



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### O Libro Ilustrado: Proceso Creativo

Materia	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 1	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	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 aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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

## Contidos

Tema	
------	--

1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación autor-editor-ilustrador.</li> <li>- Lectura y comprensión del texto propuesto.</li> <li>- Edad a la que está dirigido el proyecto.</li> <li>- Como enfocar los personajes, colores, composición En general.</li> <li>- Tiempo del que disponemos para realizar el proyecto. Organización.</li> <li>- Selección de la técnica que usaremos.</li> <li>- Documentación.</li> <li>a) Internet. Búsqueda y almacenamiento de imágenes.</li> <li>b) Con tu propia cámara o tu bloc de dibujo. Análisis.</li> </ul>
2. DISEÑO DE PROTAGONISTAS Y ESCENARIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfrentarse a la página en blanco. Primeros apuntes.</li> <li>- La inspiración, fuentes que nos puedan iluminar el camino.</li> <li>- A la búsqueda un estilo, el ilustrador como individuo propio.</li> <li>- Definición de los personajes. Psicologías y conductas.</li> <li>- El color y su semiótica.</li> <li>- El paisaje, recursos que nos pueden ofrecer los fondos para intensificar la situación de la escena o los sentimientos de los personajes.</li> <li>- 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</li> </ul>
3. STORYBOARD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esbozos de todas las páginas. Idea global del proyecto.</li> <li>- Separación de escenas. Paginación.</li> <li>- Estudio de las composiciones de cada página.</li> <li>- La sugerencia, a veces el recurso más inteligente.</li> <li>- Pequeñas historias paralelas como recurso enriquecedor del álbum.</li> <li>- Diseño, maquetación, producción, conocer los procedimientos industriales que van a influir en nuestro trabajo.</li> <li>- Cubierta, guardas, etc. Cómo sacarles partido.</li> </ul>
4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de ilustración: ¿qué nos ofrecen cada una de ellas?</li> <li>- Preparación del entorno del ilustrador.</li> </ul>

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	9	0	9
Traballos de aula	38	51	89
Presentacións/exposicións	0	37	37
Estudos/actividades previos	0	12	12
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Traballos de aula	Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, storyboard, maquetación, edición, etc.
Presentacións/exposicións	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Estudos/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

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. Al alumno se le mira la adaptación de la historia, la creación de personajes y la elaboración de los dibujos. Se les corrige personalmente y se le informa de los aciertos y los errores.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Presentacións/exposicións	Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	60%	

Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou 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%
---	---	-----

---

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

---

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

**29 de Maio 2017.**

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

**12 de Xullo 2017**

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

---

ARNHEIM, Rudolf (1974) *Arte y percepción visual*. Madrid. Alianza, 1982

AUMONT, Jacques (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992

COLOMER, T. (ed). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002

EISNER, Will (1990) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002

GARCÍA PADRINO, Jaime (2004) *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9)

VIGOTSKI, L.S. (1982) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1986

---

### **Recomendacións**

---

#### **Outros comentarios**

La asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

El horario de esta asignatura son los lunes de 14:00 h. a 19:00 h. Las tutorías se realizan a continuación de la clase, en el mismo espacio de docencia. Además, la comunicación a través del correo y redes sociales está siempre disponible.

---