

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

# Ilustración vectorial y su aplicación al diseño gráfico

---

---

## Datos de identificación de la asignatura

### Código

1350008

### Curso

1º

### Semestre

2

### Créditos ECTS

6

### Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

### Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

### Lengua Vehicular

Español

---

## Profesorado de la asignatura

### Profesor

Ester Campos Baello

### Datos de Contacto

[ester.campos@esne.es](mailto:ester.campos@esne.es)

### Tutorías Académicas

Lunes, miércoles y jueves con cita previa.

---

## Requisitos previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Los propios del título.

---

## Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la materia de Expresión gráfica.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta es una asignatura que permite establecer el vínculo entre la creación analógica y digital, así como establecer relaciones entre el dibujo manual y el dibujo vectorial.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

Esta asignatura aporta un conocimiento sobre la creación de imágenes vectoriales que puede ser aplicado al campo de la ilustración y del diseño gráfico.

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias básicas

**CB1, CB2, CB3. CB4, CB5**

### Competencias generales

**CG01, CG02, CG03, CG04 , CG05, CG06, CG07**

### Competencias transversales

**CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07, CT08**

### Competencias específicas

**CE05, CE06, CE07**

---

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

A la superación de esta asignatura el estudiante será capaz de:

- Manejar las herramientas digitales vectoriales para la creación de ilustraciones complejas teniendo en cuenta la composición, el color, la línea, las masas, iluminación
- Desarrollar en formato vectorial ilustraciones capaces de ser reproducidas analógicamente y digitalmente.
- Abordar un encargo o un portfolio de ilustración utilizando los conocimientos, procedimientos y técnicas necesarias para su ejecución.
- Tener una visión transversal que le permita introducir conocimientos adquiridos en otras asignaturas en esta.

---

## Contenidos / Temario / Unidades didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Introducción al lenguaje digital y su aplicación en la creación gráfica.

- La imagen vectorial, qué es y cómo se crea a partir de su conocimiento.
- Conocimiento de las herramientas y procedimientos para la creación gráfica vectorial.
- Cómo crear ilustraciones vectoriales, aspectos fundamentales.
- La ilustración vectorial como base para ilustraciones más complejas.
- El uso de la línea, la masa y el color en las creaciones gráficas vectoriales.

- La composición en la creación de ilustraciones vectoriales.
- Técnicas avanzadas de los programas de creación de imágenes vectoriales y su aplicación en la ilustración.
- Herramientas básicas y avanzadas de los programas digitales para su aplicación en la creación de ilustraciones.
- Sistemas de reproducción analógica y digital de imágenes creadas vectorialmente.
- Planificación de una ilustración. Pasos a seguir.
- El acabado profesional en la creación de una ilustración.

## Temario desarrollado\*

### **Tema 1. Introducción al Entorno de Illustrator.**

Dibujo Vectorial vs Dibujo con Mapa de Bits. Ventajas y desventajas.  
Dibujo vectorial: Conocer la pantalla de ILLUSTRATOR. Formatos de guardado.

### **Tema 2. El Dibujo Vectorial: intensivo para conocer las herramientas del programa.**

Uso de la pluma Bézier. Uso de polígonos. Diferentes usos del color.  
Utilización óptima de las Capas.

### **Tema 3. Operaciones básicas.**

Ilustración con curvas, polígonos y buscatrazos. Uso de máscaras y degradados. Trabajo con líneas. Optimización del trabajo iterativo.

### **Tema 4. Dibujo vectorial avanzado. Personajes y Estilos.**

Estilos de forma y línea. Pinceles. Pintura interactiva. Fusión. Model sheet de personaje. Estudio de cabello y vestuario. Preparación para Gif animado. Trabajo desde lo analógico a lo digital. Escaneado de bocetos y calcos de imagen creativos.

### **Tema 5. Diseño editorial y con tipografía creativa.**

Trabajo con texto. Creación de diseño editorial creativo. Compatibilidad con Indesign. Uso de tipografía creativa. Tipografía dinámica. Preparación para tipografía animada.

**Tema 6. Trabajo con símbolos y patrones**

Creación de símbolos para agilizar el trabajo con el rociador de símbolos.  
Estructura de patrones para creación de mosaicos, full print e ilustraciones con patrones infinitos

**Tema 7. Métodos de coloreado.**

Uso avanzado del color y su guía de color. Aplicación de armonías de color. Degradados avanzados (degradado por puntos y malla de degradado). Uso de la herramienta de fusión para crear color dinámico y texturas. El uso del color en minusvalías (deuteranopia y protanopia)  
La tinta plana. Pantone y separación de tintas para imprenta.

**Tema 8. Filtros y Efectos.**

Filtros de Illustrator y efectos 3D para crear efecto de volumen y extrusión.  
Uso del efecto 3D para el estilo isométrico.

