



---

---

**GUÍA DOCENTE:  
FUNDAMENTOS DE ILUSTRACIÓN  
VECTORIAL  
GRADO MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES**

**Universidad Católica de Valencia**

---

---



## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
<b>ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL</b>		6
<b>Materia:</b> Fundamentos gráficos		12
<b>Módulo:</b> Módulo 4 - Bases Gráficas		30
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> OB	<b>CURSO:</b> 1º <b>Semestre:</b> 2ª	
<b>Profesorado:</b> José María Lajara	<b>Departamento:</b> Multimedia	
	<b>E-mail:</b> jlajara@ucv.es	

## ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

BASES GRÁFICAS		Nº ECTS 30		
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b> (breve justificación)				
<b>Materias y Asignaturas</b>				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
<b>Imagen digital</b>	12	Tratamiento digital de imágenes	6	1/1
		Fotografía digital	6	2/1

<sup>1</sup> Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



<b>Fundamentos gráficos</b>	12	Fundamentos de Ilustración vectorial	6	1/2
		Fundamentos de expresión gráfica	6	1/1
<b>Expresión Artística</b>	6	Historia, Teoría y Aplicación del Color	6	1/2

**GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA:**

Fundamentos de Ilustración Vectorial

**Requisitos previos:** No se han establecido**OBJETIVOS GENERALES**

- 1- Adquirir las nociones fundamentales sobre ilustración vectorial por ordenador.
- 2- Adquirir la habilidad para desarrollar proyectos gráficos por medio de las herramientas impartidas en la asignatura.
- 3- Capacidad para tratar bloques de texto, bibliotecas de color, mesas de trabajo, guías y reglas.
- 4- Conocer cómo preparar adecuadamente un archivo para su impresión (impresión, plotter) o empleo del mismo en el medio visual.
- 5- Fomentar la creatividad. Desarrollar las capacidades del alumno de cara a la realización propia de trabajos creativos y profesionales.

<b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b>	<b>Ponderación de la competencia</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>CB. 1</b> Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.				x
<b>CB. 2</b> Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.			x	
<b>CB. 3</b> Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.				x
<b>CB. 4</b> Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				x
<b>C.B. 5</b> Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.			x	



COMPETENCIAS GENÉRICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
01	Capacidad de análisis y síntesis			x	
02	Capacidad de organización y planificación			x	
05	Habilidades de informática relativas al ámbito de estudio				x
07	Resolución de problemas				x
09	Toma de decisiones				
11	Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar			x	
14	Razonamiento crítico			x	
15	Compromiso ético				x
16	Capacidad para asumir responsabilidades			x	
17	Capacidad de autocrítica				x
18	Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional				x
19	Adaptación a nuevas situaciones				x
20	Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				x
22	Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				x
24	Iniciativa y espíritu emprendedor				x
25	Motivación por la calidad				x
28	Sensibilidad hacia el patrimonio cultural			x	
32	Enseñanza en niveles básicos, divulgación, etc. Optar a puestos docentes en los diferentes niveles educativos. Diseño, preparación e impartición de cursos relacionados con la Multimedia y Artes Digitales, orientados a profesionales, empresas y administraciones			x	





COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
		1	2	3	4
E2	Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.				x
E3	Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				x
E4	Desarrollo de habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos, textos, maquetación de publicaciones y envases de producto.			x	
E5	Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada		x		
E8	Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.			x	
E10	Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.			x	
E13	Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.		x		
E18	Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas del profesional de la creación multimedia y las implicaciones que comporta el			x	
E19	Comprensión global de las prácticas artísticas y multimedia y la importancia de su relación con su contexto socioeconómico y cultural.			x	





RESULTADOS DE APRENDIZAJE <sup>2</sup>	COMPETENCIAS
R-1. Dominio de aplicaciones informáticas relativas a la ilustración vectorial.	<b>CB:</b> 1,2,3,4,5 <b>CG:</b> 1,2, 5, 7, 8, 9, 11,14,15, 16,17,18,19, 20, 22, 24, 25, 28, 32, <b>CE:</b> 2,3,4,5,8,10,13,18,19
R-2. Aplicación de los conocimientos teóricos sobre los métodos específicos de producción gráfica y selección de los materiales adecuados según los medios de su posterior distribución.	<b>CB:</b> 1,2,3,4,5 <b>CG:</b> 1,2, 5, 7, 8, 9, 11,14,15, 16,17,18,19, 20, 22, 24, 25, 28, 32, <b>CE:</b> 2,3,4,5,8,10,13,18,19

<sup>2</sup> Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.



<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Metodología de Enseñanza-Aprendizaje</b>	<b>Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura</b>	<b>ECTS<sup>3</sup></b>
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2	1
CLASES PRÁCTICAS	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, estudio de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, en red, Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1, R2	1
LABORATORIO	Actividades desarrolladas en espacios con equipamiento especializado.		0
SEMINARIO	Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida		0
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinarios		0

<sup>3</sup> La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: **35-40%** para las Actividades Formativas Presenciales y **65-60%** para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en las unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia



PI-02-F-16 ED. 00

TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R1, R2	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1, R2	0,15
Total			(2,4*)

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO

ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad ( <a href="http://www.plataforma.ucv.es">www.plataforma.ucv.es</a> )	(Indicar, con su código, los resultados de aprendizaje que se desarrollan con esta actividad)	0
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad ( <a href="http://www.plataforma.ucv.es">www.plataforma.ucv.es</a> )	R1, R2	3,6





		Total	(3,6*)
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES</b>			
Instrumento de evaluación <sup>4</sup>	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado	
Realización de actividades teórico-prácticas	R1, R2	50%	
Examen final	R1, R2	50%	

El contenido práctico tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final.

