



Information about the subject

Degree: Bachelor of Science Degree in Multimedia and Digital Arts

Faculty: Faculty of Legal, Economic and Social Sciences

Code: 1250102 **Name:** Fundamentals of Vector Illustration

Credits: 6,00 **ECTS** **Year:** 1 **Semester:** 2

Module: Graphic Foundations

Subject Matter: Fundamentos gráficos **Type:** Compulsory

Department: Multimedia and Digital Arts

Type of learning: Classroom-based learning

Languages in which it is taught: Spanish

Lecturer/-s:

1251A Jose Maria Lajara Romance (Responsible Lecturer)

jlajara@ucv.es



Module organization

Graphic Foundations

Subject Matter	ECTS	Subject	ECTS	Year/semester
Imagen Digital	12,00	Digital Photography	6,00	2/1
		Digital Treatment of Images	6,00	1/1
Fundamentos gráficos	12,00	Fundamentals of Graphic Expression	6,00	1/1
		Fundamentals of Vector Illustration	6,00	1/2
Expresión Artística	6,00	History, Theory and Application of Colour	6,00	1/2

Recommended knowledge

Basic computer skills: mouse and operating system.



Learning outcomes

At the end of the course, the student must be able to prove that he/she has acquired the following learning outcomes:

- R1 Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio. [RA2]
- R2 Ser capaz de recopilar 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. [RA3]
- R3 Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. [RA4]
- R4 Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje. [RA5]
- R5 Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida. [RA6]
- R6 Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen. [RA7]
- R7 Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional. [RA8]
- R8 Utilizar las tecnologías digitales para crear, buscar, almacenar, procesar y presentar proyectos, así como para interactuar y colaborar con otros agentes en el ámbito académico y profesional. [RA9]
- R9 Colaborar con otras personas cuidando las relaciones interpersonales y la responsabilidad y profesionalidad en las tareas. [RA10]
- R10 Generar y desarrollar nuevas ideas aplicándolas a los problemas y retos que se plantean en su ámbito de estudio y en su entorno profesional mediante soluciones originales e innovadoras demostrando iniciativa, emprendimiento, flexibilidad y espíritu crítico. [RA 11]
- R11 Identificar y analizar los elementos clave de una expresión artística dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico siendo capaces de transferirlos a sus propias creaciones. [RA13]
- R12 Ilustrar y generar proyectos gráficos y audiovisuales mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales. [RA14]



R13 Explicar las características propias del sector de la producción digital, su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura. [RA17]





Assessment system for the acquisition of competencies and grading system

Assessed learning outcomes	Granted percentage	Assessment method
R1, R2, R3, R4, R5, R8, R10, R11, R12, R13	10,00%	SE1. Pruebas objetivas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	30,00%	SE2. Realización de actividades teórico-prácticas
R1, R2, R3, R8, R10, R11, R12, R13	10,00%	SE3. Asistencia y participación en clase
R1, R2, R4, R5, R6, R7, R8	50,00%	SE4. Examen Final

Observations

El uso del móvil en clase, falta de respeto o actitud indigna al docente o al resto de alumnos supondrá la expulsión inmediata del alumno de la clase.

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

Para aprobar el examen es necesario alcanzar el 50% de la calificación tanto en la parte teórica como práctica del mismo.

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

Segunda convocatoria: en caso de no superar la primera convocatoria, las calificaciones obtenidas por asistencia/participación y actividades prácticas en la primera convocatoria se conservarán en la segunda convocatoria para promediar con el examen. Los estudiantes podrán optar por presentarse de forma voluntaria a una entrega o trabajo especial, preparado por el profesor, para la segunda convocatoria. La calificación de la primera entrega (que corresponda a ese trabajo) quedará anulada y se reemplazará por la obtenida en esta nueva entrega. No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la **fecha y hora** establecida en el Campus UCV (plataforma) para cada una.

El **formato** de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de estas.

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 asignatura tanto en primera como segunda convocatoria.



El retraso en la asistencia al examen impide que el alumno pueda realizar el mismo.

La copia en el examen supondrá el suspenso inmediato y la aplicación de la normativa UCV vigente.

Matrículas 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, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de **Fundamentos de ilustración vectorial** se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios en 1^a y 2^a convocatoria: además de las actividades y trabajos presentados por los estudiantes en el marco de la evaluación continua, deberán realizar ejercicios adicionales que se especificarán en un enunciado publicado en el campus virtual y que deberán entregarse el día previo al examen. La calificación obtenida en estos ejercicios formará parte del 10% correspondiente a la parte práctica. Asimismo, el estudiante no realizará la prueba objetiva, por lo que el examen final tendrá un valor del 60%.

