Diseño digital

Grado en Bellas Artes
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño digital

Titulación: Grado en Bellas Artes

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Rebeca Martínez de la Cruz

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Entender los procedimientos de trabajo y conocer las herramientas de creación, manipulación y edición que se aplican en el desarrollo de proyectos de las bellas artes y audiovisuales, así como las técnicas y materiales de uso tanto analógico como digital.
- Aplicar las técnicas, materiales y herramientas de la expresión artística en el dibujo, la composición espacial, el volumen, la forma, el color y la pintura.
- Usar los procesos, las técnicas y las herramientas necesarias en la ideación y creación de proyectos artísticos, de diseño, fotográficos y audiovisuales aplicados a las bellas artes.
- Aplicar las destrezas y los procedimientos propios que se desarrollan en la labor profesional de las bellas artes
- Demostrar capacidad para la comunicación oral y escrita en la elaboración de textos o discursos, que fundamenten los proyectos artísticos y trabajos académicos.
- Integrar las herramientas y procedimientos de fotografía, vídeo y edición digital en la creación de proyectos profesionales de las bellas artes
- Aplicar los conocimientos, las técnicas y las metodologías necesarias para alcanzar los objetivos planteados en un trabajo académico del Grado en Bellas Artes

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Fundamentos de la creación digital, diseño gráfico y tratamiento de imagen. Descripción e introducción al uso de los distintos tipos de herramientas digitales de creación visual, en dos y tres dimensiones. Profundización en herramientas específicas de calidad reconocida y ampliamente usadas en el mundo profesional.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

La asignatura Diseño digital introduce al alumnado en los fundamentos técnicos, conceptuales y metodológicos del diseño visual aplicado a entornos digitales e impresos. La materia se orienta a la adquisición de una base sólida en composición, tipografía, color, imagen digital, diseño vectorial, maquetación, identidad visual básica, preparación de archivos y adaptación de piezas gráficas a distintos soportes.

Desde una perspectiva profesionalizante, la asignatura trabajará con encargos simulados próximos a los que podría recibir un diseñador en un estudio, agencia, departamento de comunicación, institución cultural o proyecto creativo. El alumnado aprenderá a interpretar un briefing, resolver problemas de comunicación visual, utilizar herramientas profesionales de diseño y preparar entregas técnicas adecuadas para cliente, impresión o difusión digital.

La asignatura incorporará el uso básico-profesional de Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign, así como otros recursos habituales en los flujos de trabajo del diseño contemporáneo. Como materia previa a Ilustración digital, permitirá que el alumnado adquiera competencias fundamentales en organización visual, relación texto-imagen, tratamiento digital, diseño de piezas gráficas, maquetación y presentación profesional, de manera que pueda abordar posteriormente la creación de imágenes ilustradas con mayor solvencia técnica y proyectual.

Contenidos específicos

1. Fundamentos del diseño digital y flujo de trabajo profesional

Introducción al diseño digital como práctica aplicada a la comunicación visual. Diferencias entre diseño gráfico, diseño digital, comunicación visual, arte digital e ilustración digital. El diseño como herramienta para resolver problemas de comunicación. Lectura e interpretación de briefings profesionales: objetivos, público, tono, soporte, restricciones técnicas, calendario y entregables. Organización del proceso de trabajo: investigación inicial, bocetado, desarrollo de propuestas, revisión, corrección y entrega final.

2. Composición, jerarquía visual y organización del espacio gráfico

Principios de composición aplicados al diseño digital. Organización del espacio, equilibrio, contraste, escala, ritmo, alineación, proporción y foco visual. Jerarquía de la información en piezas gráficas. Uso de retículas, márgenes, módulos y sistemas de ordenación visual. Adaptación de una misma composición a diferentes formatos y soportes, tanto digitales como impresos.

3. Tipografía aplicada al diseño digital

Fundamentos de tipografía aplicada: familias tipográficas, anatomía básica de la letra, legibilidad, lecturabilidad, jerarquía tipográfica, interlineado, espaciado, alineación y composición de bloques de texto. Relación entre texto, imagen y espacio. Uso expresivo y funcional de la tipografía en carteles, piezas digitales, publicaciones breves, dossiers y presentaciones. Introducción a la composición tipográfica en Adobe Illustrator y Adobe InDesign.

4. Color, imagen digital y tratamiento fotográfico

Uso comunicativo, simbólico y funcional del color en diseño digital. Creación de paletas cromáticas coherentes y adecuadas al briefing. Principios básicos de imagen digital: resolución, tamaño, formatos, modos de color, optimización y preparación para impresión o pantalla. Tratamiento de imagen en Adobe Photoshop: recorte, ajustes de color, niveles, contraste, limpieza, composición, fotomontaje básico, máscaras y preparación de imágenes para su integración en piezas gráficas.

