

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA			ASIGNATURA		
			Ilustración aplicada al diseño		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			3º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			SIN REQUISITOS PREVIOS		
TIPO	Práctica		CARÁCTER	Obligatoria especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	3horas	CRÉDITOS ECTS	6 ETCS
HORAS TOTALES	150 horas	HORAS PRESENCIALES	96horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	54 horas

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas
- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

La Ilustración es la materia que se ocupa de la creación de imágenes con una eficacia comunicadora predeterminada.

Dentro del mundo de la comunicación visual, la Ilustración estudia la elaboración significativa de formas visuales. Sus instrumentos principales son el dibujo manual, el dibujo digital, la fotografía y la animación. En la actualidad, la actividad del diseño gráfico va muy ligada a la Ilustración, ya que ésta se convierte en un recurso dentro de la creación contemporánea con su propio lenguaje visual. En el proceso de construcción de imagen de marca y de producto, muchas veces se requiere una versatilidad creativa donde el vínculo entre arte y diseño es cada vez más difuso e indispensable para elaborar proyectos comunicativos innovadores. Por ello, al proceso de construcción de un producto gráfico, sus procesos metodológicos y herramientas de trabajo, hay que añadir nuevas competencias con las que el diseñador gráfico ha de convertirse en un creativo capaz de ponerse al frente de proyectos donde las técnicas clásicas del dibujo convergen con las últimas tecnologías, siendo éstas el eje comunicativo del diseño, preparando al alumno para afrontar proyectos gráficos pudiendo utilizar la ilustración como principal recurso creativo.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Tipos y técnicas de ilustración. El proceso y desarrollo de la ilustración. Ilustración científica, literaria, editorial, publicitaria, etc. Estilos en ilustración. Ilustración tradicional versus ilustración digital. Usos de la ilustración en diseño gráfico. Materiales y organización del trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET9 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	CET16 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	CEG8 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3 comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	CEE3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	CEE4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	CEE8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/HORAS
Marco metodológico y perfil profesional. Introducción.	1	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la Ilustración. Concepto. - Tipos de ilustración según mercados: Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc. - El proceso y desarrollo de la ilustración. <ul style="list-style-type: none"> - Métodos de experimentación propios de la materia. - Métodos de investigación. - Técnicas y estilos de ilustración (intro). Materiales y organización del trabajo. Ilustración tradicional versus ilustración digital. - Act. inicial. 	3
Usos de la ilustración en diseño gráfico (I)	2	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto 	4
Usos de la ilustración en diseño gráfico (II)	3	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Proyecto 	4
Usos de la ilustración en diseño gráfico (III)	4	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto 	4
Usos de la ilustración en diseño gráfico (IV)	5	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto 	4

Usos de la ilustración en diseño gráfico (V)	6				- Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto	4			
Usos de la ilustración en diseño gráfico (VI)	7				- Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto	4			
Usos de la ilustración en diseño gráfico (VII)	8				- Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto	4			
Usos de la ilustración en diseño gráfico (VIII)	9				- Técnicas y estilos de ilustración. - Tipos de ilustración según mercados. - Actividad/Proyecto	4			
Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)				
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno		Total		Portafolio (I): Actividades finales	Portafolio (II): Actividades de contenidos	Actividades de aula	Participación e implicación	Criterios
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo							
Clases teóricas	20		20	G:1,2,3,4,8 T:2,1,8,13 E:2,3,4,6,8,9,			x		x
Clases prácticas	20		20	G:1,2,3,5,15,18 T:1,13,14 E:1,2,4,6,12		x	x		x
Estudio y lecturas	-	10	10	G:21 T:16, 2,1 E:2,3,6			x		x
Trabajos	20	10	30	G:1,2,3,4,5,8,17,18,19,21 T:1,2,3,6,8,13,14 E:1,2,3,4,6,8,9,12	x	x	x		x
Trabajo en grupo	16	9	25	G:1,2,3,4,5,15,17,18,19 T:1,2,3,6,7,8,13,14 E:1,2,6,8,9	x	x	x		x

Act. complementarias	20	-	20	G:1,2,3,4,5,17,18,19 T:1,2,3,6,8,9,13,14,16 E:1,2,8,9	x	x	x	x	x
	96	29	125						

* El número de sesiones por unidad, puede variar a criterio del docente, pudiendo variar así la carga horaria que se le otorga a cada unidad; lo que aparece en el cuadrante es un número aproximado.

