



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### El Libro Ilustrado: Proceso Creativo

Asignatura	El Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Se profundiza en todos los aspectos de la ilustración desde las exigencias empresariales hasta la creación material de un libro o album ilustrado			

## Competencias

Código	
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
C11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidad para ilustrar un texto y crear textos a partir de imágenes	C2 C3
capacidad para establecer relaciones dialógicas entre un texto plástico y un texto literario	C6 C7
capacidad para desarrollar un storyboard de texto e imágenes	C10 C12
capacidad para emplear técnicas pictóricas y literarias diversas en la elaboración de ilustraciones y textos	C11
capacidad para elegir la técnica literaria y pictórica adecuada para producir textos e ilustraciones	C7 C10

## Contenidos

Tema	
------	--

(*)1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	(*)- Relación autor-editor-ilustrador. - Lectura y comprensión del texto propuesto. - Edad a la que está dirigido el proyecto. - Como enfocar los personajes, colores, composición En general. - Tiempo del que disponemos para realizar el proyecto. Organización. - Selección de la técnica que usaremos. - Documentación. a) Internet. Búsqueda y almacenamiento de imágenes. b) Con tu propia cámara o tu bloc de dibujo. Análisis.
(*)2. DISEÑO DE PROTAGONISTAS Y ESCENARIOS	(*)- Enfrentarse a la página en blanco. Primeros apuntes. - La inspiración, fuentes que nos puedan iluminar el camino. - A la búsqueda un estilo, el ilustrador como individuo propio. - Definición de los personajes. Psicologías y conductas. - El color y su semiótica. - El paisaje, recursos que nos pueden ofrecer los fondos para intensificar la situación de la escena o los sentimientos de los personajes. - La imagen definitiva, ir más allá del texto, no ser un mero acompañante, dar al espectador nuestro propio punto de vista a través de la imagen
(*)3. STORYBOARD	(*)- Esbozos de todas las páginas. Idea global del proyecto. - Separación de escenas. Paginación. - Estudio de las composiciones de cada página. - La sugerencia, a veces el recurso más inteligente. - Pequeñas historias paralelas como recurso enriquecedor del álbum. - Diseño, maquetación, producción, conocer los procedimientos industriales que van a influir en nuestro trabajo. - Cubierta, guardas, etc. Cómo sacarles partido.
(*)4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	(*)- Técnicas de ilustración: ¿qué nos ofrecen cada una de ellas? - Preparación del entorno del ilustrador.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Estudios/actividades previos	0	12	12
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Trabajos de aula	(*)Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, storyboard, maquetación, edición, etc.
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Estudios/actividades previos	(*)El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentaciones/exposiciones	(*)Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	60%	

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.

(\*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso

40%

---

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

CONVOCATORIA COMÚN 2º \*CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

**1 de Junio 2016.**

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

**10 de Julio 2016**

---

### **Fuentes de información**

---

### **Recomendaciones**