Diseño vectorial / Vector design

Grado en Diseño Digital y Multimedia
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño vectorial / Vector design

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial / virtual

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Mar Ramos Rodríguez

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los principios teóricos de la expresión gráfica, la visión espacial, la fotografía, la narrativa, y la historia del arte y el diseño. / Know the theoretical principles of graphic expression, spatial vision, photography, narrative, history of art and design.
- Conocer las técnicas, programas y herramientas fundamentales que se utilizan en la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Know the fundamental techniques, programs and tools used in digital illustration, photography, modeling, and 2D and 3D animations
- Comprender los conceptos básicos de la legislación que regula la creación y difusión de obras visuales y artísticas. / Understand the basic concepts of legislation regulating the creation and dissemination of visual and artistic works.
- Aplicar los conocimientos del dibujo técnico, el artístico, y la narrativa audiovisual en la realización de proyectos de diseño digital respetando la normativa jurídica. / Apply knowledge of technical drawing, artistic drawing,and audiovisual narrative in the execution of digital design projects while respecting legal regulations.
- Emplear las diferentes tecnologías y conceptos propios de la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Employ the different technologies and concepts of digital illustration, photography, modeling, and 2D and 3D animations.
- Crear proyectos de diseño digital atendiendo a los principios del dibujo artístico y técnico, la tipografía, y la gramática audiovisual / Create digital design projects adhering to the principles of artistic and technical drawing, typography, and audiovisual grammar.
- Componer diseños empleando la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Compose designs using digital illustration, photography, modeling and 2D and 3D animations.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Conocimiento y manejo de las principales técnicas y aplicaciones para crear dibujos vectoriales (líneas y rellenos). Uso de líneas, curvas, formas y rellenos mediante software especializado, aplicando principios de composición, proporción y limpieza visual / Knowledge and handling of the main techniques and applications to create vector drawings (lines and fills). Use specialist software to create lines, curves, forms, and fills while adhering to composition, proportion, and visual cleanliness rules.

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.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Diseño Vectorial. Vectores vs Mapas de bits. Rasterizar y vectorizar.
2. Conceptos del diseño utilizados en Diseño Vectorial
   - Claves del diseño con vectores: Simplicidad y minimalismo.
   - Tratamiento tipográfico.
   - Teoría del color y contraste.
3. Empezando con Illustrator.
   - Espacio de trabajo y nociones básicas.
   - Propiedades del proyecto y bases del color.
   - Documentos. Mesas de trabajo y capas. Reglas, guías y cuadrículas.
   - Herramientas preestablecidas y comandos de Illustrator.
   - Herramientas de selección.
   - Formas y transformaciones básicas.
   - El buscatrazos.
   - La pluma, el lápiz y las herramientas “borradoras”.
   - Rellenos y líneas. La paleta de muestras.
4. Avanzando con Illustrator.
   - Las máscaras.
   - Los pinceles.
   - Calco interactivo.
   - Degradados y transparencias.
   - Los motivos/patrones.
5. Artes finales y presentación de trabajos

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): Diseño de una familia de 10 iconos con una temática definida. (20%)

Actividad Dirigida 2 (AD2): Gymkana o safari tipográfico (10%)
Actividad Dirigida 3 (AD3): Diseño de proyecto completo (entrega de premios, conferencia, diseño corporativo, diseño editorial, publicitario…) con varias piezas necesarias para su desarrollo. (30%)
Actividad Dirigida 4 (AD4): Porfolio con todos los ejercicios realizados durante el curso (40%)

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**

3.2 Materia con carácter virtual

MATERIA CON CARÁCTER VIRTUAL	ACTIVIDADES FORMATIVAS	¿Es síncrona?	Horas totales	Horas de interactividad síncrona
	AF1 Clases de teoría y práctica	Sí	45	9 (20%)
	AF2 Trabajo personal del alumno	No	90	0 (0%)
	AF3 Tutorías	Sí	7,5	4,5(60%)
	AF4 Evaluación	Sí	7,5	1,5 (20%)
	Total		**150**	**15**

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%**
Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Virtual	**PONDERACIÓN**
SE5 Participación en foros y otras actividades tutorizadas	15%
SE3 Actividades académicas dirigidas	35%
SE4 Prueba final	50%
Total	**100%**
Convocatoria extraordinaria	
Modalidad: Virtual	**PONDERACIÓN**
SE3 Actividades académicas dirigidas	40%
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

- Apolonio, L. (2018) Illustrator CC 2018 (Manuales Imprescindibles). Madrid. Grupo Anaya.
- Harris, J. (2010). *Ilustración Vectorial. Los secretos de la creación de imágenes*. Barcelona: Editorial Promopress.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) *Metodología del diseño. Bases del diseño.* Barcelona: Parramon
- Colección Design Museum (2012) *Cómo diseñar un tipo.* Barcelona: Editorial GG.
- Heller, S y Anderson, G. (2019) *Libro de ideas para el diseño de logotipos: inspiración de la mano de 50 maestros.* Editorial Blume.
- Hellige,H y Klanten, R. (2011). *Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2006). *Breve historia de los colores.* Paidós.