La consecución de los objetivos específicos y adquisición de los contenidos planteados en las unidades didácticas de esta asignatura se logrará mediante las siguientes actividades:

- **Exposición de los contenidos teóricos:** se exponen en el aula a través de presentaciones que mostrarán imágenes que ilustren cada unidad didáctica, siendo la parte visual de gran importancia para que los/as alumnos/as adquieran un amplio abanico de referentes visuales. Para ello se emplearán imágenes no solo en relación a la especialidad, sino también de otros ámbitos artísticos y culturales, tanto fijas como en movimiento. Dichas clases teóricas serán participativas y activas, fomentando el debate y la crítica por parte del alumnado, y su intervención durante las clases teóricas.
- **Actividades cortas relacionadas con las clases teóricas (individuales/grupales):** siguiendo con la implicación que se busca por parte del alumnado en la comprensión y asimilación de los contenidos teóricos de la asignatura, se realizarán actividades y ejercicios cortos, en clase, que acompañen a la explicación de los mismos para que estos sean asimilados con mayor facilidad y de manera práctica, resultando más significativos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos ejercicios fomentarán la creatividad y la capacidad del alumno/a para aplicar elementos del lenguaje visual en diferentes ámbitos del diseño de moda.
- **Proyectos (individuales/grupales):** se trata de trabajos más complejos y estructurados que recojan de manera práctica aspectos teóricos determinados, recopilando de manera progresiva nuevos conceptos teóricos con los vistos anteriormente. Con este tipo de trabajos se pretende que los alumnos/as desarrollen con más profundidad los conceptos vistos en una o varias unidades, aplicando los conocimientos que van adquiriendo en trabajos que requieran un mayor desarrollo tanto práctico como conceptual, y que serán expuestos en clase. El formato de proyecto, además, les hará ir tomando contacto desde el primer curso con la metodología proyectual. Estos trabajos contarán para su realización con parte de dedicación horaria en clase y parte como trabajo autónomo del alumno/a.
- **Trabajos de investigación:** que profundicen en el conocimiento de autores, artistas, diseñadores o alguna temática concreta.

- Comentario y análisis de imágenes: este tipo de actividad está enfocada a que el alumnado aprenda a analizar y comentar imágenes en todos sus aspectos semánticos y sintácticos; se trata de una actividad imprescindible dentro de la asignatura ya que estos comentarios irán siendo más complejos a medida que se avance con los contenidos, recopilando al final toda la teoría estudiada. De nuevo esta es una forma de comprobar que el alumnado asimila y comprende lo que se le está enseñando.
- Lectura de artículos/ capítulos de libros: se trata de una actividad para que los/las alumnos/as refuercen su capacidad lecto-escritora y de comprensión y análisis con textos relacionados con la materia. Para ellos se les proporcionarán artículos de actualidad o de autores relevantes dentro del estudio del lenguaje visual, así como otros textos extraídos de libros u otras fuentes que se consideren interesantes por parte de cada profesor/a.
- Salidas y visitas: a lo largo del curso podrán realizarse salidas o visitas a museos, exposiciones o actividades que se consideren de interés para complementar y completar la formación del alumnado, así como para poner en práctica el análisis de imágenes.
- Pruebas teóricas parciales: se realizarán a lo largo del curso para comprobar la adquisición de los conocimientos teóricos por parte del alumno/a. Podrán ser mediante preguntas cortas de desarrollo o tipo test e ir acompañadas de comentario de imágenes.

En cuanto a las actividades complementarias, como se ha dicho podrán ser visitas o salidas puntuales, pero también se incluyen en este apartado las actividades relacionadas con la Semana del Diseño, cuyas fechas de realización están por determinar.

El número, duración o tipo de actividades que se realicen durante el curso se fijarán por el profesor o profesora que imparta la materia. Dichas actividades tendrán en algunos casos carácter interdisciplinar pudiendo realizarse en colaboración con el profesorado de otras materias, evitando la duplicidad de contenidos, a la vez que se completa y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Partiendo de la corriente constructivista cognitiva (Piaget, 1980) que entiende al alumnado como agente activo en sus procesos de aprendizaje se realizarán sesiones con contenido teórico/práctico aplicando los siguientes principios metodológicos.

A) Aprendizaje significativo: consiste en la conexión de los conocimientos previos que posee el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. En este sentido se toma como referencia la zona de desarrollo próximo, (ZDP) buscando la distancia adecuada entre lo que el alumnado sabe y lo que debe o quiere aprender.

