

GUÍA DOCENTE PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad

Materia: Ilustración

Horas de docencia semanales: 4

Horas de trabajo totales: 112

ECTS: 4

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Proyectos de ilustración es una asignatura teórico-práctica que profundiza en el concepto, registros, géneros, historia, evolución, utilidad y posibilidades gráficas de esta disciplina. Mediante metodología proyectual, esta asignatura propone al alumnado trabajos que requieren la toma de decisiones autónomas, seleccionando lenguajes gráficos y conceptuales de un modo personal y crítico. Proyectos de ilustración no solo pretende la adquisición de herramientas prácticas para el desarrollo de lenguajes gráficos, sino también una visión con perspectiva del mundo de la ilustración hasta el momento actual. Para ello, la asignatura tiene como objetivo junto a los contenidos de carácter práctico, la adquisición de conocimientos en torno a la historia de la ilustración y sus etapas, una profundización en los géneros y una mirada hacia los autores significativos cuya obra ha marcado como referencia esta disciplina.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. CG21 Dominar la metodología de investigación.

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico, CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.

→ **Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Tendencias actuales de ilustración. La tipografía ilustrada. Ilustración en publicidad. Ilustración editorial. Métodos de investigación, experimentación y crítica propios de la materia.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 112 horas	Trabajo autónomo 40 horas
24	Tendencias actuales de ilustración. Análisis general sobre medios y autores significativos hasta hoy. Proyecto de ilustración 1.	12
24	Características de la ilustración en los años 50, 60, 70. La ilustración en publicidad. Autores. Una visión comparativa sobre el panorama actual. La tipografía ilustrada. Jerarquías. Hibridaciones. Proyecto de ilustración 2.	12
24	Ilustración editorial Autores que trabajan en este medio. La ilustración en los 80', 90', 2000. El presente. Estudio crítico de la edición en España. Editoriales. Proyecto de ilustración 3.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial**

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	20
Asistencia a clases prácticas lectivas	50
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	72

→ **Actividades de trabajo autónomo**

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	30
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
Talleres de especialización	
TOTAL	40

6. METODOLOGÍA

Proyectos de ilustración es una asignatura teórico-práctica, con metodología proyectual.

Cada unidad didáctica comienza con una introducción teórica, con proyección de referentes y bibliografía, que será el punto de partido de cada trabajo práctico. Se entrega una propuesta escrita para establecer las condiciones del proyecto que debe realizar el alumnado y las pautas para su entrega física (formato, técnica, extensión). Asimismo, a comienzo del semestre se entrega un listado de autores de la disciplina de la asignatura y se asigna uno por estudiante. Tras un trabajo de investigación, este deberá realizar un pequeño trabajo de investigación y realizar, a lo largo del semestre cuando se designe, una presentación oral y pública ante sus compañeros. Al final del semestre, habrá una prueba escrita que consistirá en un comentario de imágenes de los autores expuestos en clase y, si la profesora o profesor lo considera necesario, alguna cuestión en torno a conceptos y contenidos tratados a lo largo del curso.

La asignatura contará por tanto con:

1. Actividades de carácter presencial.

La clase se utilizará para la presentación del profesor/a de cada proyecto, su explicación y referencias pertinentes. En el aula tendrá lugar de realización de los trabajos prácticos (que también se prolongarán en casa en las horas de trabajo autónomo) y su presentación ante los compañeros. También se realizarán en el aula las presentaciones orales semanales por parte del alumnado sobre autores propuestos. En el aula tendrá lugar la prueba escrita al final del semestre.

2. Actividades de carácter autónomo.

2.1. Realización de bocetos sobre el proyecto práctico empezado en el aula para su posterior desarrollo en la misma, con la supervisión y asesoramiento del/la docente. Los trabajos prácticos iniciados en el aula y supervisados por el profesor/a podrán continuarse en casa siguiendo las pautas dadas por este/a.

