



Ilustración Vectorial
Grado en Diseño digital y
multimedia



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Ilustración Vectorial / Vector Illustration

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. I. Óscar Llorens de la Serna

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.
- 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. Introducción a la ilustración digital y sus diferentes técnicas.

- Aplicaciones profesionales de la ilustración digital
- Técnicas digitales
- Referencias de diferentes ilustradores

2. Ilustración vectorial con Adobe Illustrator

- Características específicas de la ilustración vectorial
- Técnicas de vectorizado
- Aplicaciones prácticas

3. Ilustración digital con Adobe Photoshop

- Características específicas de la ilustración con mapa de bits
- Técnicas de ilustración
- Aplicaciones prácticas

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: Gráfica publicitaria combinando Illustrator y Photoshop.**
En esta primera actividad vamos a interpretar un *briefing* real de una agencia de publicidad para la realización de un anuncio gráfico.
- **Actividad Dirigida 2: Ilustración para prensa**
Los alumnos aprenderán a interpretar un artículo de prensa para poder ilustrarlo correctamente mediante técnicas de Photoshop.
- **Actividad Dirigida 3: Cuaderno de bocetos**
Los alumnos deberán trabajar durante todo el curso un cuaderno de bocetos (según las indicaciones del profesor) para su evaluación final.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
--------	---------------------	-------	------------------------------

AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	60	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%

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

- Klanten, R. y Hellige, H. (2009) *Illusive: Contemporary Illustration and Its Context*. Editorial Gestalten.
- Miscellaneous. (2012) *Illustration Now*. Editorial Taschen.

Bibliografía recomendada

- Bower, Stephanie (2017) *The Urban Sketching Handbook, Captar la Perspectiva in situ, Consejos y Técnicas de Dibujo*. Barcelona: Promopress
- Herriot, L. y Gal, H. (2010) *500 trucos, consejos y técnicas de Ilustración Digital*. Barcelona: Promopress.
- 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
- Scheinberger, Felix (2017) *Atrévete con el Cuaderno de Dibujo, El compañero de viaje del Urban Sketcher*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Otros recursos

<https://www.behance.net>

www.domestika.org

www.juxtapoz.com

www.fubiz.net

Revistas: Visual, Gráfica, Yorokobu, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, 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	Oscar Llorens de la Serna
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Administración y dirección de empresas
Área especialización	Ilustrador especializado en publicidad y en diseño editorial y prensa
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	illorens@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor 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>Óscar Llorens es dibujante especializado en ilustración publicitaria, editorial y prensa.</p> <p>Dentro del sector impreso ha trabajado para clientes de todo el mundo como Washington Post, Vanity Fair, el diario Le Monde, Yorokobu, Marie Claire, Esquire, el periódico ABC, Cambio 16, etc. En publicidad trabaja para agencias internacionales que le han permitido acceder a clientes como Coca-Cola, Lacoste, Mercedes, Naciones Unidas, Circo del Sol, Red Bull, Movistar o Vodafone entre otras.</p> <p>También dedica parte de su tiempo a proyectos personales como pintar murales para todo tipo de clientes (muchos de ellos también para publicidad) y a la elaboración de obra personal para exposiciones, grabados mediante diferentes técnicas y serigrafías.</p>