- Se parte de los conocimientos previos que posee el alumnado: Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso y de cada unidad didáctica. Esta primera fase es clave para detectar los intereses y los conocimientos previos que serán el punto de partida.
- Se procura planificar los contenidos según su grado de utilidad, interés y dificultad: comenzando con los contenidos más motivadores, continuando con los contenidos

más técnicos y acabando el curso con los más creativos.

- Se busca conectar con la realidad del alumnado fuera del aula (se utiliza entre otros instrumentos, la entrevista cualitativa).
- Se procuran realizar continuos repasos/resumen de los contenidos vistos con anterioridad.

B) Aprendizaje activo y participativo: Promueve la participación activa de todos los integrantes del grupo partiendo de sus intereses.

- Se favorece que los alumnos tomen el protagonismo de la asignatura, dentro de lo posible, se acordarán conjuntamente aspectos importantes de cada práctica. Además de realizan diagnósticos colectivos continuados para medir el ritmo de aprendizaje que implican la participación de todo el grupo clase.
- Se busca un aprendizaje autorregulado por el propio alumnado, para potenciar el compromiso con el propio aprendizaje a lo largo de la vida. Con este fin se incide especialmente en que el alumnado desarrolle su capacidad de autoaprendizaje y que aprenda a aprender, mediante herramientas de evaluación formativa (autoevaluaciones).

C) Aprendizaje digital: Gracias a espacios digitales (Classroom, blog y redes sociales) se amplía el espacio de aprendizaje con información, refuerzo y ampliación de contenidos.

- En algunas unidades se personaliza la educación a través de la Clase Invertida. Esta metodología combina la instrucción directa en casa, mediante vídeos cortos, junto con metodologías constructivistas, que realiza en el aula. Se implementa, sobre todo, en las actividades de introducción.

D) Aprendizaje cooperativo: Aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hayan vinculado de tal manera que solo se pueden alcanzar los objetivos individuales mientras los demás también alcancen los suyos. Además permite que los alumnos se sientan “parte de”, estimulando su sentido de pertenencia y motivación, lo que incidirá directamente en su responsabilidad y autoestima.

- Aprender enseñando: Una revisión de investigaciones sobre tutoría entre iguales (Duran, 2017) revela que al aprender para enseñar, se potencia el proceso cognitivo de aprendizaje (mayor retención memorística, mayor esfuerzo por seleccionar los elementos relevantes y organizarlos con sentido) y aumentada la motivación. Lo aplican las actividades propuestas en las que se comparten resultados de investigaciones realizadas por el alumnado. También se busca generar espacios para que se dé naturalmente.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Pasarela Fortuny, XII Edición | Otoño de 2025, Semana del Diseño en los inicios de 2026. Salidas por la ciudad, visitas a exposiciones, dibujo del modelo del natural, etc.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

Al ser anual, se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

a. Evaluación inicial

Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso que sirve para fijar un punto de partida a la hora de adaptar la guía didáctica (curricular y metodológica) a las peculiaridades de la clase. Esta evaluación inicial también se realizará antes de comenzar nuevos bloques o unidades siempre que se considere adecuado y necesario.

Los objetivos que persigue esta evaluación inicial son:

- detectar conocimientos previos de generales (comprensión y expresión oral y escrita, organización y limpieza, así como desarrollo del pensamiento crítico).
- detectar conocimientos previos de generales (léxico específico y conocimiento acerca de los contenidos mínimos).
- detectar conocimientos previos de la próxima unidad.
- detectar intereses y preferencias dentro de los límites de la asignatura.
- Detectar necesidades de ampliación y refuerzo, así como material didáctico para el alumnado que lo requiera. Al tratarse de unos estudios profesionalizantes no se realizan adaptaciones significativas.

Los herramientas utilizadas para esta primera evaluación inicial son:

- Cuestionarios iniciales
- Pruebas orales y escritas
- Entrevistas personales de carácter cualitativo

b. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

Los instrumentos de autoevaluación son ampliamente reconocidos como herramienta de evaluación formativa, útiles para que el alumnado sea participe de su propio aprendizaje, especialmente en el propio proceso de evaluación. Los más utilizados son:

- Cuestionarios de autoevaluación de cada actividad donde se van marcando como completados cada uno de los criterios de evaluación previstos así como la fecha de entrega estipulada vs. fecha de entrega realizada. Apartado de “Sugerencias y mejoras”. Apartado de “Otras observaciones”.
- Memoria de desarrollo de actividades donde se exponen los pasos seguidos y la adecuación de la actividad final a cada uno de los criterios de evaluación señalados. Además se solicita un comentario o aportación personal.
- Sondeo inicial sobre la voluntad general en relación a los criterios de evaluación: el 50% puede estar dedicado a las Actividades síntesis final o por el contrario a una prueba al final de la asignatura.