Otros recursos

Webgrafía:

En el Campus Virtual se incorpora webgrafía y otros recursos actualizados que puedan ser de referencia y ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.
Guía de Illustrator en línea: https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html

Revistas:

Yorokobu, Visual, Gráfica, Experimenta, Neo2, Étapes, 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.

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Mar Ramos Rodríguez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes y licenciada en Ciencias de la Información (Imagen y sonido)
Correo electrónico	mramos@nebrija.es
Localización	Campus de San Francisco de Sales, despacho D-212
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. Licenciada en Ciencias de la Imagen y Sonido por la misma universidad. Curso de Experto en Tipografía Aplicada, dirigido por Marc Salinas, en La Basad (2019). Su práctica profesional se ha desarrollado en el mundo de la fotografía, la producción audiovisual y el diseño gráfico y editorial. Destaca su experiencia laboral en el mundo de la publicidad cinematográfica, en estudios de diseño y en la productora cinematográfica CineCompany, así como en las empresas de comunicación editorial Grupo Zeta y Vocento como diseñadora en numerosas publicaciones. En la Universidad Nebrija imparte docencia desde 1998 en programas de grado y postgrado en las áreas de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad al tiempo que lo compagina con proyectos gráficos y audiovisuales para empresas e instituciones. <u>Investigación aplicada</u> - Hernández, A., Ramos, M. y Gordo, P. (2024) La fusión de elementos virtuales y digitales en el entorno físico: bienvenido al concepto de *phygital* en Experiencias inmersivas. Realidad virtual y realidad aumentada en periodismo, publicidad y artes. Herrero, M., Jiménez, C. y Pérez, S. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades. - Ramos-Rodríguez, M., Sánchez-Serrano, D. y Toledano Cuervas-Mons, F. (Coord) (2024) *Muy Tocados. Historia del festival universitario Jóvenes Tocados por la Publicidad.* Madrid: Tirant Humanidades - González, M. y Ramos, M. (2023) *La historia del Festival de Cortos AdN. Nacimiento, asentamiento y consolidación* en XX AdN. La historia del festival de cortos más longevo de España. Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades. - Ramos, M. Toledano, F. y Sánchez, A. (2022) *Identidad gráfica y estrategia publicitaria en las series españolas* en La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y públicos. en Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades - González, M., Mora, V. y Ramos-Rodríguez, M. (2022) *Aprendizaje adaptativo y educación para la diversidad: propuestas para un modelo de enseñanza personalizado en la educación superior* en Aprendizaje personalizado y *education maker.* Von Feigenblatt, O.F., Peña-Acuña, B. y Cardoso-Pulido, M.J. (Eds.). Madrid: Octaedro. - Terrón, J.L., Peñafiel, C., Catalán D. y Ramos M. (ed.) (2021) *Comunicación y promoción de la Salud en la era digital.* Madrid: Dykinson. - Cachán, C. y García, M. (2020) *La comunicación de anticipación al servicio de la salud.* Editora. Madrid: Thomson Reuters Aranzadi - Cachán, C. y Ramos, M. (2017) *Estrategias de éxito para comunicar salud*. Madrid: Dykinson. - Herrero, M., Ramos, M y Santos, J. (2016*) Evolución de los perfiles profesionales en los nuevos modelos de documentales.* Tendencias en el ecosistema mediático.

Madrid: Dykinson.
- Perlado, M. y Ramos, M. (2016) *Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Claves de un proyecto pre-profesional de innovación*. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.
- Ramos M. y Santos, J. (2016) *La evolución del cine documental: de producto audiovisual a interactivo* en Costa, A. y Capucho, R. (coord.) Avanca Cinema International Conference 2016. Avanca: Cine-Clube de Avanca Edicoes.
- Ganovic, I., Grijalba, N. y Ramos, M. (2016) *La audiencia social en la ficción nacional: De los Tele Rodríguez a El Ministerio del tiempo*. Audiencia social. En Estrategias de comunicación para medios y marcas. Madrid: Síntesis.
- Ramos, M. (2016) *Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Análisis e investigación del proyecto pre-profesional para su inclusión en el currículo de los alumnos de publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija.* [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.
- Ramos, M. (2014). *El método del proyecto en los estudios de grado en Comunicación Audiovisual. El Festival de Cortos AdN como ejemplo aglutinador de competencias.* Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Número especial: La comunicación en la profesión en la universidad de hoy.
- Perlado, M., Ramos, M. y Toledano, F. (2014) *Nuevas capacidades y perfiles profesionales en el sector audiovisual y publicitario: hacia la formación en competencias* en Últimos estudios sobre Publicidad: de “Las Meninas” a los tuits. Sheila Liberal y Piedad Fernández (Coord.). Madrid: Fragua.
- Ramos, M. (2013) *Festival de Cortometrajes AdN: Una fórmula de éxito para la adquisición de competencias en* Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior. José Rodríguez Terceño (Coord.). Madrid: Visión Libros.