El uso de la **inteligencia artificial** en la realización de prácticas digitales deberá contar siempre con la supervisión del docente, quien determinará en cada caso qué aspectos pueden trabajarse y desarrollarse 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 se aplicará la normativa UCV vigente.

No se usará la IA a no ser que el profesor lo haya indicado en el ejercicio.

MENTION OF DISTINCTION:

The mention of "Honors" may be awarded to students who have obtained a grade equal to or greater than 9.0. Their number may not exceed five percent of the students enrolled in a group in the corresponding academic year, unless the number of students enrolled is lower.



Learning activities

The following methodologies will be used so that the students can achieve the learning outcomes of the subject:

- M1 MD1. Clase magistral
- M2 MD2. Clases Prácticas
- M4 MD4. Tutoría
- M5 MD5. Evaluación
- M6 MD6. Trabajo en grupo





IN-CLASS LEARNING ACTIVITIES

	LEARNING OUTCOMES	HOURS	ECTS
AF1. Escucha activa M1, M2, M5	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	25,00	1,00
AF2. Actividades de aplicación M2	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13	25,00	1,00
AF4. Trabajo individualizado o en pequeño grupo con el profesor M4	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	5,00	0,20
AF5. Evaluación M5	R1, R2, R3, R4, R5, R8, R10, R12, R13	5,00	0,20
TOTAL		60,00	2,40

LEARNING ACTIVITIES OF AUTONOMOUS WORK

	LEARNING OUTCOMES	HOURS	ECTS
AF6. Participación en equipos de trabajo M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13	50,00	2,00
AF7. Trabajo individual M2	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	40,00	1,60
TOTAL		90,00	3,60



Description of the contents

Description of the necessary contents to acquire the learning outcomes.

Theoretical contents:

Content block	Contents
Introduction	<ul style="list-style-type: none">-Introduction to vector illustration-Presentation of the Illustrator program-Contents located on the platform
Document and workspace	<ul style="list-style-type: none">-How to navigate Illustrator? Navigator window and keyboard shortcuts-Creating, deleting, and editing pages.
Tools and panels	<ul style="list-style-type: none">-Presentation of the tool areas.-Adobe workspace-Customizing the layout of panels and tools
Basic object creation	<ul style="list-style-type: none">-Manual and geometric shapes-Creating, moving, transforming, and deleting objects.-Rulers and Guides-Black arrow and white arrow.
Editing objects	<ul style="list-style-type: none">-Fill and stroke color. Stroke thickness.-Selecting, transforming, grouping, and cloning objects.-Duplicate function and repeat object.
Basic geometric techniques	<ul style="list-style-type: none">Aligning objects. Concentric and equidistant objects.Text toolBasic typography exercises.
Bezier curves	<ul style="list-style-type: none">-History and application.-Working philosophy.-Tools for creating, editing, and deleting paths.-Pathfinder tool: Boolean operations.-Bezier paths with the pen tool.
Advanced geometric techniques	<ul style="list-style-type: none">-Geometrization of logo exercises.-Logo tracing techniques.



Year 2025/2026

1250102 - Fundamentals of Vector Illustration

Creation, modification, and application of
color

- Methods for generating color in Illustrator.
- Color modes.
- Internal and external libraries.

Effects

- Gradients and free position mesh.
- Symbols, patterns, and fills.
- Effects.
- Styles.

Object deformation

- Basic deformations.
- Envelope distortions.
- Deformation brushes.

Vector brushes

- What are they?
- Types.
- How are they created?
- Use of brush libraries.





Year 2025/2026

1250102 - Fundamentals of Vector Illustration

Temporary organization of learning:

Block of content	Number of sessions	Hours
Introduction	1,00	2,00
Document and workspace	1,00	2,00
Tools and panels	1,00	2,00
Basic object creation	3,00	6,00
Editing objects	3,00	6,00
Basic geometric techniques	4,00	8,00
Bezier curves	5,00	10,00
Advanced geometric techniques	6,00	12,00
Creation, modification, and application of color	2,00	4,00
Effects	2,00	4,00
Object deformation	1,00	2,00
Vector brushes	1,00	2,00



References

Wood, B. (2025). *Adobe Illustrator classroom in a book 2025*. Adobe Press.

Marlins, D. (s.f.). *Adobe Illustrator CC for dummies*. Wiley.

Wood, A. (s.f.). *The graphic designer's digital toolkit*. Cengage Learning.