En momentos puntuales se utilizarán herramientas de autoevaluación grupal:

- Técnica del semáforo sobre contenidos de la unidad. Esta técnica es útil para medir el clima de la clase. Además permite al alumnado hacer introspección sobre su propio aprendizaje y aprender de los/las compañeros/as.

- Encuestas grupales mediante herramientas de Visual Thinking.
- Cuestionarios para la evaluación de la propia guía didáctica y sus procesos de evaluación y temporalización.

6.2. Instrumentos de evaluación

Procedimiento	Instrumento	Momento
Observación	Lista de asistencia	Inicio de cada clase
	Diario de clase	Diario
	Escalas de observación y rúbricas	Diario
Análisis de las producciones de los alumnos*	Portafolio físico	Continuo
	Portafolio digital: Google Classroom	Continuo
	Autoevaluación de las actividades	Continuo
	Memoria de visitas a eventos	Puntual
Entrevista	Guión de entrevista cualitativa	Inicio de curso. A lo largo del curso según necesidad.
	Ficha para el análisis de entrevistas cualitativas	Inicio de curso. A lo largo del curso según necesidad.
Pruebas	Cuestionarios	Continuo
	Pruebas grupales	Continuo
Investigación y evaluación de la guía didáctica y del desempeño docente	Plan de mejora y actualización constante de la guía docente	Final de curso. A lo largo del curso según necesidad.
	Cuestionario de evaluación del desempeño docente y la guía didáctica (Google forms)	Final de curso.

Entrevistas grupales mediante la técnica del semáforo y el visual thinking.

A lo largo del curso según necesidad.

NORMAS DE ENTREGA PARA EL ALUMNADO ASISTENTE

En el caso de que expire un plazo, el trabajo deberá ser adecuadamente archivado y se entregará durante el periodo de evaluación del cuatrimestre correspondiente.

Así mismo se tendrá muy en cuenta el uso correcto de la ortografía y la fluidez y corrección en la expresión escrita. En las actividades que por su naturaleza lo requieran, esta casuística formará parte de los criterios de evaluación y quedará especificado a través de un % dentro de la rúbrica de evaluación, siempre a disposición del alumnado cuando lo solicite.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN ESCRITA

Así mismo se tendrá muy en cuenta el uso correcto de la ortografía y la fluidez y corrección en la expresión escrita. En las actividades que por su naturaleza lo requieran, esta casuística formará parte de los criterios de evaluación y quedará especificado a través de un % dentro de la rúbrica de evaluación, siempre a disposición del alumnado cuando lo solicite.

PRUEBAS Y EXÁMENES

En el caso de las pruebas y exámenes: Iniciado el ejercicio se podrá permitir durante 15 minutos la entrada de personas aspirantes al aula donde se realice el examen y no se autorizará la salida de persona alguna. El aula se podrá abandonar transcurridos 30 minutos, siendo obligatoria, en cualquier caso, la entrega del ejercicio.

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Actividades prácticas de contenidos e investigación.	Proyectos finales de síntesis de cada unidad.	Actividades complementarias, observación continuada del grado de esfuerzo y progreso en el aula.
20%*	60%*	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Actividades prácticas de contenidos e investigación	Proyectos finales de síntesis de cada unidad	Examen final.**
20%*	60%*	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Actividades prácticas de contenidos e investigación	Proyectos finales de síntesis de cada unidad	Examen final.**
20%*	50%*	30%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.
- Si no se realizan las actividades prácticas (30%) ese porcentaje pasaría al apartado de proyectos (50%+30%=70).
- ** Si el contenido de las actividades propuestas aporta suficiente información se estudiará la necesidad de hacer examen o no.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Actividades prácticas (investigación, comentarios o imágenes).	Proyectos finales de síntesis* de cada unidad.	Examen final.**
20%	50%	30%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Actividades prácticas de contenidos e investigación	Proyectos finales de síntesis de cada unidad	Examen final.**
20%	50%	30%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Actividades prácticas de contenidos e investigación	Proyectos finales de síntesis de cada unidad	Examen final.**
30%	50%	20%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.
- Se realizarán exámenes parciales de cada unidad o práctica (proyectos) según el criterio de la profesora.
- En el caso de que la profesora no vea necesario hacer examen porque el contenido de los ** aporta suficiente información se estudiará la necesidad de hacer examen.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

