



Ilustración Vectorial

Grado en Diseño digital y  
multimedia  
2018-19



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Ilustración Vectorial / Vector Illustration

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2018-19

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Pedro Bascón Jiménez

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

#### 1.1 Competencias

- 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 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 equipos.
- 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.
- 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. El Entorno de trabajo digital

Introducción al conocimiento del Software y el Hardware.

*Visionado de trabajos realizados mediante herramientas digitales.*

#### 2. Principios artísticos y Workflow

- Elementos formales del diseño y principios de composición.

- El proceso y entorno de trabajo: *Workflow*.

La búsqueda de la idea, las referencias, el bocetaje o trabajo de campo creativo mediante dibujo, fotografía o herramientas puramente digitales.

- Áreas de aplicación y potenciales beneficios: Departamentos de Arte de diferentes medios donde al aspecto visual es importante. Sentido de la organización y optimización del trabajo.

*Visionado de trabajos que reflejen los conceptos explicados.*

Actividad en clase: Plantear y desarrollar creativities usando como medio vehicular el desarrollo de un proyecto basado en un libro o producción audiovisual de referencia (se elegirá en el desarrollo de la asignatura)

#### 3. Introducción a las Técnicas y Herramientas de Arte Digital

- Comenzar un proyecto digital.

- Desglose de las herramientas digitales fundamentales: el uso de capas, el color, las herramientas vectoriales, selecciones, etc...

- Áreas de aplicación y potenciales beneficios: Ilustración editorial, diseño para producciones audiovisuales, publicidad.

Actividad en clase: Actividades cuyo objetivo es manejar con destreza las diferentes técnicas y herramientas, usando como medio vehicular el desarrollo de un proyecto basado en un libro o producción audiovisual de referencia (se elegirá en el desarrollo de la asignatura).

Las actividades se presentarán en clase por el propio alumno, y se revisarán de forma grupal y

mediante un continuo feedback entre alumnos y profesor.

## 2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- **Actividad Dirigida 1: Workflow**  
Plantear y desarrollar creativities, aplicando los conceptos del tema 2, usando como medio vehicular un proyecto basado en un libro o producción audiovisual de referencia (se elegirá en el desarrollo de la asignatura).
- **Actividad Dirigida 2: Cuaderno de Desarrollo Visual de un proyecto**  
Desarrollo y acabado de creativities, aplicando las técnicas y herramientas del tema 3, usando como medio vehicular un proyecto basado en un libro o producción audiovisual de referencia (se elegirá en el desarrollo de la asignatura).

**Trabajo Final:** Desarrollo y acabado de un proyecto individual, donde se recogerán los principios artísticos, los procesos y las técnicas/herramientas digitales practicadas durante la asignatura.

## 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

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
--------	------------------------	------------

SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
SE3	Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
SE4	Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
SE4	Examen final o trabajo final presencial	60%

### 3.3 Restricciones

Calificación mínima.

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

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 en dicho 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 aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Lardner, J. y Roberts, P. (2012) *Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas*. Barcelona: Acanto
- Robertson, S. (2014) *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Los Angeles: Design Studio Press.
- Salisbury, M. (2011) *Ilustración de Libros Infantiles: como crear imágenes para su publicación*. Barcelona: Acanto

Bibliografía recomendada

- Herriot, L. y Gal, H. (2010) *500 trucos, consejos y técnicas de Ilustración Digital*. Barcelona: Promopress.

Otros recursos

- Beresford, J. y Fell S. (productores) y Bocquelet, B. (creador) (2011) *El asombroso mundo de Gumbal* [película de animación]. Reino Unido, US, Irlanda: Cartoon Network.  
Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=n6KcCz4IKGY>
- Brunner D., Van Fleteren, V. y Young P. (productores) y Moore, T. y Twomey, N. (directores). (2009). *The secret of Kells* [película de animación]. Irlanda: productora.  
Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=cKlxtjv6So8>
- Lang, M. y Schuh, J. (directores) (2009) *The Gruffalo* [película de animación]. Reino Unido: Magic Light Pictures.  
Disponible The Gruffalo interview: <https://www.youtube.com/watch?v=F9xntY0bvTk>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Pedro Bascón Jiménez
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Bellas Artes
Área especialización	Diseñador de Escenarios y Personajes para producciones de Animación, <i>Storyboard</i> para Publicidad e Ilustración Infantil y Editorial.
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	<a href="mailto:pbascon@nebrija.es">pbascon@nebrija.es</a>
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora p or email.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<p>Soy licenciado en Bellas Artes, y siempre he querido ser ilustrador.</p> <p>Una vez acabada la época de estudiante, 1996, y tras un par de años de asentamiento existencial-profesional me he dedicado durante 20 años a trabajar como parte de los equipos creativos de producciones de animación de diferentes estilos, a abrirme paso en el mundo de la ilustración infantil y juvenil, el cómic, la ilustración para adultos y la museología.</p> <p>Un día alguien pensó que podría enseñar algo de lo aprendido, y en ello estoy, compartiendo mi actividad normal como ilustrador y mi experiencia con los alumnos.</p> <p>Los años de formación y los amigos hechos me descubrieron que la ilustración sólo era un "territorio" más dentro del mapa del arte. El arte es universal y transversal, y se comunica entre sí en sus múltiples manifestaciones.</p> <p>Trabajos destacados en animación: Pocoyo, Jelly Jamm o El Valiente Despereaux.</p> <p>Recientemente he tenido la suerte de colaborar con Dreamworks en un proyecto de serie de televisión, con Planeta Junior como diseñador de personajes para otra producción llamada Pio Rocks!, y actualmente lo hago con Zinkia, colaborando de nuevo en Pocoyo y otros proyectos.</p> <p>Editoriales con las que he colaborado: Anaya, Edelvives, SM, Usborne, MacMillan y HarperCollins.</p>
--	--