



Diseño de Portfolio/  
/ Portafolio design

**Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2025-26**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño de Portfolio / Portafolio design

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

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / inglés

**Curso:** 2025-26

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 2º

**Profesores / Equipo Docente:** Dr. D. Diego Mayoral Martín

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de性s, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipo.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- 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 períodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Aplicar las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.
- Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el programa formativo durante el desarrollo de la actividad profesional.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

Dominio imprescindible de InDesign e Illustrator, y recomendable de Photoshop.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Tener conocimientos básicos de herramientas de diseño.

### 2.2. Descripción de los contenidos

La asignatura pretende dotar al alumnado de las habilidades y conocimientos necesarios para desarrollar portfolios y dosieres sobre proyectos diversos con un criterio artístico y plástico adecuado al contexto y a la narrativa visual, para enfocar y amplificar el desarrollo e iniciación en el medio profesional del alumno.

Sus principales objetivos son:

- Aprender los diferentes recursos y materiales propios del medio digital y físico para traducir ideas, transmitir conceptos y cubrir necesidades.
- Desarrollar las capacidades inherentes al trabajo del diseñador y comprender sus diferentes métodos y jerarquías en el proceso de creación. Comprender y asimilar los códigos, discursos y técnicas en las que se sustenta el concepto de la imagen proyectada a la sociedad y la empresa.

### Metodología

En cada clase se tratarán aspectos concretos mediante un proceso de enseñanza bilateral para asegurar la correcta asimilación de cada tema. El uso de material audiovisual ampliará las demostraciones técnicas y los conceptos artísticos y de diseño. Se recurrirá al ejercicio sobre papel y la creación de bocetos previos para ayudar a entender y ampliar la visión de los conceptos formales y conceptuales del diseño gráfico.

### 2.3. Contenido detallado

1. Lenguaje(s) visual(es): Imagen, representación y comunicación.
2. Arte y diseño. Diferentes aproximaciones.
3. El creador y el diseño de su propia identidad visual: de la identidad personal a la identidad de marca personal.
4. El portfolio: Teoría y práctica. La creación de un portfolio personal profesional.
5. Adaptación del portfolio a diferentes formatos y plataformas. La importancia de las redes sociales.
6. Defensa y presentación final en público del portfolio profesional.

Prueba parcial: Examen.

Prueba final: Entrega del portfolio y su defensa pública.

### 2.4. Actividades Dirigidas

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

#### Actividad Dirigida 1 (AD1):

Elaboración de un manual de identidad de marca personal, que deberá aplicarse posteriormente en el portfolio.

#### Actividad Dirigida 2 (AD2):

Edición y maquetación del conjunto de ejercicios semanales que documentan el proceso de investigación que abarca desde la exploración de la identidad personal hasta el desarrollo del portfolio, incluyendo la creación de la identidad visual de marca personal y sus distintas aplicaciones.

Del 15 % que representa la AD2 en la evaluación global, un 7 % corresponde a la entrega puntual de los ejercicios semanales, mientras que el 8 % restante se asigna a la entrega final de todos los ejercicios maquetados.

### 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 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	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. 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 y proyectos escritos, así como en los 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. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio 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

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Paidós.
- Airey, D. (2019). *Diseño de logos: la guía definitiva para crear la identidad visual de una marca*. Anaya Multimedia.
- Elam, K. (2014). *La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición*. Gustavo Gili.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.
- Kane, J. (2012). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.
- Murani, B. (2019). *Artista y diseñador*. Gustavo Gili.
- Murani, B. (1985). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial.
- VV.AA. (2005). *Introducción al color*. Akal.

### Bibliografía recomendada

- Anderson, D. (2016). *Stand Out: Design a personal brand. Build a killer portfolio. Find a great design job*. Peachpit Press.
- Eisenman, S. (2006). *Building Design Portfolios. Innovative Concepts for Presenting Your Work*. Rockport Publishers.
- Keller, M. (2010). *Design Matters: Portfolios 01: An Essential Primer for Today's Competitive Market*. Rockport Publishers.
- Linton, H. (2000). *Diseño de portfolios*. Gustavo Gili.
- Mitton, M. (2010). *Portfolios for Interior Designers*. Wiley.
- Smith, M. W. (2023). *Design Portfolios: A Recruiter's View*. John Wiley & Sons Inc.
- Sullivan, J. (2005). *Graphic Design America 3: Portfolios from the Best and Brightest Design Firms from Across the U.S.* Rockport Publishers.
- Taylor, F. (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos*. Gustavo Gili.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Diego Mayoral Martín
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctor en Historia del Arte. Licenciado en Bellas Artes e Historia del Arte
Correo electrónico	dmayoral@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Diego Mayoral Martín es un artista, investigador y docente centrado en el estudio teórico-práctico de la historia del arte, la cultura visual, la estética y las artes vivas, focalizándose, principalmente, en la exploración de cuestiones que giran en torno a la construcción de la identidad (especialmente del sexo, del género y del deseo) y a las dimensiones de la espiritualidad y las religiones comparadas.</p> <p>Es Licenciado en Bellas Artes e Historia del Arte por la USAL, realizando estancias con la primera de ellas en Kassel y Barcelona. Es Máster en Dirección Artística Cinematográfica por la ESCAC; en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por el MNCARS y la UCM y la UAM; en Práctica Escénica y Cultura Visual por el MNCARS y la UCLM; en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanzas de Idiomas por la UCM en la especialización en Artes Plásticas y Visuales; y en Diseño Gráfico por CEI: Escuela de Diseño y Marketing.</p> <p>En el 2020 obtuvo el título de Doctor en Historia del Arte con la calificación Sobresaliente Cum Laude dentro del programa Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura de la UAM. Para su desarrollo contó con una beca FPU que también le proporcionó la posibilidad de impartir docencia durante tres años consecutivos en dicha Universidad.</p> <p>En los últimos años ha trabajado como director de TFMs y evaluado en múltiples tribunales para el Máster de Investigación y Gestión de la Innovación en Comunicación de la UEMC de Valladolid y para el máster de Gestión del Patrimonio Cultural y Museología de la Universidad Internacional de Valencia.</p>