



Diseño vectorial /
Vector Design

Grado en Diseño
digital y multimedia
2023-24



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño vectorial / *Vector design*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2023-24

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Ángel Serrano Valverde

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipo
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma.
- Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Dominar las técnicas y herramientas necesarias en la construcción de dibujos vectoriales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Breve descripción de los contenidos

Conocimiento y manejo de las principales técnicas y aplicaciones para crear dibujos vectoriales (líneas y rellenos).

Knowledge and use of the main techniques and applications for creating vector drawings (strokes and fills).

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente. Metodología.

1. Diseño Vectorial. Vectores vs Mapas de bits. Rasterizar y vectorizar. Voxel Art.
2. Illustrator básico. Espacio de trabajo y nociones básicas
 - a. Propiedades del proyecto y bases del color.
 - b. Documentos.
 - c. Capas y mesas de trabajo.
 - d. Reglas, guías y cuadrículas.
3. Illustrator medio.
 - a. Herramientas preestablecidas y comandos de Illustrator.
 - b. Herramientas de selección.
 - c. La pluma y las primitivas.
 - d. Edición básica.
 - e. El degradado y las transparencias.
 - f. El buscatrazos.
 - g. Las máscaras.
 - h. Los Pinceles.
 - i. El Lápiz.
4. Composición y color aplicado al Diseño Vectorial
 - a. Claves del diseño con vectores: Simplicidad y minimalismo.
 - b. Teoría del color y contraste.
5. Illustrator avanzado
 - a. Tratamiento tipográfico
 - b. Calco interactivo
 - c. La paleta de muestras y los motivos/patrones.
 - d. La malla de degradado.
 - e. Los efectos y la línea de perfil.
6. Artes finales y presentación de trabajos

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos.

- Actividad 1: Diseño de una familia de iconos (30%)
- Actividad 2: Diseño e ilustración de personajes (35%)
- Actividad 3: Diseño publicitario (35%)

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Prueba parcial	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. RestriccionesCalificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos endicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicarla sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍABibliografía básica

- Apolonio, L. (2018) *Illustrator CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid. GrupoAnaya.
- HARRIS, J. (2010). *Ilustración Vectorial. Los secretos de la creación de imágenes*. Barcelona: Editorial Promopress.
- Heller, E. (2012). *Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial GG.

Bibliografía recomendada

- Hellige, H y Klanten, R. (2011). *Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration*. Berlin: Die Gestalten Verlag.

Colección Design Museum (2012) *Cómo diseñar un tipo*. Barcelona Editorial GG

-
- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) *Metodología del diseño. Bases del diseño*. Barcelona:Parramon
- Heller, S y Anderson, G. (2019) *Libro de ideas para el diseño de logotipos: inspiración de la mano de 50 maestros*. Editorial Blume.

Otros recursos

Guía de Illustrator en línea:

<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Webgrafía:

<http://vectips.com/>

<https://dribbble.com/>

<https://www.pinterest.com/characterdesigh/boards/>

<https://www.fontsquirl.com/>

<http://www.unostiposduros.com>

<https://creativemarket.com/>

<https://creativemarket.com/JulyPluto?page=3>

<http://www.encajabaja.com>

Revistas: Yorokobu, Visual, Gráfica, Experimenta, Neo2, Étapes, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica(Argentina) y Novum (Alemania), entre otras. Muchas de ellas están en biblioteca cada mes.

En el Campus Virtual se irán incorporando recursos y bibliografía.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Ángel Serrano Valverde
Departamento	Arte
Titulación académica	Graduado en Diseño, Máster Universitario en Comunicación e Identidad Corporativa
Correo electrónico	aserranova@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Previa petición de hora por email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación	<p>Profesor de diversas universidades desde 2017. Asignaturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría de la imagen - Fundamentos del diseño - Diseño asistido por ordenador - Arquitectura web - Lenguajes de programación - Producción multimedia - Edición digital <p>Creativo multimedia freelance desde 2005. Doctorado iniciado en 2019 sobre la enseñanza del diseño.</p>