El aula específica para la materia desarrollada en esta guía ha de presentar unas características concretas de equipamiento:

1. Acondicionamiento básico: Luces que proporcionan buena iluminación (combinación de luz fluorescente cálida y fría), mesas y sillas (si fuera posible, ajustables a la altura de cada alumno/a con respaldo y reposabrazos).

Pizarra y Biblioteca de aula.

2. Materiales audiovisuales e informáticos: Ordenador del/la docente y proyector, sala de ordenadores en el centro con escáner y conexión a Internet. Cámara fotográfica accesible. Opcional: Ordenadores para el alumnado.

b. Materiales.

1. Material curricular: Plan de Centro, Proyecto Educativo, Reglamento de Organización y Funcionamiento y Desarrollo de Unidades Didácticas. Mapa de ruta, Cuadernillos pedagógicos de las unidades y Hoja de evaluación periódica.

2. Material bibliográfico: Biblioteca de aula con bibliografía y webgrafía generalista y específica de las unidades didácticas.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador portátil personal, conexión a internet, programas de diseño, cuaderno de bocetos.

7.3. Instrumentos de autoformación

- Google Classroom.
- Pinterest del aula.
- Blog de aula.
- Instagram de aula.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

- LOE, Art. 71. recientemente modificado.
- LEA Título III, Equidad en la Educación Capítulo I.

En las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

La estructura de la guía facilita la adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje, dando respuesta a aquellos alumnos que no presentan dificultades significativas para alcanzar los objetivos, a los que demandan incansablemente mayores niveles de dificultad y, por último, aquellos que necesitan una atención más específica en un momento determinado.

- **Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales.**

a) Entrevistas con el alumnado (iniciales y al inicio de cada bloque o unidad).

b) Evaluación inicial de conocimientos previos en cada unidad.

- **Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales.**

A) Actividades de ampliación y refuerzo para los alumnos que las precise: adaptaciones de las actividades en su realización o presentación, sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo, segmentación de sesiones.

B) Agrupaciones flexibles: de manera que se ayuden unos a otros en el proceso.

C) Materiales didácticos accesibles: Classroom, Blog de aula, Pinterest e Instagram de aula y posibles Cuadernillos pedagógicos en el caso de dificultades de acceso a internet.

Siempre teniendo en cuenta que esta circunstancia no supondrá nunca la disminución de los objetivos a desarrollar por el alumnado de la titulación, se atenderán las necesidades específicas de apoyo educativo (N.E.A.E.) que aparezcan en cada caso.

Para un supuesto de alumnado con dificultades leves de comprensión (por ejemplo idiomáticas) realizaremos las siguientes adaptaciones no significativas de acceso al currículo:

- Potenciar al máximo el apoyo visual de nuestras explicaciones mediante láminas, imágenes, carteles bilingües...
- Nos apoyaremos en lenguaje corporal y gestual para las explicaciones.
- Asignamos tutores/as pares entre alumnos/as para que se expliquen aquellos conceptos o cuestiones que no comprendan.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatur; encuestas, rúbrica, etc...

10. BIBLIOGRAFÍA

Toda la bibliografía está disponible para su consulta digital (web especificada) o bien física en las bibliotecas de Granada (públicas y universitarias).

