Guía docente
804324 - IAC-A - Ilustración y Arte Conceptual

Última modificación: 18/05/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Piqué Llorens, Joan
Dènia Valls, Xavi

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:
05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
07 AAT N1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 1: Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

METODOLOGÍAS DOCENTES

La asignatura se basará en la impartición de conocimientos teóricos combinados con ejercicios en clase, en la demo por parte del profesor en pantalla compartida para asimilar los conceptos del software seguida de ejercicios de ejecución práctica.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Mostrar destreza en la creación de esbozos y croquis.
Mostrar capacidad para analizar e interpretar correctamente planos de espacios, instalaciones y objetos.
Ser capaz de utilizar las tecnologías y aplicar las técnicas apropiadas utilizando programas informáticos de representación gráfica.
Mostrar conocimiento y saber aplicar conceptos relativos a la representación plana y tridimensional y al control de la visualización de objetos y escenas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas grupo mediano	22,0	14.67
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Bloque Ilustración

Descripción:
1. Introducción a la luz y la forma
2. Introducción a la luz y la forma 2
3. Introducción al cuerpo humano
4. Introducción al retrato (Simplificar)
5. Introducción al retrato (Esquemas)
6. Introducción al retrato (Valores)
7. Introducción al color
8. Cómo explicar materiales distintos.
9. Trabajo final (Búsqueda de la idea y esbozos).
10. Trabajo final (Esbozo final y dibujo a línea).
11. Trabajo final (Valores).
12. Trabajo final (Color).
13. Trabajo final (presentación de la imagen de una forma interesante para el portafolio).

Actividades vinculadas:
Práctica 1 Ilustración: Realizar una esfera en digital organizando las diferentes partes de luz, sombra y medio tono.
Práctica 2 Ilustración: Colorear en blanco y negro un par de objetos simples.
Práctica 3 Ilustración: Copia de esquemas del cuerpo humano, enfatizando la construcción.
Práctica 4 Ilustración: Simplificación de varios retratos.
Práctica 5 Ilustración: Copia de esquemas (ojo, boca, nariz, oreja).
Práctica 6 Ilustración: Realizar un retrato y renderizarlo en blanco y negro.
Práctica 7 Ilustración: Realizar la esfera en color. Colorear el retrato de blanco y negro a color.
Práctica 8 Ilustración: Colorear varios cubos o esferas de diferentes materiales, madera, hierba, metal, agua...

Trabajo final

Dedicación: 75h
Grupo grande/Teoría: 30h
Aprendizaje autónomo: 45h

Bloque Concept Art

Descripción:
1. Introducción a la Asignatura.
2. Teoría de composición de siluetas y formas abstractas.
3. Volumetría básica en 2D sobre siluetas.
4. Composición y framing. Introducción a la perspectiva atmosférica.
5. Teoría del color y aplicación de color en siluetas.
6. Render y puntos focales.
7. Introducción al Concept Art. Composiciones y diseños arquitectónicos.
8. Teoría sobre lenguaje visual.
9. Proyecto final

Actividades vinculadas:
Práctica 1 Concepto: Principios de la silueta.
Práctica 2 Concepto: Paisajes rápidos.
Práctica 3 Concepto: Variantes de composición arquitectónica antagónicas.

Trabajo final.

Dedicación: 75h
Grupo grande/Teoría: 30h
Aprendizaje autónomo: 45h

ACTIVIDADES

Práctica 1 Ilustración: Realizar una esfera en digital organizando las diferentes partes de luz, sombra y medio tono.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 2 Ilustración: Colorear en blanco y negro un par de objetos simples.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 3 Ilustración: Copia de esquemas del cuerpo humano, enfatizando la construcción.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 4 Ilustración: Simplificación de varios retratos.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 5 Ilustración: Copia de esquemas (ojo, boca, nariz, oreja).

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 6 Ilustración: Realizar un retrato y renderizarlo en blanco y negro.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 7 Ilustración: Realizar la esfera en color. Colorear el retrato de blanco y negro a color.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 8 Ilustración: Colorear varios cubos o esferas de diferentes materiales, madera, hierba, metal, agua...

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica 1 Concepto: Principios de la silueta.

Dedicación: 10h
Aprendizaje autónomo: 10h

Práctica 2 Concepto: Paisajes rápidos.

Dedicación: 10h
Aprendizaje autónomo: 10h

Práctica 3 Concepto: Variantes de composición arquitectónica antagónicas.

Dedicación: 10h
Aprendizaje autónomo: 10h

Trabajo final

Dedicación: 28h
Aprendizaje autónomo: 28h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

Prácticas.
. Prácticas parte de Ilustración: 20% de peso sobre la nota final.
. Prácticas parte de Concept Art: 20% de peso sobre la nota final.

Trabajo final.
. Trabajo final de la asignatura: 35% de peso sobre la nota final.

Participación y actitud en el aprendizaje: 10% de peso sobre la nota final.

Examen final.
· 1 examen final con un 15% de peso sobre la nota final.

Examen de reevaluación.
· 1 examen de reevaluación que reemplazará únicamente la nota del examen final, sólo se podrá asistir a este examen habiendo suspendido la asignatura después de la evaluación continua. La nota final de la asignatura será como máximo de 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Los examenes son presenciales y en clase se ofrecerá todo el material necesario para desarrollar los ejercicios pedidos.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Digital painting techniques [en línea]. Amsterdam: Boston: Oxford: Elsevier; Focal Press, 2009 [Consulta: 15/06/2022]. Disponible a: https://www-sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240521749/digital-painting-techniques. ISBN 9780080961866.
- Aleksander, N.; Tilbury, R. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. 3DTotal, 2012. ISBN 9780955153075.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: sci-fi and fantasy. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414358.
- Beloeil, G. [et al.]. Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. 3DTotal, 2013. ISBN 9781909414006.
- Digital art masters. Vol. 6. 3DTotal, 2011. ISBN 9780955153051.
- Beyond art fundamentals. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414365.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. 3DTotal, 2015. ISBN 9781909414143.
- Master the art of speed painting: digital painting techniques. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414341.