

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Ilustración
ECTS:	4
Curso:	3º
Anual/semestral:	semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	4 horas semanales / 112 de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Proyectos de ilustración Ilustración de moda Proyectos de ilustración editorial Proyectos de ilustración publicitaria
Instagram de la asignatura	@ilustracionesdmurcia
Departamento:	Fundamentos artísticos
Profesores:	Dibujo artístico

2. Introducción a la asignatura
<p>Ilustración es una asignatura obligatoria de la especialidad de Diseño Gráfico que se imparte en 3º de la especialidad de Diseño Gráfico durante el primer semestre. El alumno ha cursado en 2º curso <i>Expresión Gráfica</i>, que introduce en la utilización de recursos técnicos y conceptuales útiles para desarrollar y narrar ideas gráficamente.</p> <p><i>Ilustración</i> es una invitación a reflexionar acerca de los espacios que ocupa esta disciplina y los géneros en que se clasifica. Esta asignatura abordará la retórica visual y estudiará el tono –lírico, humorístico, técnico, dramático- adecuado para cada tipología de ilustración. Asimismo, se propondrá trabajar con distintas técnicas y materiales con el objetivo de ir construyendo un bagaje de herramientas útiles para su aplicación a distintos lenguajes gráficos.</p> <p>A lo largo del semestre se estudiará el trabajo de autores significativos del mundo de la ilustración en un recorrido histórico y adaptado a los temas, tono y géneros tratados.</p> <p>Ilustración precede a Proyectos de ilustración, que se imparte en el 2º semestre, y que propondrá al alumnado a trabajar con más autonomía, seleccionando lenguajes gráficos y conceptuales de un modo más personal y crítico.</p>

3. Asignación de competencias
<p>Competencias generales (BORM)</p> <p>CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. diseño.</p> <p>CG12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.</p> <p>Competencias específicas especialidad de diseño gráfico</p> <p>CE1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p>CE2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.</p> <p>CE6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.</p> <p>Competencias transversales</p> <p>CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.</p> <p>CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.</p> <p>CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan al trabajo que se realiza.</p> <p>CT6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.</p> <p>CT8. Desarrollar razonadamente ideas y argumentos.</p> <p>CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.</p> <p>CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</p> <p>CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>

4. Contenidos

CARM

Ilustración. Concepto y evolución

Ilustración como lenguaje de comunicación. Espacios para la ilustración

Ilustración en la vida cotidiana

Códigos narrativos

Humor, lirismo, crónica, metáfora/retórica visual

Autores significativos de la historia de la ilustración

Introducción a autores, períodos y países

Introducción a los géneros soporte de la ilustración

Ilustración en prensa

Ilustración técnica

Ilustración publicitaria

Ilustración editorial. Iniciación al proyecto de ilustración

Métodos de investigación, experimentación y crítica en torno a la ilustración

Iniciación al proyecto de ilustración

Temporalización de contenidos

Los contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

septiembre

Bloque 1.

1. La ilustración, concepto y evolución. La ilustración como lenguaje de comunicación
2. Espacios para la ilustración. La ilustración en la vida cotidiana
3. Breve historia de la ilustración. Géneros. Códigos narrativos
4. **La metáfora visual** La retórica en la ilustración

septiembre-octubre

Bloque 2.

1. **Ilustración en prensa.** Espacios de la ilustración. Diario. Semanal
2. Autores significativos de la historia de la ilustración

octubre-noviembre

Bloque 3.

1. **ilustración técnica.** Manual de instrucciones
2. Autores significativos de la historia de la ilustración

noviembre-diciembre

Bloque 4.

1. **Iniciación al proyecto de ilustración**
2. Autores significativos de la historia de la ilustración

5. Metodología

Ilustración es una **asignatura teórico-práctica**.

La metodología queda definida de la siguiente forma:

- Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje:

Herramientas metodológicas:

explicación teórica de introducción a la unidad didáctica

proyección de referentes y bibliografía

propuesta escrita para trabajo práctico

listado de autores para su investigación

prueba escrita

cuenta de *Instagram* para los trabajos de clase

plataforma *Classroom* o *Aula virtual*

correos electrónicos

Cada unidad didáctica irá precedida por una **explicación** que ofrezca un planteamiento general del tema apoyada por una proyección de **imágenes referenciales**.

