



Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/23

# Diseño Digital I: Diseño Vectorial

---

## Datos de identificación de la asignatura

### Código

69426

### Curso

1º

### Semestre

Segundo

### Créditos ECTS

6

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

Obligatoria

### Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

### Lengua Vehicular

Español

---

## Profesorado de la asignatura

### Profesor

Noelia Bascones Reina

Ester Campos Baello

### Datos de Contacto

[noelia.bascones@esne.es](mailto:noelia.bascones@esne.es)

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

### Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías.

Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno

## Requisitos previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Conocimientos de dibujo. Creatividad.

---

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

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a Materia Ciencias Aplicadas y Tecnología.

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

Diseño Digital I: Diseño Vectorial se imparte en el 1º curso y junto con otras asignaturas que complementan la materia (Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, de 1º cuatrimestre, aportan las capacidades necesarias para el entendimiento de la forma y el espacio y su traslación a el lenguaje digital) y por otro lado Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes con la que se complementa a la hora de realizar trabajos e ilustraciones digitales más elaboradas. La materia pretende que los estudiantes comprendan las características de las herramientas digitales de las que dispone como soporte técnico de trabajo.

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

La asignatura Diseño Digital I es una asignatura importante dentro de la carrera de Diseño Multimedia y Gráfico, ya que aborda el uso de herramientas digitales para el diseño vectorial. Esto hará que los alumnos puedan realizar material gráfico a través de vectores para un entorno basado principalmente en la variabilidad de dispositivos de presentación.

---

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

### Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Competencias generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG6 - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

CG8 - Adaptar ideas complejas para satisfacer una variedad de aplicaciones de diseño.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

## Competencias específicas

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

---

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Hacer uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos.
- Usar aplicaciones vectoriales de software eficaz y creativamente.
- Digitalizar y manipular objetos o imágenes de manera eficaz y creativa.
- Usar las aplicaciones de diseño tipográfico eficaz y creativamente.

Además, el alumno podrá:

- Expresarse adecuadamente tanto de forma oral y escrita demostrando la comprensión y conocimiento sobre la materia.
- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos aprendidos sobre las diferentes técnicas y procesos.
- Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas gráficas planteadas.

- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios gráficos.

---

## Contenidos / Temario / Unidades didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Esta asignatura pretende acercar al estudiante al uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos.

- El programa vectorial. Uso de las distintas herramientas.
- Trabajar con documentos. Dibujar líneas y formas básicas. Dibujo y edición de trazados complejos.

### Temario desarrollado

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE ILLUSTRATOR.

Conocer la pantalla de ILLUSTRATOR (barras de menú, barras de comandos y barras de propiedades, regla, navegador del documento, barra de estado, barra de desplazamiento y paleta de colores).

Preparar un documento nuevo. Tamaño y diseño de página.

Caja de Herramientas (selección, forma, zoom, mano alzada, formas geométricas, contornos y rellenos).

#### TEMA 2. EL DIBUJO VECTORIAL.

Dibujo con formas geométricas básicas.

Reglas guías y cuadrícula.

Trazados y curvas Bézier.

#### TEMA 3. OPERACIONES BÁSICAS CON OBJETOS.

Herramientas de visualización.

Operaciones con objetos.

## TEMA 4. TRABAJAR CON COLOR.

Panel Muestras.

Muestras de color.

## TEMA 5. DISEÑO DE PERSONAJES.

Se estudiarán las posibilidades de la herramienta texto, así como sus diferentes aplicaciones en la creación y diseño de portadas, trípticos, y carteles.

Formatos de carácter y párrafo.

Operaciones con texto.

Trabajar con texto y gráficos.

## TEMA 6. PINCELES Y MUESTRAS DE PATRÓN.

Se mostrarán las diferentes opciones de trabajo con los pinceles de Illustrator.

Se conocerán los distintos tipos de muestras de patrón y las posibles aplicaciones de los rellenos de patrón.

Pinceles.

Tipos de Relleno de patrón.

## TEMA 7. MÉTODOS DE COLOREADO.

Se darán a conocer herramientas para el coloreado de imágenes.

Mostrar las técnicas de vectorización y coloreado de ilustraciones aplicadas al diseño gráfico asistido por ordenador.

Muestras de degradado.

Herramienta Malla de Degradado.

Pintura Interactiva.

## TEMA 8. FILTROS Y EFECTOS.

Se estudiarán las diferentes herramientas para transformar un trazado mediante filtros y efectos como la sombra paralela o los efectos 3D.

Filtros.

Efectos 3D.

PACKAGING. Mostrar las pautas básicas para el desarrollo de un packaging.



