

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	<b>ILUSTRACIÓN</b>
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico Digital y Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	1er
<b>Curso académico</b>	2025 - 2026
<b>Docente coordinador</b>	Francisco Trujillo García-Ramos
<b>Docente</b>	Estefanía Cano López <a href="mailto:estefania.cano@universidadeuropea.es">estefania.cano@universidadeuropea.es</a>

## 2. PRESENTACIÓN

La asignatura “Ilustración” es una asignatura de carácter obligatorio dentro de la planificación de las enseñanzas del Grado en Diseño Gráfico Digital de la Universidad Europea de Canarias. Dicha asignatura pretende despertar el interés del alumno hacia uno de los ejes tradicionales en el ámbito profesional de un diseño gráfico.

En este contexto, la asignatura “Ilustración” se concibe como una asignatura de taller que introduce a los estudiantes las particularidades del oficio del ilustrador. De este modo, la asignatura parte de la relación entre dibujo e ilustración y analiza los elementos del lenguaje del dibujo que constituyen la base procedimental de la ilustración.

Se analizarán las diferentes relaciones que se establecen entre texto e imagen, con la doble finalidad de subrayar la importancia de la ilustración como instrumento de comunicación gráfica y de ofrecer respuestas adecuadas en los diferentes ámbitos de la ilustración. Para ello, se propone al alumno la realización de proyectos personales en relación con estos ámbitos que se vinculan a casos, convocatorias y concursos reales de ilustración con los objetivos de aproximarse al ámbito profesional de la ilustración y estimular al alumno.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### Competencias transversales:

- CT1: Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT3: Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT8: Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desempeño de las actividades de una profesión, así como la sensibilidad a la desigualdad y a la diversidad.

#### Competencias específicas:

- CE14: Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.
- CE15: Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- CE2: Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
- CE3: Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

#### Resultados de aprendizaje:

- Definir los componentes de un proyecto de ilustración.
- Identificar los componentes de un dossier de ilustración.
- Reconocer los componentes que construyen una historia.
- Elaborar el dossier de documentación para ilustrar la historia.
- Desarrollar el bocetaje mediante técnicas plásticas y gráficas.
- Desarrollar los originales de la ilustración y sus acabados mediante técnicas finales.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB5, CT1, CT3, CT8, CE14, CE15, CE2, CE3	RA1, RA2, RA3

## 4. CONTENIDOS

- Metodologías y técnicas de desarrollo de conceptos gráficos a través de la imagen.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

### MODALIDAD PRESENCIAL

- Clases magistrales
- Seminarios de aplicación práctica
- Resolución de problemas
- Elaboración de informes y escritos
- Investigaciones y proyectos
- Actividades en talleres y/o laboratorios
- Trabajo autónomo
- Debates y coloquios
- Tutoría académica
- Pruebas de evaluación

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Seminarios de aplicación práctica	20
Resolución de problemas	12
Elaboración de informes y escritos	10
Investigaciones y proyectos	12
Actividades en talleres y/o laboratorios	8
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	12
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

## Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	40%
Informes y escritos	10%
Caso/problema	15%
Investigaciones y proyectos	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	15%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1-5
Actividad 2	Semana 5-8
Actividad 3	Semana 9-18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Principios de la Ilustración, Lawrence Zeegen, Gustavo Gili, Barcelona, 2013
- Revista gráfica, nº17, ilustración, PlauGea Comunicación, Valencia. 2020
- Revista eme21magazine, Madrid Destino, Madrid. 2017-2020.
- Abstract: The Art of Design I Christoph Niemann: Illustration, Netflix, 2017
- Dibujo anatómico, Peter Jenny, Gustavo Gili, Barcelona, 2017
- Técnicas de dibujo, Peter Jenny, Gustavo Gili, Barcelona, 2017
- Sobre el dibujo, John Berger, Gustavo Gili, Barcelona, 2013

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:  
[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.