El profesor dará por escrito al alumnado la **propuesta** con los ejercicios y actividades a realizar.

El alumnado realizará al menos un trabajo de investigación sobre un autor de un listado propuesto por el profesor.

La asignatura contará con actividades de **carácter presencial**: la clase se utilizará como lugar de **explicaciones para introducción de contenidos**, para la realización de los **trabajos prácticos** (que también se desarrollarán en casa en las horas de trabajo autónomo), así como las **presentaciones orales** por parte del alumnado sobre autores propuestos.

La información acerca de cada unidad didáctica se irá ampliando puntualmente por parte del profesor en toda su duración mediante la aportación de trabajos de autores que surjan inspirados en el trabajo de los alumnos.

Entre las actividades de trabajo autónomo está la realización de trabajos sobre autores dados y la realización de bocetos para su posterior desarrollo en el aula. Los trabajos prácticos iniciados en el aula y supervisados por el profesor podrán continuarse en casa siguiendo las pautas dadas por este.

La profesora subirá comunicaciones y referentes de cada unidad didáctica a la plataforma *Classroom* o *Aula Virtual*. Los alumnos, a su vez, subirán a dicha plataforma sus trabajos digitalizados y ordenados adecuadamente en el tiempo estimado para la realización de los mismos.

La clase de Ilustración tendrá una cuenta de *Instagram* donde el profesor seleccionará los trabajos más significativos de cada unidad didáctica realizados en clase como referencia para los alumnos.

El canal de los correos electrónicos corporativos de profesor y alumnado estará siempre abierto para comunicaciones puntuales.

Habrà al menos una **prueba escrita** obligatoria para reflexionar sobre los temas dados y fijar y ordenar contenidos. La prueba consistirá principalmente en un comentario de imágenes del trabajo de los autores estudiados y expuestos de forma oral por los alumnos en el aula. Para hacer media, la calificación de dicha prueba deberá ser como mínimo de cinco.

Actividades de trabajo presencial:

1. Exposiciones orales de los alumnos acerca de autores del mundo de la ilustración.
2. Presentación de los alumnos de sus trabajos prácticos e individuales.
3. Debates y puestas en común de trabajos prácticos.
4. Realización, durante cada periodo lectivo, de ejercicios de ilustración rápida o bocetos preparatorios en el aula relacionados con la propuesta del momento.

Actividades de trabajo autónomo:

1. Realización de trabajos de investigación
2. Búsqueda de información para los trabajos prácticos
3. Realización de trabajo práctico a partir de las correcciones e indicaciones dadas por el profesor en clase
4. Desarrollo de maquetas y piezas gráficas
5. Preparación de exposiciones orales

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo:

La metodología será **continua y sumativa**, dinámica y flexible entre profesor y alumnos y alumnos entre sí, analizando los problemas de comunicación de forma crítica y selectiva.

En el último bloque de contenidos: *Introducción al proyecto de ilustración*, se planteará una metodología proyectual que sentará las bases para la dinámica de trabajo del próximo semestre en Proyectos de ilustración (teniendo en cuenta que son dos asignaturas articuladas separadamente).

La atención del profesor al alumno es personalizada y no excluyente, intentando así optimizar los resultados que aparezcan por vías diversas. El intercambio de información entre alumnos en el aula y las presentaciones públicas individuales y obligatorias fomentan el espíritu crítico de los alumnos e invitan a la autoevaluación.

Asimismo podrá realizarse, de forma opcional, una coordinación interdisciplinar respecto de otras especialidades que se imparten en la escuela. El trabajo común (exposiciones, charlas, pequeñas publicaciones, etc.) con alumnos y profesorado de otros grupos promueve el análisis crítico de todas las actividades, proyectos e investigaciones generadas en el aula, así como la optimización de los recursos didácticos, charlas realizadas por profesionales especializados y talleres compartidos.

