) + 40\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	15
TF - TRABAJO FINAL	40

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 4	Evidencia de aprendizaje: PDF con el registro del proceso y láminas de exploración: 1, 2, 3 y 4. Competencias evaluadas: Comunicación visual. Trabajo individual	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Evidencia de aprendizaje: PDF con el registro del proceso, artes finales de las 4 tarjetas del juego de rol y los mockups de la aplicación. Competencia evaluada: Comunicación visual. Trabajo individual	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 12	Evidencia de aprendizaje: PDF con el registro del proceso y láminas de exploración: 1, 2 y 3. Competencias evaluadas: Comunicación visual. Trabajo individual	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencia de aprendizaje: PDF con el registro del proceso, las 3 piezas gráficas y los mockups de la aplicación. Competencia evaluada: Comunicación visual. Trabajo individual	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

[https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313902030003391?institute=51UPC_INST
&auth=LOCAL](https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313902030003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL)