Ilustración digital

Grado en Bellas Artes
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Ilustración digital

Titulación: Grado en Bellas Artes

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Lorena Palomino González

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

Aprendizaje de técnicas creativas combinando herramientas vectoriales y de edición de imágenes que permitan al estudiante crear ilustraciones digitales.

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 Ilustración digital profundiza en la creación de imágenes digitales aplicadas a contextos profesionales, artísticos y culturales. Parte de los aprendizajes adquiridos en Diseño digital —composición, color, adaptación a soportes, coherencia visual y presentación profesional—, pero desplaza el foco hacia la construcción de una imagen ilustrada con intención narrativa, conceptual, expresiva y autoral.

Desde una orientación profesionalizante, la asignatura trabajará con encargos próximos a los que podría recibir un ilustrador en el sector editorial, cultural, publicitario o audiovisual. El alumnado aprenderá a interpretar un *briefing*, desarrollar bocetos, definir un estilo visual, presentar propuestas, incorporar *feedback* y preparar archivos finales adecuados a distintos soportes y contextos de aplicación.

Bloque 1. Aproximación conceptual a la ilustración digital contemporánea

- Definición de ilustración digital y delimitación respecto al diseño gráfico, el arte digital, el *concept art* y otras formas de comunicación visual.
- La ilustración como práctica profesional, autoral y aplicada.
- Ámbitos profesionales de la ilustración contemporánea: editorial, prensa, cartel cultural, publicación, producto cultural, publicidad, audiovisual, redes, autoedición y proyectos artísticos.
- Análisis de referentes nacionales e internacionales de ilustración contemporánea.
- Construcción de un cuaderno visual de referentes como herramienta de investigación, inspiración y definición de criterio propio. Identificación de intereses personales, estilos visuales y posibles ámbitos de producción **(Actividad Dirigida 1).**

Bloque 2. Procesos, herramientas y metodología de trabajo en ilustración digital

- Fases de un encargo profesional de ilustración: *briefing*, investigación, documentación visual, bocetado, desarrollo de propuestas, revisión, arte final y entrega de archivos.
- Herramientas digitales para dibujo, composición, color, textura y acabado.
- Trabajo con capas, máscaras, pinceles, ajustes, referencias y versiones.
- Organización del flujo de trabajo digital: nomenclatura, carpetas, versiones y preparación de archivos.
- Diferencias entre imagen rasterial y vectorial aplicadas a la ilustración.
- Resolución, formatos, exportación y adecuación técnica al soporte final.

Bloque 3. Lenguaje visual, composición y estilo en ilustración digital

- Composición aplicada a la ilustración: encuadre, punto de vista, escala, ritmo y foco visual.
- Relación entre figura, fondo, espacio y atmósfera.
- Uso expresivo de la línea, la mancha, la textura, la luz y el color.
- Color narrativo, simbólico y emocional en la ilustración digital.
- Desarrollo de estilo personal a partir del análisis de referentes y de los intereses temáticos del alumnado.
- Coherencia entre intención conceptual, decisiones formales y acabado visual.

Bloque 4. Ilustración editorial y relación texto-imagen

- La ilustración como interpretación visual de textos, ideas y conceptos.
- Ilustración editorial, prensa cultural y artículos de opinión.
- Síntesis conceptual, metáfora visual y traducción gráfica de ideas abstractas.

- Relación entre imagen, texto, tono comunicativo, público y soporte de publicación.
- Funciones de la ilustración editorial: acompañar, ampliar, matizar, tensionar o reinterpretar el sentido del texto.
- Desarrollo de una ilustración digital aplicada a un contexto editorial o de prensa.

Bloque 5. Cartel ilustrado e ilustración aplicada a la comunicación cultural

- La imagen ilustrada como eje visual de eventos culturales, exposiciones, festivales, ciclos audiovisuales o proyectos artísticos.
- Desarrollo de una ilustración con función comunicativa, identidad visual y adecuación al contexto profesional.
- Integración básica de tipografía, composición y jerarquía visual en el cartel ilustrado.
- Adaptación de la ilustración a formatos impresos y digitales.
- Relación entre imagen, evento, público, institución y tono de comunicación.
- Aplicación de la ilustración digital a campañas culturales y productos gráficos derivados.