El examen final tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª o 2ª convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar con las calificaciones de las prácticas.

Para poder aprobar el examen será necesario alcanzar la calificación mínima de 5 sobre 10 puntos tanto en la parte teórica como en la parte práctica. Las respuestas de la parte teórica que contengan faltas de ortografía no serán calificadas.

Las calificaciones obtenidas en las prácticas de la primera convocatoria se conservarán en la segunda convocatoria para promediar con esta prueba en caso de no superar la primera convocatoria.

Si un alumno repite la asignatura, no podrá presentar como prácticas, los trabajos y proyectos del curso suspendido.

En caso de suspender la primera convocatoria se podrá volver a presentar una de las entregas de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor, que sustituirá a una no entregada o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación de la primera entrega quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en esta nueva entrega.

No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma.

El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.



La copia o falsificación en la entrega de un trabajo, supondrá el suspenso inmediato de toda la entrega tanto en primera como segunda convocatoria.

El uso de la inteligencia artificial para la realización de prácticas digitales quedará siempre realizado bajo consulta con el docente, siendo este el que indique qué se puede trabajar y realizar con esta tecnología.

Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase.

En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y quedarán suspendidas todas las prácticas de la asignatura.

La copia en el examen supondrá el suspenso inmediato de dicha convocatoria.

### **ASISTENCIA OBLIGATORIA**

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de “presencia” en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR**

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 del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.



## **EVALUACIÓN ÚNICA**

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura de Fundamentos de Ilustración Vectorial, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de actividades prácticas 50% y Examen final 50%.



<b>DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS</b>
1. Introducción a Illustrator.
2. Mesas de trabajo.
3. Herramientas y paneles.
4. Herramientas ocultas y espacio de trabajo.
5. Atajos de teclado, desplazamiento y zoom.
6. Reglas, guías y cuadrícula.
7. Preferencias.
8. Crear objetos.
9. Seleccionar transformar y agrupar objetos, eliminar, duplicar y clonar.
10. Herramienta texto.
11. Curvas Bezier: Herramienta pluma y Panel Buscatrazos
12. Relleno y trazo de objeto.
13. Color, edición y organización de muestras.
14. Motivos, pinceles, símbolos
15. Capas, flitros y efectos.
16. Guardar y exportar.



## BIBLIOGRAFIA

Imagen digital. Tutoriales de Adobe Illustrator. Recuperado de <http://gusgsm.com/book>

Mr. Cup, blog de diseño gráfico. Recuperado de <https://www.mr-cup.com/blog.html>

Guillot Diseña. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sekxanyTmGM>

David Martimar. Tutorial de Illustrator. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R3EBeCI0GJE>

RBG escuela. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/RBGEscuela/videos>

La estación gráfica. Tutoriales de Illustrator. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/laestaciongrafica>

Marco creativo. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/marcocreativo/videos>

101 tutoriales sorprendentes de Illustrator. Recuperado de <https://design.tutsplus.com/es/tutorials/101-adobe-illustrator-tutorials--cms-29782>

170 ideas de Illustrator. Recuperado de <https://www.pinterest.es/miriammr/illustrator-tutorial/>

### INFORMACIÓN ADICIONAL:

#### IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrá un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.





<b>ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE</b>		
	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES PRESENCIALES</b>
<b>1</b>	Introducción a Illustrator.	<b>0,2</b>
<b>2</b>	Mesas de trabajo.	<b>0,4</b>
<b>3</b>	Herramientas y paneles.	<b>0,4</b>
<b>4</b>	Herramientas ocultas y espacio de trabajo.	<b>0,2</b>
<b>5</b>	Atajos de teclado, desplazamiento y zoom.	<b>0,2</b>
<b>6</b>	Reglas, guías y cuadrícula.	<b>0,2</b>
<b>7</b>	Preferencias.	<b>0,2</b>
<b>8</b>	Crear objetos.	<b>0,2</b>
<b>9</b>	Seleccionar, transformar, agrupar, eliminar, duplicar y clonar.	<b>0,3</b>
<b>10</b>	Herramienta texto.	<b>0,3</b>
<b>11</b>	Herramienta pluma, bezier.	<b>1</b>
<b>12</b>	Relleno y trazo de objeto.	<b>0,5</b>
<b>13</b>	Color, edición y organización de muestras.	<b>0,4</b>
<b>14</b>	Motivos, pinceles, símbolos	<b>0,5</b>
<b>15</b>	Capas, flitros y efectos.	<b>0,5</b>
<b>16</b>	Guardar y exportar.	<b>0,5</b>