Información al alumno:

Al tratarse de evaluación continua, el alumno recibirá comentarios críticos de cada uno de sus planteamientos y trabajos prácticos, así como de su trabajo de investigación sobre un autor y de su exposición oral en clase. El tono de estos comentarios será siempre positivo, con objeto de alentarlos en sus decisiones e invitarlos a experimentar y a optimizar soluciones.

Recursos para el aula:

1. Cañón de video y pantalla para la presentación de contenidos, proyección de material referencial y presentaciones orales de alumnos
2. Libros y catálogos sobre técnicas y autores
3. Mesa de luces, mantas y reglas de corte para trabajo con bocetos manuales
4. Utensilios básicos como material fungible y soportes, están a cargo del alumno
5. *Instagram* para presentar y compartir los trabajos de la asignatura
6. Ordenador de aula para uso de profesor y alumnos
7. Tórculo, pantalla y luces para serigrafía)
8. Pantallas de serigrafía
9. pequeño tórculo de impresión de mesa

6. Volumen de trabajo

(4 ECTS x 28 horas) / 20 semanas = horas de trabajo semanal de asignatura anual.
Total asignatura año: 112h. Semanal: 5,6 h

Tiempo de realización de trabajo presencial 18 sem x 4h= 72 horas	Temporalización de contenidos 112 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 32 horas
Contenido/bloque de contenido		

18 horas	Bloque 1. 1. La ilustración, concepto y evolución. La ilustración como lenguaje de comunicación 2. Espacios para la ilustración. La ilustración en la vida cotidiana 3. Breve historia de la ilustración. Géneros. Códigos narrativos 4. La metáfora visual La retórica en la ilustración contemporánea.	8 horas
20 horas	Bloque 2. 1. Ilustración en prensa. Espacios de la ilustración. Diario. Semanal 2. Autores significativos de la historia de la ilustración	10 horas
16 horas	Bloque 3. 1. ilustración técnica. Manual de instrucciones 2. Autores significativos de la historia de la ilustración	6 horas
18 horas	Bloque 4. 1. Iniciación al proyecto de ilustración 2. Autores significativos de la historia de la ilustración	8 horas

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	40
Asistencia a exposiciones o representaciones	10
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	10
Realización de prueba escrita	2
Total actividades presenciales	72
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	10
Realización autónoma de proyectos y trabajos	20
Recopilación de documentación para trabajos	5
Preparación de exámenes	5
Total actividades de trabajo autónomo	40

7. Evaluación

Evaluación continua o formativa y sumativa

Continua o formativa:

Es una evaluación que valora la evolución del alumno a través tanto los trabajos prácticos que se realizan en el aula, la participación activa en clase, el trabajo del alumno en casa para preparar la propuesta, las presentaciones orales y una prueba escrita de conceptos generales y revisión de autores propuestos en cada unidad didáctica. El estudiante estará continuamente informado de su evolución mediante comentarios críticos y constructivos de sus trabajos prácticos, y de la calificación de la prueba escrita que realizará al finar de curso.

El intercambio de información en el aula y las presentaciones públicas fomentan el espíritu crítico de los alumnos e invitan a la autoevaluación.

Mediante las pautas dadas al alumnado para abordar cada propuesta, el profesor irá apreciando la evolución del alumno. En el apartado del trabajo práctico, analizará su madurez para buscar información adecuada, su capacidad de análisis y selección, su búsqueda de soluciones mediante la experimentación y las destrezas y competencias que vaya adquiriendo con cada trabajo. Para ello el profesor le dará pautas e intentará acompañarlo en las vías de trabajo abiertas, valorando el grado de recepción y aprovechamiento de las mismas. El alumno contará con un ambiente de debate en el aula a través de la puesta en común del trabajo de todos los compañeros, y las referencias del carácter de la asignatura a través de las imágenes de otros cursos subidas a la cuenta de instagram.

