



Herramientas digitales
/ Digital tools

Grado en Diseño Digital y
Multimedia
2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas digitales / Digital tools

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Carácter: Básica

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial / virtual

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Fausto Galindo Matas

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 tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al área de conocimiento del título. Uso de softwares básicos y gestión de archivos digitales.

Knowledge and management of information and communication technologies applied to the area of knowledge of the degree. Use of basic software and digital file management.

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.

Bloque 1: El viaje de lo analógico a lo digital

- Principios básicos del diseño. Elementos que intervienen.
- El arte y el diseño en entornos digitales.
- Cultura visual en la era digital.

Bloque 2: Herramientas de creación y edición digital

- Herramientas digitales usadas en entornos artísticos y de diseño. Ilustración, imagen y vídeo.
- Uso de Microsoft Word como herramienta básica para la producción y presentación de contenidos.
- Diseño de presentaciones (PowerPoint).
- Formato y maquetación. Diseño para no diseñadores.
- Creación de documentos profesionales.
- Exportación y revisión en Adobe Acrobat.
- Portafolios digitales y CV.

Bloque 3: Introducción a Photoshop como herramienta creativa

- Herramientas de Photoshop
- Selecciones
- Uso de capas
- Uso de canales
- Filtros y efectos

Bloque 4: Introducción a la Inteligencia Artificial aplicada al diseño

- Uso básico de asistentes conversacionales con inteligencia artificial.
- Aplicaciones para la generación de ideas, reformulación de textos y descripciones de proyectos.
- Generación de imágenes con inteligencia artificial.
- Uso ético y responsable de la IA.

Bloque 5: Herramientas de gestión y difusión

- Organización básica de datos (Excel).
- Plataformas colaborativas (Notion, Trello, OneDrive).

Redes sociales y plataformas para artistas (Instagram, Behance, YouTube).

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):** Seis collage físicos y un *Lettering*, en los que se pondrá en práctica los Principios Básicos del Diseño. Se trabajará de forma física, con papel, tijeras, pegamento y rotuladores, para experimentar de forma ágil y práctica.
- **Prueba parcial:** Currículum Vitae y Portfolio, desarrollados con Word y Power Point.
- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Diseño de fotomontaje con Photoshop, de contenido libre.
- **Prueba final:** Diseño de un fotomontaje utilizando Chats conversacionales de IA y herramientas de Inteligencia Artificial Generativa.

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 sincrónica?	Horas totales	Horas de interactividad sincrónica
	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.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- López, A. (2019). Diseño gráfico digital. Madrid: Anaya Multimedia
- Poulin, R. (2018). Fundamentos del Diseño Gráfico. Barcelona: 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
- Gómez, A. G. (2023). La nueva cultura visual en el entorno digital. *adComunica*, 19-24.
- Hellige, H y Klanten, R. (2011). *Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Koren, L. y Wippo Meckler, R. (1992). *Recetario de diseño gráfico*. México: Gustavo Gili
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Lardner, J y Roberts, P (2012). *Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas*. Barcelona: Acanto
- Lea, D. (2008). *Photoshop creativo*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Lieser, W. (2009). *Digital art*. Potsdam, Alemania: h.f. Ullmann.
- Lupton, E. y Cole, J. (2009). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: G. G
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Moreno, T. (1996). *El color. Historia, teoría y aplicaciones*. Barcelona: Ariel, H. del Arte.
- Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2006). *Breve historia de los colores*. Paidós.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. London, UK: Thames & Hudson.

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 Photoshop en línea: <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

Microsoft-365: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/explore-microsoft-365-for-home>

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	D. Fausto Galindo Matas
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Ciencias de la Información-Imagen y sonido (UCM). Diploma en Cine de Animación (ECAM).
Correo electrónico	fgalindo@nebrija.es
Localización	Campus 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.	Desarrolla su labor docente en los ámbitos de Diseño Gráfico, Motion Graphics y Animación, impartiendo diversas asignaturas en grados y másteres universitarios. Entre los centros en los que ha sido docente, se encuentran Universidad Nebrija, UDIT, CEU San Pablo, UNIR, Istituto Europeo di Design (IED) o Centro de Artes TAI. En el ámbito profesional, ha colaborado como freelance con numerosas empresas en las especialidades de diseño gráfico, motion graphics e ilustración. Responsable de grafismo en la productora La Fábrica de la Tele, desarrolló allí numerosas gráficas de programas de televisión para el grupo Mediaset. También ha trabajado como animador y motion grapher en largometrajes como El Cid, La Leyenda, RH+, el Vampiro de Sevilla, Control Room o Gora Automatikoa.