

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Ilustración Aplicada al
Diseño

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Ilustración Aplicada al Diseño
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Ilustración Aplicada al Diseño
Tipo	Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	Haber cursado y superado la asignatura Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos.
Calendario	De septiembre de 2025 a junio de 2026.
Horario de impartición	Martes, de 9:00 a 12:00.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Juan Manuel Moreno Yagüe
Correo electrónico	juanmanuelmy@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura de Ilustración aplicada al Diseño comprende, dentro del desarrollo del Diseño Gráfico, la creación de imágenes capaces de transmitir y comunicar ideas. La ilustración será entendida como forma de expresión artística, planteada más allá de la común valoración como adorno o documentación de un texto. La asignatura adentra a los estudiantes en la utilización más adecuada de los diferentes tipos de Ilustración. Aporta al profesional del Diseño Gráfico la capacidad para describir y analizar proyectos. También, el diseñador gráfico debe presentar unas adecuadas habilidades estéticas y técnicas de dibujo para poder desarrollar el proceso de creación.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Proyectos de Diseño Gráfico. Se imparte en 3º y se inscribe dentro de las llamadas Obligatorias de Especialidad (OE) del tercer curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 6 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Tipos y técnicas de Ilustración. El proceso y desarrollo de la Ilustración. Ilustración Científica, Literaria y Editorial, Publicitaria, etc... Estilos de Ilustración. Ilustración Tradicional versus Ilustración Digital. Usos de la Ilustración en el Diseño Gráfico. Materiales y organización del trabajo. Métodos de Investigación y Experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1. INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN.
 - 1.1 Conceptos y Naturaleza.
 - 1.2 Géneros y Estilos.
 - 1.3 Tipos de Ilustración.
 - 1.4 Técnicas.
 - 1.5 El momento actual en la Ilustración del siglo XXI.
2. METODOLOGÍA DE EXPERIMENTACIÓN.
 - 2.1 Procesos. Materiales. Métodos. Organización del trabajo.
 - 2.2 Ilustración Tradicional versus Ilustración Digital.
 - 2.3 Usos en Diseño Gráfico.
 - 2.4 Métodos de Investigación y Experimentación.
3. APLICACIONES.
 - 3.1 Ilustración Científica.
 - 3.2 Ilustración Literaria y Editorial.
 - 3.3 Ilustración Publicitaria.
 - 3.4 Ilustración para el Campo Audiovisual y la Narrativa Secuencial.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- 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.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad

específica

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	6,67%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	40	26,67%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	87	58,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	6	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	2,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		150	100%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	6	4,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	4	2,67%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	30	20,00%
	Total horas de trabajo autónomo	40	26,67%
	Total volumen de trabajo	190	6 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón.
- Pizarra digital.
- Mesas de luz.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

BARNICOAT J.: Los carteles: su historia y lenguaje. Ed. Gustavo Gili.

COLLER DAVID Y BOB COTTON: Diseño para la autoedición. Manuales de Diseño- Ed. Gustavo Gili S.A.

CORRADO MALTESE (Coordinador): Las técnicas artísticas. Manuales Arte Cátedra.

DAWSON, JOHN A./IBEAS DELGADO J.MANUEL: Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales. Ed. Hermann Blume, Madrid 1982

DOERNER, M.: Los materiales de la pintura y su empleo en el arte. Ed. Reverté. Barcelona 1982.

FADIR / Federación de Asociaciones de Ilustradores profesionales. El libro blanco de la ilustración gráfica en España.

GANZ, MICHOLAS: Graffiti: arte urbano de los cinco continentes. Editorial Gustavo Gili, S.L.

GARCÍA, SERGIO: Historia de una Página. Glénat Ed.

GAVIN AMBROSE Y PAUL HARRIS: Fundamentos del diseño creativo. Ed. Parramón.

GERMANI-FABRIS: Fundamentos del Proyecto Gráfico. Ed. Don Bosco.

JENNY MULHERIN: Técnicas de presentación para el artista gráfico. Manuales de Diseño- Ed. Gustavo Gili S.A.

JOST HOCHULI Y ROBIN KINROSS: El diseño de libros. Campgráfic Editors S.L.

LYNN JOHN: Como preparar diseños para la imprenta. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

MARTÍN SALISBURY: Ilustración de libros Infantiles/ Ed. Acanto S.A.

MAGGIE GORDON Y EUGENIE DODD: Tipografía decorativa. Manuales de Diseño- Ed. Gustavo Gili S.A.

MARION MARCH: Tipografía creativa. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

MARTIN COLYER: Como encargar ilustraciones. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

MEYER, F.S.: Manual de Ornamentación. G. Gili. Barcelona, 1994.

MURPHY JOHN Y MICHAEL ROWE: Como diseñar marcas y logotipos. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

PARRAMÓN ED.: Luz y sombra en la pintura.

PARRAMÓN ED: Como dibujar letras y logotipos.

PARRAMÓN ED.: Todo sobre la técnica de la ilustración.

PARRAMÓN ED.: Todo sobre la técnica de la Aerografía.

PARRAMÓN ED.: El gran libro de la acuarela. Barcelona, 1988

PORTMANN: Signos y símbolos en los diseños. Ed. Gustavo Gili.

SIMBLET, S.: Anatomía para el artista. Editorial Blume, Barcelona, 2002.

SWANN ALAN: La creación de bocetos gráficos. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

SWANN ALAN. Manuales de Diseño: Bases del Diseño Gráfico. Ed. Gustavo Gili S.A.