BLOQUE TEMÁTICO	BIBLIOGRAFÍA
------------------------	---------------------

<p>El proceso y desarrollo de la ilustración. Materiales y organización del trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>	<p>MUNARI, B., 1985. ¿Cómo nacen los objetos? / Bruno Munari. 2a ed. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN 8425211549. (Sobresaliente).</p> <p>MALE, A., 2018. Ilustración : contexto, procesos creativos y proyección profesional / Alan Male ; [traducción, Rocío Gómez de los Riscos]. 1a ed. Barcelona: Promopress. ISBN 978-84-16851-45-4. Manual general (formación, naturaleza de las imágenes, papel de la ilustración, perspectivas presentes y futuras) (Notable - Sobresaliente.)</p> <p>HALL, A. (2011). Ilustración / [Andrew Hall]. Blume. (Notable).</p> <p>WIGAN, M., 2007. Pensar visualmente : lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador / Mark Wigan. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN 9788425221965. (Interesante, Notable)</p> <p>MARTÍNEZ MORO, J., 2004. La ilustración como categoría : una teoría unificada sobre arte y conocimiento / Juan Martínez Moro. Gijón: Trea. ISBN 8497041224. (Teoría de la ilustración como concepto complejo, BIEN)</p> <p>Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Revista Kepes, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12 (Artículo teórico, bien)</p>
<p>Tipos de ilustración.</p>	<p>FERNÁNDEZ COCA, A., 2012. El arte de la ilustración : del concepto al éxito / Antonio Fernández-Coca. Madrid: Anaya Multimedia. ISBN 9788441532786. (Sobresaliente)</p> <p>BENAROYA, A., 2013. Illustration next : contemporary creative collaboration / Ana Benaroya. London: Thames & Hudson. ISBN 9780500517017. (Recopilación de autores, cercano al dibujo contemporáneo, Notable)</p> <p>ILUSTRANDO DUDAS [en línea] [fecha de consulta: 18/OCT/2022]. Disponible en: www.ilustrandodudas.com</p>
<p>Técnicas de ilustración. Ilustración tradicional versus ilustración digital.</p>	<p>SLADE, C., 1998. Enciclopedia de técnicas de ilustración / Catharine Slade. Barcelona: Acanto. ISBN 8486673720. (Bien)</p> <p>PEPPER, R. El manual del artista (Sobresaliente)</p> <p>SMITH, R., 2008. Manual del artista / Ray Smith. [Nueva ed.]. Madrid: Hermann Blume. ISBN 9788496669413. (Sobresaliente)</p> <p>MATEU MESTRE, M., 2020. Técnicas de dibujo : dominio del bolígrafo, lápiz de grafito y herramientas digitales / Marcos Mateu-Mestre. Madrid: Anaya Multimedia. ISBN 9788441542747. (Sobresaliente)</p> <p>Composición MATEU MESTRE, M., 2020. Tinta : dibujo y composición para narradores visuales / Marcos Mateu-Mestre. Madrid: Anaya Multimedia. ISBN 9788441542754.</p>

	(Avanzado, Sobresaliente)
Estilos en ilustración.	<p>MADDEN, M., 2007. 99 ejercicios de estilo / Matt Madden ; [traducción, Lorenzo F. Díaz]. Madrid: SinsEntido. ISBN 978-84-96722-26-2. (Desde un modelo explora estilos, puntos de vista, homenajes, parodias, otros campos visuales, Sobresaliente)</p> <p>QUENEAU, R. y FERNÁNDEZ FERRER, A., 2019. Ejercicios de estilo / Raymond Queneau ; versión y estudio introductorio de Antonio Fernández Ferrer. 21a ed. Madrid: Cátedra. ISBN 9788437606750. (Libro muy influyente aplicado a estilos de escritura, Sobresaliente)</p> <p>OLMEDO, A., 2012. Behind illustrations / [text: Alba Olmedo]. Barcelona: Index Book. ISBN 9788415308140.</p> <p>OCOOLEY, M., 2015. Behind illustrations 3/ [text: Maureen Cooley]. Barcelona: Index Book. ISBN 9788415308775.</p> <p>KRISZTIAN, G. y SCHLEMPP ÜLKER, N., 2006. Visualizing ideas : from scribbles to storyboards / Gregor Krisztian and Nesrin Schlempp-Ülker. London: Thames & Hudson. ISBN 0500286124. (Estilo "boceto comunicativo" para diseñadores - técnica fresca del rotulador de alcohol para diseño de moda, story, producto..)</p>

Usos de la ilustración en diseño gráfico. Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc.

VELASCO ARANDA, R., 2017. La ilustración gráfica aplicada al diseño: La práctica de la ilustración en la artesanía y el diseño. S.I.: Universidad de Granada.