2.2. Investigación sobre el autor asignado y realización de presentación para exponer de forma oral en clase durante el semestre en el espacio programado por el/la profesor/a. El alumnado también deberá estudiar las presentaciones de los autores expuestos por los/las compañeros/as y preparar la prueba escrita.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Introducción teórica del profesor a cada bloque de contenido. Realización de ejercicios de ilustración rápida en el aula. Desarrollo de las ilustraciones seleccionadas con el asesoramiento de la profesora en función de la propuesta dada. Presentaciones orales del alumnado. Explicación de los trabajos prácticos individuales y debates en conjunto. Tutorías en el aula. Prueba escrita.
--

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos prácticos del aula: bocetos, búsqueda de información, finalización de trabajos. Trabajos de investigación y preparación de presentaciones orales individuales sobre autores. Impresión de trabajos. Preparación de prueba escrita.
--

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración, a través de ilustradores y trabajos concretos. Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: en concreto ilustración editorial e ilustración para publicidad. Manejar los lenguajes propios del medio: conceptuales (humor, sátira, lirismo) y gráficos (descripción, síntesis). Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas. Ejercer la crítica respecto de la calidad de trabajos propios y ajenos.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se adaptará al carácter semestral de la materia. El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la evaluación ordinaria deberá realizar los ejercicios que se determinen en la convocatoria extraordinaria. Será obligatorio tener una calificación en el examen superior a 5,00 y la presentación de todas las prácticas realizadas en el curso y obtener en cada una de ellas una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración editorial e ilustración para publicidad. Manejar lenguajes propios de cada medio: conceptuales y gráficos. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de trabajos prácticos y presentaciones orales sobre autores y ejemplos estudiados.	65%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Haber aprendido distintos lenguajes gráficos según épocas y autores. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración en publicidad y la ilustración editorial. Utilizar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de ilustradores y trabajos de los mismos.	25%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Ejercer la crítica respecto de la calidad de trabajos propios y ajenos.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: ilustración editorial e ilustración para publicidad. Manejar lenguajes propios de cada medio: conceptuales y gráficos. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de trabajos prácticos y presentaciones orales sobre autores y ejemplos estudiados.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Haber aprendido distintos lenguajes gráficos según épocas y autores. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: ilustración editorial e ilustración para publicidad. Utilizar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de ilustradores y trabajos de los mismos.	30%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: ilustración editorial e ilustración para publicidad. Manejar lenguajes propios de cada medio: conceptuales y gráficos. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de trabajos prácticos y presentaciones orales sobre autores y ejemplos estudiados.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Haber aprendido distintos lenguajes gráficos según épocas y autores. Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: ilustración editorial e ilustración para publicidad. Utilizar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas. Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración a través de ilustradores y trabajos de los mismos.	30%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

- Pizarra digital para la presentación de contenidos, proyección de material referencial y presentaciones orales de alumnos.
- Libros y catálogos sobre técnicas, trabajos referenciales y autores.
- Mesa de luces, mantas y reglas de corte para trabajo con bocetos y piezas gráficas manuales.
- Utensilios básicos como pequeño material inventariable de uso común y cotidiano (tijeras y material gráfico para pruebas).
- Plataforma Instagram para presentar y compartir ejemplos de trabajos de la asignatura y de años anteriores.
- Ordenador y escáner A4.
- Tórculo.
- Pantallas, regletas y luces para serigrafía.
- Tendedero para pruebas.
- Pequeño tórculo de impresión para pruebas de mesa.
- Plataforma Classroom de la asignatura para propuestas, material referencial, comunicaciones y subida de trabajos.
- Pizarra física para explicación rápida en el aula.
- Espacios de trabajo físico individuales.

→ Recursos de la/el estudiante

Material gráfico y soportes para la realización de sus trabajos. Ordenadores portátiles personales y ipads opcionales.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Blake, Q., & Cassidy, J. (2016). Dibujo para artistas por descubrir. Catapulta Editores.
- Cirlot, J. E. (2023). Diccionario de símbolos (22.ª ed.). Siruela.
- Darmon, O. (1997). El gran siglo de Bibendum. Höebeke.
- Glaser, M. (2019). Dibujar es pensar. Gustavo Gili.
- Glaser, M. (2020). Milton Glaser: Todo lo que he aprendido. Gustavo Gili.
- Graphis Annual. (1959/1980). Graphis Annual. Graphis Press.
- Hernández Cava, F. (1997). Carteles cubanos de cine 1964–1996. Diputación de Huesca.
- IVAM. (1998). Infancia y arte moderno. IVAM.
- Muñoz Bachs, E. (2007). Imágenes de cine. Pentagraf; IVAM.
- Schubert, Z. (2011). El cartel polaco de la Escuela de Varsovia. Electa.
- Steinberg, S. (2024). Saul Steinberg: Artista. Fundación Juan March.
- Suárez, M. (2013). Ilustradores españoles. Lunwerg.
- Wigan, M. (2014). Thinking visually: For illustrators and interpreters (2.ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.