SWANN ALAN: El color en el Diseño Gráfico: Principios y uso efectivo del color. Manuales de Diseño-Ed. Gustavo Gili S.A.

TERENCE DALLEY Coordinado por: Guía completa de Ilustración y Diseño. Hermann Blume Ediciones.

TORRES . Historietas Ilustraciones. Edita Generalitat Valenciana.

TREVOR BOUNFORD: Diagramas digitales. Ed. Gustavo Gili.

W. LIDWELL, K.HOLDEN YJ.BUTLER: Principios Universales de Diseño. Ed. Blume.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES				
Actividad de Evaluación			Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen de carácter práctico	final escrito	o	Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. Este examen costará de tres bloques: • Bloque teórico con textos referidos a conceptos y técnicas de expresión gráfica estudiados, a partir de los cuales el alumnado deberá responder a una serie de cuestiones para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos propios del curso. • Bloque práctico: con la realización de una serie de ilustraciones de la materia las cuales el alumno no tenga correctamente cumplimentada en las entregas correspondientes al programa de la asignatura. • Bloque teórico-práctico: desarrollo de preguntas sobre autores investigados.	25 %
Pruebas de carácter práctico	parciales escrito	o	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permite comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante.	25%
Actividades Prácticas			Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	15%
Trabajos Individuales o en Grupos			Organización de trabajos en grupo de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%
Actividades Virtuales			Aportación de imágenes de referencia alusivas a los temas de la materia y seleccionadas personalmente por cada alumno con la finalidad	5%

		de ampliar las visiones particulares ante la asignatura.	
Trabajos de investigación		Consiste en la realización de los trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	15%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	5%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

participación en Concursos de ilustración durante el curso.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

El alumnado contará desde primer momento con la posibilidad de autoevaluar sus propias creaciones así como la de sus compañeros y estas serán tenidas en cuenta junto al criterio del profesor en lo relativo a la nota final. De la misma manera, por su participación en las dinámicas del aula y aportaciones en los temas referentes a las materias, contará con un factor sumativo de evaluación propia para incentivar la implicación grupal en la asignatura.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teoría	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x	P - 1	PRUEBA DE NIVEL	- INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA - PRUEBA: CONOCIMIENTOS PREVIOS
2ª	2ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- METODOLOGÍA GENERAL EN LA CREACIÓN DE ILUSTRACIONES
3ª	3ª Sesión	x	P - 2	BOCETOS	- TIPOS DE ILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA
4ª	4ª Sesión	x	P - 3	FASES DEL PROCESO CREATIVO	- PROCESO CREATIVO: ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA
5ª	5ª Sesión	x	P - 4	BOCETO DIGITAL	- ILUSTRACIÓN TRADICIONAL FRENTE A ILUSTRACIÓN DIGITAL: ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA
6ª	6ª Sesión		P - 5	ARTE FINAL	- ENTREGA DEL ARTE FINAL: ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA
7ª	7ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- TIPOS DE ILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN LITERARIA Y EDITORIAL
8ª	8ª Sesión		P - 6	BOCETOS EN DIGITAL Y TRADIC.	- PROCESO CREATIVO: ILUSTRACIÓN LITERARIA Y EDITORIAL
9ª	9ª Sesión		P - 7	ARTE FINAL	- ENTREGA FINAL: ILUSTRACIÓN LITERARIA Y EDITORIAL
10ª	10ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- TIPOS DE ILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA
11ª	11ª Sesión	x	P - 8	BOCETOS EN DIGITAL Y TRADIC.	- PROCESO CREATIVO: ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA
12ª	12ª Sesión		P - 9	ARTE FINAL	- ENTREGA FINAL: ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA
13ª	13ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- TRABAJO INVESTIGACIÓN
14ª	14ª Sesión		P - 10	ENTREGA TRABAJO INVEST.	- INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO GRÁFICO
15ª	15ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- TIPOS DE ILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN ESQUEMÁTICA
16ª	16ª Sesión		P - 11	BOCETOS EN DIGITAL Y TRADIC.	- PROCESO CREATIVO: ILUSTRACIÓN ESQUEMÁTICA
17ª	17ª Sesión		P - 12	ARTE FINAL	- ENTREGA FINAL: ILUSTRACIÓN ESQUEMÁTICA

18ª	18ª Sesión			PUESTA EN COMÚN	- TIPOS DE ILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN PARA AUDIOVISUAL
19ª	19ª Sesión		P - 13	BOCETOS EN DIGITAL Y TRADIC.	- PROCESO CREATIVO: ILUSTRACIÓN PARA AUDIOVISUAL
20ª	20ª Sesión		P - 14	ARTE FINAL	- ENTREGA FINAL: ILUSTRACIÓN PARA AUDIOVISUAL
21ª	21ª Sesión	x		PUESTA EN COMÚN	- TRABAJO INVESTIGACIÓN
22ª	22ª Sesión		P - 15		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
23ª 19 MAR	23ª Sesión		P - 16		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
24ª	24ª Sesión		P - 17		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
25ª	25ª Sesión		P - 18		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
26ª	26ª Sesión		P - 19		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
27ª	27ª Sesión		P - 20		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
28ª	28ª Sesión		P - 21		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
29ª	29ª Sesión		P - 22		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
30ª	30ª Sesión		P - 22		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
31ª	31ª Sesión		P - 24		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
32ª	32ª Sesión		P - 25		- PROYECTO DE ILUSTRACIÓN
33ª	33ª Sesión				- ENTREGA FINAL
34ª	34ª Sesión				- EXAMEN FINAL