Se valora de forma muy consciente el grado de madurez conceptual del alumno a lo largo del semestre, indispensable para la adquisición de competencias en esta asignatura. Dicha valoración tendrá en cuenta:

- el criterio para analizar imágenes
- la permeabilidad al conocimiento de autores significativos
- la asimilación de los espacios de la ilustración, géneros y autores de cada disciplina
- el interés en la búsqueda de información en cada bloque temático

La evaluación **sumativa** dará cuenta del nivel de asimilación del alcance de competencias mínimas requeridas.

En la convocatorias ordinaria de junio

se evaluará al alumno en relación con las actividades propuestas y llevadas a cabo:

1. trabajos prácticos

2. trabajos de investigación
3. presentaciones orales
4. prueba escrita
5. asistencia y actitud participativa

La prueba escrita, las exposiciones orales y los trabajos teóricos son obligatorios.
 Para hacer media, la nota mínima de la prueba escrita debe ser un cinco. Si no es así deberá recuperarse esa prueba en la convocatoria extraordinaria.
 Se valorará la entrega puntual de trabajos, penalizando la calificación de los mismos fuera de fecha hasta un 10% de la calificación global.

En la convocatoria extraordinaria

Si el alumno no aprueba la convocatoria de junio, podrá optar a la **convocatoria extraordinaria**. En ésta se exigirá la entrega de trabajos prácticos acordes a los contenidos de la asignatura, una prueba escrita de una hora de duración que realizará en el aula y que consistirá en un comentario de imágenes de los autores expuestos en las presentaciones orales, y/o una explicación de términos o conceptos concretos en relación con los contenidos de la asignatura.

El alumno que **no haya asistido a clase** durante el curso o **haya perdido la evaluación continua** por sus numerosas faltas, tendrá derecho a la **convocatoria extraordinaria**. En ésta el profesor, para valorar si el alumno ha conseguido alcanzar el grado de competencias mínimas de la asignatura, podrá exigirle la entrega de una serie de trabajos prácticos complementarios a los exigidos para cada unidad didáctica, siempre en relación con los contenidos de la asignatura. Deberá entregar un trabajo de investigación sobre uno o dos autores de la programación. Deberá realizar también la prueba escrita, de una hora de duración, que tendrá lugar en el aula en el horario convenido por jefatura de estudios para la semana de exámenes y que consistirá en un comentario de autores y alguna pregunta de términos en relación con los contenidos de la asignatura.
 El apartado de actitud, calificado con un 10% del total, no podrá ser aplicado a estos alumnos.

7.1. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

- Saber componer y analizar jerarquías de información.
- Ser creativos y versátiles desarrollando soluciones.
- Manejar con imaginación y sensibilidad los útiles y soportes de dibujo
- Tener una actitud abierta a los acontecimientos del arte y el diseño en general, y tener una cultura general de los mismos.
- Conocer de forma básica autores y géneros propios de la ilustración
- Saber integrar asignaturas como dibujo artístico, Hª del Arte, tipografía y relacionar disciplinas variadas en el desarrollo de su trabajo.
- Saber localizar previamente información útil para el desarrollo práctico de su trabajo.
- Saber defender públicamente las ideas propias y el desarrollo de su trabajo.
- Tener al día, con calidad y eficacia, el blog personal o la herramienta acordada para mostrar su trabajo.
- Correcta presentación de los trabajos, tanto de forma analógica como digital.

7.2. Instrumentos de evaluación:

- Trabajos prácticos
- Memorias
- Presentaciones orales
- Trabajos de investigación
- Actitud y participación activa en clase
- Prueba escrita
- Correcta presentación de los trabajos
- Puntualidad en la entrega de trabajos

La prueba escrita, las exposiciones orales y los trabajos teóricos son obligatorios.
 Para hacer media, la nota mínima de la prueba escrita debe ser un cinco. Si no es así deberá recuperarse dicha prueba en septiembre.
 Se valorará la entrega puntual de trabajos, penalizando la calificación de los mismos fuera de fecha hasta un 10% de la calificación global.