Bloque 6. Ilustración aplicada a dirección de arte y preproducción audiovisual

- Funciones del ilustrador dentro del departamento de dirección de arte y escenografía.
- Concept art, bocetos de decorado, atmósferas visuales y visualización previa de espacios.
- Introducción al storyboard como herramienta gráfica de planificación audiovisual.
- Representación de ambientes, objetos, paletas cromáticas, texturas y soluciones escenográficas.
- Materiales gráficos de preproducción para cine, series y otros proyectos audiovisuales.
- Comunicación visual de propuestas estéticas en fases iniciales de producción.

Bloque 7. Portfolio, presentación y profesionalización

- Selección, edición y organización de proyectos de ilustración digital.
- Construcción de un portfolio coherente vinculado a un ámbito profesional específico.
- Presentación del proceso creativo: investigación, referentes, bocetos, pruebas, versiones y arte final.
- Simulación de aplicaciones profesionales de las ilustraciones desarrolladas.
- Preparación de archivos finales para cliente, impresión, pantalla o presentación digital.
- Defensa oral del proyecto y justificación conceptual, técnica y formal de las decisiones adoptadas.

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. *Cuaderno de referentes y aproximación conceptual a la ilustración digital*

El alumnado elaborará un cuaderno visual de referentes que le permita realizar un primer acercamiento crítico y conceptual a la ilustración digital contemporánea. A partir de la selección y análisis de ilustradores, estilos, técnicas y ámbitos profesionales, la actividad

servirá para identificar intereses personales, definir criterios visuales propios y comenzar a situar la futura producción del estudiante dentro de un campo específico de la ilustración.

Actividad dirigida 2. *Ilustración editorial para artículo de opinión*
El alumnado desarrollará una ilustración digital a partir de un texto breve de carácter cultural, crítico o divulgativo. La actividad permitirá trabajar la interpretación visual de ideas abstractas, la síntesis conceptual y la relación entre texto e imagen, aproximando al estudiante a uno de los ámbitos profesionales más habituales de la ilustración contemporánea: la ilustración editorial y de prensa.

Actividad dirigida 3. *Cartel ilustrado para evento cultural*
El alumnado realizará una ilustración destinada a protagonizar la comunicación visual de un evento cultural, como una exposición, festival, ciclo de cine, concierto, feria editorial o actividad artística. La actividad permitirá trabajar la imagen ilustrada como eje de una pieza comunicativa, atendiendo a la composición, el color, la integración tipográfica básica y la adaptación a diferentes soportes digitales o impresos.

Actividad dirigida 4. *Concept art y visualización escenográfica para proyectos audiovisuales*
El alumnado desarrollará una propuesta de ilustración digital orientada a la visualización previa de un espacio, decorado o atmósfera escenográfica para un proyecto audiovisual. La actividad permitirá comprender el papel del ilustrador dentro del departamento de dirección de arte, especialmente en la elaboración de concept art, bocetos de decorado, storyboard y materiales gráficos de preproducción que ayudan a definir y comunicar la propuesta estética de una película, serie o pieza audiovisual.

Prueba parcial. Encargo breve de ilustración aplicada 10%
El alumnado resolverá un encargo breve de ilustración digital a partir de un briefing cerrado, en el que deberá demostrar su capacidad para interpretar una propuesta conceptual, desarrollar una solución visual coherente y justificar las decisiones formales adoptadas. La prueba permitirá valorar el dominio inicial de los procesos de bocetado, composición, color, técnica digital y adecuación de la imagen al soporte profesional planteado.

Prueba final. Portfolio profesional de ilustración aplicada
El alumnado desarrollará un proyecto final de ilustración digital concebido como un pequeño portfolio profesional vinculado a un ámbito concreto de aplicación: editorial, cultural, audiovisual, publicitario, narrativo o artístico. La entrega deberá integrar los aprendizajes adquiridos durante la asignatura mediante una serie coherente de ilustraciones finales, acompañadas de su proceso de investigación, bocetado, desarrollo formal, aplicación a soportes profesionales y justificación conceptual.

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

Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.

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

Gannon, R. y Fauchon, M. (2021). *Illustration Research Methods*. Bloomsbury Visual Arts.

Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2.ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Scheinberger, F. (2018). *Ser ilustrador: 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión*. Gustavo Gili.

Selby, A. (2022). *Editorial Illustration: Context, Content and Creation*. Bloomsbury Visual Arts.

Zeegen, L. y Crush. (2006). *Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse*. Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

Davies, J. y Brazell, D. (2024). *Getting Illustration Clients*. Bloomsbury Visual Arts.