5. Diseño vectorial e identidad visual básica

Introducción al trabajo vectorial con Adobe Illustrator. Creación de formas, iconos, pictogramas, símbolos, recursos gráficos, lettering básico y marcas sencillas. Fundamentos de identidad visual: logotipo, símbolo, paleta cromática, selección tipográfica, aplicaciones y coherencia gráfica. Desarrollo de sistemas visuales básicos aplicados a proyectos, marcas personales, iniciativas culturales, publicaciones o productos creativos.

6. Maquetación y diseño editorial digital

Introducción a la maquetación profesional con Adobe InDesign. Organización de textos, imágenes, retículas, estilos de párrafo y carácter, páginas maestras y documentos multipágina. Diseño de folletos, catálogos breves, dossiers, programas, portfolios y publicaciones digitales. Preparación de documentos para impresión y distribución digital. Exportación correcta en PDF y revisión de archivos finales.

7. Producción técnica, artes finales y presentación profesional

Preparación de archivos finales para distintos usos: impresión, pantalla, redes sociales, presentación digital o envío a cliente. Sangrados, márgenes de seguridad, perfiles de color, formatos de exportación, nomenclatura de archivos y organización de carpetas. Uso de mockups y presentaciones visuales para mostrar aplicaciones de diseño. Defensa oral y visual de proyectos desde criterios profesionales.

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. *Composición tipográfica para una pieza de comunicación*

El alumnado resolverá un encargo de diseño centrado en el uso de la tipografía como elemento principal de comunicación visual. A partir de un briefing cerrado, deberá diseñar una pieza gráfica —cartel, anuncio, portada, invitación o pieza digital— en la que la jerarquía tipográfica, la composición del texto, la legibilidad y el tono visual sean los aspectos centrales de la propuesta. La actividad permitirá trabajar la selección de familias tipográficas, la organización de la información, el equilibrio compositivo y el uso profesional de Adobe Illustrator o Adobe InDesign.

Actividad dirigida 2. *Tratamiento de imagen y fotomontaje para campaña gráfica*

El alumnado desarrollará una pieza gráfica a partir de imágenes fotográficas proporcionadas o seleccionadas según las indicaciones del *briefing*. La actividad estará orientada al uso de Adobe Photoshop para trabajar recorte, limpieza, ajuste de color, integración de imágenes,

fotomontaje básico, capas, máscaras y preparación de archivos. El objetivo será resolver una necesidad de comunicación visual mediante el tratamiento técnico y creativo de la imagen digital.

Actividad dirigida 3. ***Diseño vectorial de sistema gráfico básico***

El alumnado diseñará un pequeño sistema gráfico vectorial para un cliente, proyecto o iniciativa ficticia. La actividad podrá incluir la creación de iconos, pictogramas, recursos gráficos, marca sencilla, patrones o elementos visuales coordinados. Se trabajará principalmente con Adobe Illustrator, atendiendo a la limpieza formal, la coherencia del sistema, la precisión técnica del trazado vectorial y la aplicación de los elementos diseñados a distintos soportes.

Actividad dirigida 4. ***Maquetación de dossier profesional o publicación breve***

El alumnado diseñará y maquetará un documento multipágina vinculado a un proyecto creativo, marca, producto, exposición, convocatoria, portfolio o presentación profesional. La actividad permitirá aplicar principios de retícula, jerarquía tipográfica, composición texto-imagen, estilos, páginas maestras y exportación final mediante Adobe InDesign. El resultado deberá presentarse como un documento correctamente maquetado, legible, coherente y preparado para su distribución digital o impresión.

Prueba parcial. Resolución de briefing técnico de diseño digital — 10%

El alumnado resolverá un encargo breve de diseño digital a partir de un briefing cerrado, en el que deberá aplicar los contenidos trabajados durante la primera parte de la asignatura: composición, jerarquía visual, tipografía, color, tratamiento básico de imagen y preparación técnica de archivos. La prueba permitirá valorar la capacidad del estudiante para interpretar una necesidad de comunicación visual, resolverla mediante el uso adecuado de software profesional y justificar las decisiones gráficas adoptadas.

Prueba final. Proyecto integral de diseño digital aplicado — 50%

El alumnado desarrollará un proyecto final de diseño digital concebido como una entrega profesional completa para un cliente, marca, institución, proyecto cultural o iniciativa creativa. La propuesta deberá integrar los aprendizajes adquiridos durante la asignatura mediante el diseño de un sistema de piezas gráficas coherentes, incorporando composición, tipografía, imagen digital, diseño vectorial, maquetación, adaptación a diferentes formatos y correcta preparación de archivos finales para impresión o difusión digital.

3 ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

3.1 Materia con carácter presencial

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales (8-12)
AF1 Clases de teoría y práctica	45	45 (100%)
AF2 Trabajo personal del alumno	90	0 (0%)
AF3 Tutorías	7,5	7,5 (100%)
AF4 Evaluación	7,5	7,5 (100%)
Total	**150**	**60**

4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

4.1 Sistemas de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 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. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

4.2 Criterios de evaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Convocatoria ordinaria	
Modalidad presencial	**PONDERACIÓN**
SE1 Asistencia y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	50%
Total	**100%**
Convocatoria extraordinaria	
Modalidad presencial	**PONDERACIÓN**
SE1 Asistencia y participación	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	60%
Total	**100%**

4.3 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, será potestad del profesor solicitar y evaluar 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 en convocatoria ordinaria.