ILUSTRACIÓN DE LITERATURA INFANTIL:

SALISBURY, M., 2015. 100 joyas de la literatura infantil ilustrada / Martin Salisbury. Barcelona: Blume. ISBN 9788498018240. (Notable)

SALISBURY, M. y STYLES, M., 2014. El arte de ilustrar libros infantiles : concepto y práctica de la narración visual / Martin Salisbury, Morag Styles. 1a ed., reimp. Barcelona: Blume. ISBN 9788498015904. (Sobresaliente)

OBIOLS SUARI, N., 2004. Mirando cuentos : lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil / Núria Obiols Suari. Barcelona: Laertes. ISBN 8475845258. (Sobresaliente)

HIDALGO RODRÍGUEZ, M. del C., BLANCAS ALVAREZ, S. y ALONSO VALDIVIESO, 2018. Ilustrar para todos : álbumes ilustrados sobre diversidad e igualdad = Illustrating for everyone : picture books about diversity and equality / Ma Carmen Hidalgo Rodríguez, Sara Blancas Álvarez y Concepción Alonso Valdivieso. Granada: Universidad de Granada. ISBN 9788433863812. (Muy interesante y necesario, Notable-sobresaliente)

LIPPINCOTT, G.A., 2007. Técnicas de ilustración de fantasía : aprende las técnicas del profesional de la ilustración de fantasía, desde la creación de personajes hasta vender tu trabajo / Gary A. Lippincott. Barcelona: Norma. ISBN 9788498470994. (Repaso del tema estilo ilustración fantasía inglesa antiguo, Notable)

NEWELL, P. y AZID, A., 2013. El libro inclinado / de Peter Newell ; [versión de Aloe Azid]. 3a ed. Barcelona: Thule. ISBN 9788496473652. (Diseño de formato de 1910, notable)

ILUSTRACIÓN DISEÑO DE PERSONAJES

Creating Stylized Characters:, [sin fecha]. S.I.: 3DTotal Publishing. ISBN 978-1909414747. **(Notable - Sobresaliente)**

WOODCOCK, V., 2007. Cómo crear personajes de animación / Vincent Woodcock. Barcelona: Norma. ISBN 9788498471014. Conceptos básicos, maquetación agradable (Bien)

WITHROW, S. y DANNER, A., 2009. Diseño de personajes para novela gráfica / Steven Withrow y Alexander Danner. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN 9788425222900. Libro sencillo de revisar, con conceptos básicos. (Bien)

COONEY, D., 2013. La guía completa para dibujar figuras para cómics y novelas gráficas / Daniel Cooney ; [traducción, Albert Agut]. 1a ed. Barcelona: Norma. ISBN 978-84-679-1281-4. (Notable - Sobresaliente)

MATTESI, M., 2012. Force : Character Design from Life Drawing / Mike Mattesi. 1st edition. S.I.: Focal Press. ISBN 1-136-13989-3.

MATTESI, M.D., 2006. Force : dynamic life drawing for animators / Michael D. Mattesi. 2nd ed. Amsterdam ;: Focal Press. ISBN 1-136-14237-1.

ANIMACIÓN

Awn.com (Animation World Network) Información, listas de trabajos, tutoriales y todo sobre animación.

Characterdesign.blog Spot.com Entrevistas con famosos diseñadores de personajes y portafolios de su trabajo.

Animationarchive.net La página de Tim Montgomery. Hojas modelo y clip art de películas de Pixar y Disney.

Bobstaake.com Biografías de los mejores diseñadores, dibujantes y ilustradores del último ciclo.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

ESCARDÓ, A. y WIEDERMANN, J. Science illustration Editado hace poco, enciclopedia muy extensa, Sobresaliente)

WOOD, P. y MCDONNELL, P., 1994. Scientific illustration : a guide to biological, zoological, and medical rendering techniques, design, printing, and display / Phyllis Wood ; with chapter on computer graphics by Patrick McDonnell. 2nd ed. New York: John Wiley & Sons. ISBN 0471285250.
(Bastante antiguo y en b/w:Aprobado)

WOOD, P. y MCDONNELL, P., 1994. Scientific illustration : a guide to biological, zoological, and medical rendering techniques, design, printing, and display / Phyllis Wood ; with chapter on computer graphics by Patrick McDonnell. 2nd ed. New York: John Wiley & Sons. ISBN 0471285250.
(Muy exhaustiva 600p, b/n. Aprobado)

NOVELA GRÁFICA Y CÓMIC

GASCA, L. y MENSURO, A., 2014. La pintura en el cómic / Luis Gasca y Asier Mensuro. Madrid: Cátedra. ISBN 9788437633299.

MCCLOUD, S., 2008. Hacer cómics : secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica / Scott McCloud ; [traducción, Santiago García]. 2a ed. Bilbao: Astiberri. ISBN 978-84-96815-14-8.

