



Ilustración digital /
Digital illustration

**Grado en Diseño Digital y
Multimedia**
2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Ilustración digital / Digital illustration

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: D. Francisco Manuel Valverde Hernández

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

Estudio de las técnicas del dibujo digital, de los estilos y géneros ilustrativos. Aprendizaje de técnicas creativas combinando herramientas vectoriales y de edición de imágenes que permitan al estudiante crear ilustraciones digitales. Desarrollo de un lenguaje gráfico propio

aplicable a piezas editoriales, concept art, diseño publicitario o animación / Study of digital drawing techniques, illustrative styles and genres. Learning of creative techniques combining vector and image editing tools that allow the student to create digital illustrations. Create a distinct graphic language that can be applied to editorial pieces, concept art, advertising design, or animation.

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. Metodología.

Tema 1. Historia de la Ilustración

- Breve historia de la ilustración

Tema 2. Narrativa visual.

- Recursos para que las ilustraciones hablen.

Tema 3. Composición y Conceptualización de la ilustración.

- Investigación y desarrollo del lenguaje propio

Tema 4. Técnicas de bocetaje.

- Creación de primeros bocetos con técnicas tradicionales.

Tema 5. Tipos de Ilustración digital.

- Catalogación genérica de ilustraciones

Tema 6. Ilustración digital con mapas de bits. Adobe Photoshop

- Características específicas de la ilustración con mapa de bits

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:

Actividades Dirigidas: Tareas (40%)

El alumno deberá de realizar diversas tareas durante el curso según el aprendizaje de los módulos teóricos correspondientes.

Examen Parcial: Realización de portada ilustrada (10%)

Creación de portada ilustrada para un libro dado por el profesor.

Examen Final: Ilustración Publicitaria (50%)

Crear una Ilustración para una gráfica publicitaria combinando Illustrator para componer y Photoshop para la posproducción.

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

- 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.

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Francisco Manuel Valverde Hernández
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Bellas Artes
Correo electrónico	fvalverde@nebrija.es
Localización	Campus y despacho
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.	Paco Valverde es Licenciado en Bellas Artes en su especialidad de Pintura. Realizó el Máster en Animación 3D de Personajes con la Universidad de Granada y la desaparecida empresa de animación Kandor Graphics. Como ilustrador ha colaborado con El País y revistas de decoración. Ha ilustrado cuentos infantiles y su producción pictórica se viene desarrollando desde los años 90. Posee cuadros en colecciones privadas y varios han sido usados en publicidad y cine. Ha trabajado varios años como restaurador de arte por toda España. Actualmente trabaja en la preparación de su propio corto animado. Profesor de Diseño de Personajes y Dirección de Arte en U-Tad
---	--