## TEMA 9. PREPARACIÓN DE ARCHIVOS: PROYECTO FINAL.

Partiendo de los conocimientos adquiridos con los programas de diseño vectorial, Illustrator y trabajaremos del diseño de una identidad corporativa (Logotipo, papelería, cartel, tríptico y packaging) aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el curso.

En este proyecto se tendrá en cuenta todo el desarrollo desde el proceso creativo hasta el arte final.

## Cronograma

| Unidades Didácticas / Temas                          | Período Temporal |
|------------------------------------------------------|------------------|
| TEMA 1. Introducción al Entorno de Illustrator       | 1                |
| TEMA 2. El Dibujo Vectorial                          | 2                |
| TEMA 3. Operaciones básicas con Objetos              | 3-4              |
| TEMA 4. Ilustración vectorial y métodos de coloreado | 5-6              |
| TEMA 5. Diseño de personajes y fondos                | 7-8              |
| TEMA 6. Tipografía creativa.                         | 9-10             |
| TEMA 7. Pinceles y Muestras de Motivo                | 11-12            |
| TEMA 8. Filtros y Efectos                            | 13-14            |
| TEMA 9. Preparación de Archivos: Proyecto Final      | 15               |

---

## Actividades formativas

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

| Actividades Formativas     | Horas de Actividad |
|----------------------------|--------------------|
| Sesión teórica presencial  | 40                 |
| Trabajos o casos prácticos | 40                 |
| Tutoría                    | 10                 |
| Trabajo autónomo           | 60                 |

---

## Metodologías docentes

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

- Explicar planificación de la asignatura: Programa, apuntes, bibliografía
- Exposición de los temas.
- Repaso al inicio de las clases.
- Resolución de dudas, presencialmente o por correo electrónico.
- Presentaciones en público.
- Resolución de ejercicios
- Debates.
- Lecturas: Preparación y búsqueda de información complementaria.
- Tutorías libres y voluntarias.
- Pruebas de evaluación.

## Sistemas de evaluación

### General

| Sistema de Evaluación | Criterios de Evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Ponderación sobre la Calificación Final |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Ejercicios prácticos  | <p>Se tendrá en cuenta el grado de ajuste al esquema y principios planteados en la utilización de herramientas de trabajo asignadas a cada actividad, así como la exposición oral o escrita de los trabajos realizados.</p> <p>La nota final de Ejercicios prácticos será la nota media obtenida de cada una de las entregas de actividades propuestas durante el curso.</p> | 60%                                     |
| Proyecto final grupal | <p>El proyecto Final Grupal será evaluado en base a los siguientes parámetros:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● IDEA (Imagen de marca + campaña)</li><li>● TÉCNICA (utilización del software)</li><li>● AF (acabados y preparación de artes Finales)</li><li>● PIEZA FINAL (maquetas y acabados de piezas físicas)</li></ul>                                      | 30%                                     |

|                          |                                                                                                                                   |     |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|                          | <ul style="list-style-type: none"><li>• DOSSIER y DEFENSA (presentación oral y escrita)</li></ul>                                 |     |
| Asistencia participativa | Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación. | 10% |

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente el resto de la nota, a una prueba definitiva.

### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto, no se admitirán justificantes, por lo que, superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- 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. Sí excepcionalmente se admitiese 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.

## Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar es de 5 (cinco).
- El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.
- 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, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

---

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

Harris, J. Withrow, S. (2010). Ilustración Vectorial Los secretos de la Creación Digital de Imágenes. Barcelona. Ed. Promopress.

VV.AA. (2013). Illustrator CC (Diseño y Creatividad). Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

### Bibliografía complementaria

Klanten, R. & Hellige, H. (2011). Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration. Ed. Die Gestalten Verlag

VV.AA. (2005). La biblia del diseñador digital. Alemania: Editorial Taschen.

Paz González, F. / Delgado Cabrera, J. M. (2012). Adobe Illustrator CS6. Manual imprescindible. Madrid. Ed. Anaya Multimedia S. A.

VV.AA. (2012). Illustrator CS6. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

WilliamsjohnTollett, R. (2013). Aprender Illustrator CS6. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

## Webgrafía

Página de consulta: [www.adobe.com/illustrator](http://www.adobe.com/illustrator)

---

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

| Escala numérica | Calificación cualitativa |
|-----------------|--------------------------|
| De 0,0 a 4,99   | Suspenso (SS)            |
| De 5 a 6,99     | Aprobado (AP)            |

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| De 7 a 8,99 | Notable (NT)       |
| De 9 a 10   | Sobresaliente (SB) |

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspense” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.