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.

4.4 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.

4.5 Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Albers, J. (2017). Interacción del color. Alianza Editorial.

Ambrose, G. y Harris, P. (2014). Fundamentos del diseño gráfico. Parramón.

Dondis, D. A. (2017). La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.

Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica: recetas. Gustavo Gili.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Gustavo Gili.

Lupton, E. (2024). Pensar con tipos. Gustavo Gili.

Lupton, E. y Phillips, J. C. (2018). Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Gustavo Gili.

Müller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

Chaves, N. y Belluccia, R. (2003). La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos. Paidós.

Chavez, C. (2024). Adobe Photoshop Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.

Dabner, D., Stewart, S. y Zempol, E. (2015). Diseño gráfico: fundamentos y prácticas. Blume.

Jardí, E. (2021). Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía. Gustavo Gili.

Kordes Anton, K. y DeJarld, T. (2024). Adobe InDesign Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.

Lidwell, W., Holden, K. y Butler, J. (2010). Principios universales de diseño. Blume.

Lupton, E. (2011). Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking. Gustavo Gili.

Meggs, P. B. y Purvis, A. W. (2009). Historia del diseño gráfico. RM Verlag.

Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili.

Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Gustavo Gili.

Tondreau, B. (2009). Principios fundamentales de composición. Blume.

Wood, B. (2024). Adobe Illustrator Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.

Otros recursos

Manuales y recursos oficiales de Adobe: Adobe Learn, Adobe Help Center, Adobe Creative Cloud Tutorials y documentación oficial de Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe InDesign.

Recursos tipográficos: Adobe Fonts, Google Fonts, Typewolf, Fonts in Use, MyFonts y Fontstand.

Recursos de color y paletas cromáticas: Adobe Color, Coolors, Color Hunt, Pantone Connect y Material Design Color Tool.

Plataformas profesionales de portfolio y difusión de proyectos: Behance, Dribbble, Domestika, The Dots, Cargo Collective e Instagram profesional.

Bancos de imágenes y recursos gráficos con licencia: Unsplash, Pexels, Wikimedia Commons, The Public Domain Review, RawPixel Public Domain, Freepik, Noun Project y Library of Congress.

Repositorios de inspiración y análisis de diseño contemporáneo: It’s Nice That, Creative Review, AIGA Eye on Design, Gràffica, Experimenta, Brand New, Design Week y BP&O.

Recursos para maquetación, presentación y organización de proyectos: Milanote, PureRef, Figma, Canva, Notion y herramientas de mockup profesional.

Recursos de impresión y producción gráfica: guías de preimpresión, perfiles ICC, plantillas de sangrado, manuales de artes finales, catálogos de papeles, imprentas digitales y servicios profesionales de impresión.

Ferias, festivales y espacios de referencia: Madrid Design Festival, Blanc Festival, OFFF Barcelona, Selected, Barcelona Design Week, Graphispag y ferias o encuentros profesionales vinculados al diseño gráfico, la comunicación visual y la creación digital.

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dª. Rebeca Martínez de la Cruz
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciada en Publicidad y RRPP
Correo electrónico	rmartinezcr@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.	Licenciada en Publicidad y RRPP por la Universidad de Valladolid (Campus de Segovia). Especializada en Creatividad y Dirección de Arte en la escuela de Creativos Brother, Buenos Aires. Su vocación docente está respaldada por el Máster en Formación del Profesorado en la especialidad de Artes Plásticas, visuales y audiovisuales. Su trayectoria docente se ha desarrollado en el ámbito de la educación superior universitaria, enfocándose en la enseñanza de las artes plásticas, el diseño digital, proyectos de diseño e ilustración. A lo largo de su experiencia en las aulas, ha compaginado la transmisión de metodologías creativas y la tutorización de TFGs con una activa labor de actualización pedagógica orientada a las demandas de la industria creativa actual. En el ámbito profesional, cuenta con una sólida trayectoria en el sector del diseño gráfico, el *packaging* y la ilustración, habiendo desarrollado proyectos tanto por cuenta ajena como a través de su propia firma de identidad, **Srta. Poppy**. Especializada enilustración digital, diseño de estampados y comunicación visual, ha trasladado su imaginario artístico al entorno editorial y publicitario de la moda, realizando encargos de ilustración digital para cabeceras de referencia nacional como la revista *Cosmopolitan España*. Asimismo, mantiene una activa producción en el circuito de la creación visual contemporánea. Su obra gráfica ha sido exhibida en muestras de calado conceptual y experimental, destacando su exposición individual ***Reinas*** (enfocada en nuevos soportes y pantallas digitales en la Sala Siroco Art Lab, Madrid, 2025) y su participación en la muestra colectiva de arte hecho por mujeres ***Me salvan mis amigas*** (Creatitis Art Lab, Madrid, 2026).