**Tema 9. Proyecto Final.**

Partiendo de los conocimientos adquiridos con los programas de diseño vectorial, Illustrator y trabajaremos del diseño final propuesto por la profesora. Este proyecto puede ser transversal (participando, por tanto, de otras asignaturas)

*\*el temario puede sufrir algunos ajustes derivados del progreso del grupo de alumnos, de circunstancias no previstas o de adaptación a eventos que puedan encajar en el curso (concursos, propuestas externas o internas, colaboraciones, pandemias, etc.)*

---

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
-----------------------------	------------------

<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tema 1. Introducción al Entorno de Illustrator.</li><li>2. Tema 2. El Dibujo Vectorial: intensivo para conocer las herramientas del programa.</li><li>3. Tema 3. Operaciones básicas.</li></ol>	Febrero
<ol style="list-style-type: none"><li>4. Tema 4. Dibujo vectorial avanzado. Personajes y Estilos.</li><li>5. Tema 5. Diseño editorial y con tipografía creativa.</li></ol>	Marzo
<ol style="list-style-type: none"><li>6. Tema 6. Trabajo con símbolos y patrones</li><li>7. Tema 7. Métodos de coloreado.</li></ol>	Abril
<ol style="list-style-type: none"><li>8. Tema 8. Filtros y Efectos.</li><li>9. Tema 9. Proyecto Final.</li></ol>	Mayo

---

## Actividades formativas



Actividades Formativas	Horas de Actividad
<b>Sesión teórica presencial:</b> Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación continua.	40
<b>Trabajos o casos prácticos:</b> Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Ejercicios con evaluación continua.	40
<b>Tutoría</b> Resolución de ejercicios. Refuerzo de prácticas o conceptos. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	5
<b>Trabajo autónomo</b> Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio y trabajo personal. Preparación de ejercicios, comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	60
<b>Realización de examen o práctica final</b>	5

## Metodologías docentes

Se indica lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

- **Clase magistral presencial.** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos.** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula o, alternativamente, como entregas futuras.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

## Sistemas de evaluación

### General

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Examen o Práctica final	Se valorará la resolución de las cuestiones y problemas planteados, junto con la forma de desarrollarlos.	60%
Resolución de trabajos o casos prácticos.	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica individual o grupal propuesta.	35%
Asistencia y participación en clase	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el	5%

	estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	
--	--	--

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica del curso, disponible en el Campus Virtual.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entregas de Trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación,

asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Tanto en evaluación ordinaria como en evaluación extraordinaria será necesario **obtener un 4 como nota mínima en cada** trabajo para que haga media con la nota final. Con una nota inferior se considerará que el alumno no ha alcanzado los conocimientos suficientes en ese tema y deberá recuperarlo.

El profesor podrá proponer una repesca de los ejercicios o recuperarlos en la convocatoria extraordinaria.

### Evaluación en Convocatoria Ordinaria

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, el profesor aplicará una penalización en su calificación.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

### Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesorado de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen o práctica final, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria

---

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

- Ambrose, Gavin y Harris, Paul. *Impresión y acabados (bases del diseño)*. Editorial Parramón. 2015

- Draplin, Aaron James. *Draplin Design Co.: Prácticamente todo*. 2018. Editorial Anaya Multimedia.
- Harris, J. Withrow, S. (2010). *Ilustración Vectorial. Los secretos de la Creación Digital de Imágenes*. Barcelona. Ed. Promopress.
- Klanten, R. & Hellige, H. (2011). *Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration*. Ed. Die Gestalten Verlag
- Mazier, Didier. *Illustrator CC (edición 2020)* Nivel iniciado a medio. Colección Studio Factory. Editions Eni.
- Obiols Suari, Núria. *Mirando cuentos: Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil (Psicopedagogía)*. Laertes Editorial. 2004
- Salisbury, Mary. *Ilustración de libros infantiles*. 2020. Editorial Acanto.
- Salisbury, Mary. *El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual*. 2018. Editorial Blume.
- Thomas F. y Johntson O. *Disney Animation: the illusion of life*. Editorial Hyperion 1997
- Varillas, Rubén. *La arquitectura de las viñetas*. 2009. Editorial Bizancio.
- Walton, Robert (redactor). *The Big Book of Illustration Ideas*. 2006. Editorial HarperColins
- Wiedemann, Julius (redactor) *Illustrator Now!* (colección). Editorial Taschen .2014
- Zeegen, Lawrence. *Principios de ilustración*. Editorial Gili. 2013
- Zeegen, Lawrence y Roberts, Caroline. *50 años de ilustración*. Editorial Gili. 2014. Lunweg Editores
- VV.AA. *Guía ninja del ilustrador*. AGPI.  
PDF para descargar en: <https://www.guianinjadoilustrador.org/wp-content/uploads/2016/07/GuiaNinja-cast.pdf>
- VV.AA. *Graphic Artists Guild Handbook: Pricing & Ethical Guidelines, 14th Edition*. Editorial Graphic Artists Guild. 2013

## Bibliografía complementaria – Webgrafía

- Adobe Help. *Guía de usuario de Illustrator*.  
<https://helpx.adobe.com/la/illustrator/user-guide.html>

- Adobe Help. *Tutoriales Illustrator nivel principiante y experimentado.*  
<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>
  - Decálogo de la Guía Ninja del ilustrador:  
<https://www.quianinjadoilustrador.org/>
  - Villagrán Arroyal, Inmaculada Lucía. *El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital.* El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales, núm. 7, 2018. Universidad Autónoma del Estado de México.  
<https://www.redalyc.org/journal/5315/531555314004/html/>  
*\*Es de interés las referencias bibliográficas que aporta.*
-