7.3. Criterios de calificación

En la convocatoria ordinaria

Trabajos prácticos+memorias.....	50%
Trabajos de investigación y presentaciones orales.....	15%
Prueba escrita (obligatoria).....	25%
Asistencia y actitud participativa.....	10%
Total.....	100% de la calificación

Alumnado con la asignatura pendiente

Se evaluará dentro de la convocatoria ordinaria y conforme a sus criterios de calificación. En el caso de que el alumno no pueda asistir a la totalidad de las clases presenciales por coincidir con otra asignatura, el alumno establecerá con su profesor un mínimo de asistencia, un programa de trabajo y un calendario de tutorías.

Convocatoria extraordinaria

1. Cuarta convocatoria. Se establecerá previamente con el profesor un programa de trabajo práctico y teórico. El alumno será evaluado por un tribunal nombrado por el departamento de fundamentos artísticos, aunque podrá, solicitándolo en plazo a jefatura de estudios, ser evaluado por su profesor.

Criterios de calificación:

Trabajos prácticos y memorias 70%

Prueba escrita obligatoria 30%

Total.....100% de la calificación

2.Convocatoria de gracia (5ª convocatoria):

Los alumnos que no superen la última convocatoria extraordinaria, podrán optar, si así lo desean, a la convocatoria de gracia que pueda promover la Consejería, en las condiciones que esta establezca.

El apartado de actitud, calificado con un 10% del total, no podrá ser aplicado a estos alumnos.

Criterios de calificación (convocatoria extraordinaria):

Trabajos prácticos y memorias 70%

Prueba escrita obligatoria 30%

Total.....100% de la calificación

Actividades extracadémicas

-Viaje de estudios a las Jornadas de ilustración y diseño *Encuentrazos* en Zaragoza en torno a febrero o marzo. Este viaje se viene realizando anualmente por los alumnos que cursan la asignatura de Ilustración desde hace 10 años.

-Queda prevista la **visita** a cualquier **exposición o actividad puntual** en la región relacionada con los contenidos de las asignatura.

-Se contempla la **colaboración en proyectos interdisciplinares** concretos con distintas especialidades.

8. Bibliografía y Recursos online

- *Una historia de las imágenes*. Hockney, David y Gayford, Martin. Siruela, 2017
- *Oli Eksell? ¡Sí, claro!* Ikea 2016
- Muñoz Méndez, Francisco Manuel. Sileno. Paisajes en la batalla. Crónica ilustrada de la I Guerra Mundial, Museo ABC 2016
- Hernández Cava, Felipe. *Cambio de luces. Ilustración española en los años 70*, Museo ABC 2015
- El Roto, *Viñetas para una crisis*, Reservoir Books, Barcelona, 2012
- Rees, Darrell. *Cómo ser ilustrador*, Index Books Barcelona 2012
- Bonet, Juan Manuel. *El efecto iceberg*. Dibujo e ilustración españoles entre dos fines de siglo, Museo ABC y TF 2010
- Chwast, Seymour y Heller, Steven. *Illustration. A visual history*, Abrams ed, Nueva York 2008
- La caricatura social y política. Hogarth, Grosz, Bagaria*. Pentagraf editorial, Valencia 2007
- Peret, Raúl. Un oficio sin palabras*. Puertas de Castilla, Murcia 2007
- El Roto, *El libro de los desórdenes*, Reservoir Books, Barcelona, 2006
- Raúl, Cuaderno perplejo*, Casset, Madrid 2002
- Wigan, Mark, *Thinking visually*, Avabooks, UK 2006
- Iranzo, Carmen, *6 ilustradores opinan. Panorama de la ilustración de autor en España*, Puertas de Castilla, Murcia 2006
- Mijksenaar, Paul, Westendorp, Piet *Abrir aquí: el arte del diseño de instrucciones*, Könemann, Colonia 2000
- Cuadrado, Jesús, *Atlas Español de la Cultura Popular*. 2 tomos, Sinsentido, Madrid 1999
- El Perich, *El gran libro de El Perich*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1999
- Périch, *Érase una vez*, Ediciones Península, Barcelona 1974
- Humor gráfico del s.XX*, Biblioteca básica Salvat, Madrid 1970
- El Perich, *Autopista*, Ediciones de bolsillo, Madrid, 1970