Field, S. (2024). *Scenographic Design Drawing: Performative Drawing in an Expanded Field*. Bloomsbury Visual Arts.

Halligan, F. (2012). *FilmCraft: Production Design*. Focal Press.

Heller, S. y Chwast, S. (2008). *Illustration: A Visual History*. Abrams.

Itten, J. (2020). *El arte del color*. Gustavo Gili.

Male, A. (2019). *The Power and Influence of Illustration: Achieving Impact and Lasting Significance through Visual Communication*. Bloomsbury Visual Arts.

Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Akal.

Rees, D. (2012). *Cómo ser ilustrador*. Index Book.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*. Blume.

Scheinberger, F. (2018). *Atrévete con el cuaderno de dibujo: el compañero de viaje del urban sketcher*. Gustavo Gili.

Wigan, M. (2006). *Basics Illustration 01: Thinking Visually*. AVA Publishing.

Wigan, M. (2008). *Basics Illustration 03: Text and Image*. AVA Publishing.

Wigan, M. (2009). *Basics Illustration 04: Global Contexts*. AVA Publishing.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* (ed. expandida). Faber & Faber.

Wells, P. y Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation*. Bloomsbury Visual Arts.

Zeegen, L. (2020). *The Fundamentals of Illustration* (3.ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Otros recursos

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

Archivos y repositorios visuales para investigación de referentes: Pinterest, Are.na, Google Arts & Culture, Internet Archive, Europeana y bibliotecas digitales de museos e instituciones culturales.

Revistas, editoriales y medios donde analizar usos contemporáneos de la ilustración: *The New Yorker*, *The New York Times Opinion*, *The Guardian*, *El País Semanal*, *Jot Down*, *Gràffica*, *Experimenta*, *It's Nice That* y *Creative Review*.

Recursos vinculados al ámbito audiovisual y de dirección de arte: libros de arte de películas, making-of, biblias visuales de producción, storyboards publicados, dossiers de dirección de arte, portfolios de concept artists y materiales de preproducción audiovisual.

Software y herramientas digitales de trabajo: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Procreate, Adobe Fresco, Clip Studio Paint, Krita, Blender, Milanote, PureRef y herramientas de maquetación y presentación digital.

Ferias, festivales y espacios de referencia: Ilustrísima, Bologna Children's Book Fair, Angoulême International Comics Festival, Pictoplasma, Animayo, OFFF Barcelona, Blanc

Festival, Madrid Design Festival y festivales de cine o animación con secciones dedicadas a arte conceptual, storyboard o diseño visual.

Bancos de imágenes y recursos con licencia: Unsplash, Pexels, Wikimedia Commons, The Public Domain Review, RawPixel Public Domain, Library of Congress y archivos digitales de museos con imágenes en dominio público.

Visionado y análisis de procesos profesionales: entrevistas a ilustradores, charlas de estudios creativos, making-of de películas de animación, vídeos de procesos de concept art, charlas de editoriales, agencias de ilustración y departamentos de arte audiovisual.

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Lorena Palomino González
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes
Correo electrónico	lpalomino@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.	Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y profesora del área de Bellas Artes y Comunicación Audiovisual en la Universidad Nebrija, donde actualmente dirige el Grado en Bellas Artes. Su actividad docente e investigadora se centra en la dirección de arte, la escenografía, la alfabetización visual y audiovisual, la cultura visual contemporánea y los procesos de creación artística aplicados a contextos profesionales. Imparte docencia vinculada a la dirección artística, la escenografía, las metodologías de investigación en arte y los lenguajes visuales contemporáneos. Su investigación aborda la imagen como construcción estética, narrativa y cultural, con especial atención al papel de la dirección de arte y el diseño de producción en la configuración visual del relato audiovisual. Esta línea de trabajo se vincula directamente con la asignatura **Ilustración digital**, especialmente en los contenidos relacionados con la creación de imaginarios visuales, la relación entre imagen y narración, el concept art, la visualización escenográfica y la ilustración aplicada a proyectos editoriales, culturales y audiovisuales. Ha participado en publicaciones y proyectos de investigación sobre dirección de arte, representación visual, autoría cinematográfica y mujeres en la industria audiovisual. Recientemente ha colaborado con la editorial **Lumen** en el proyecto *Mujeres en el cine español*, experiencia profesional que conecta la asignatura con la ilustración aplicada al ámbito editorial y cinematográfico.