

Taller de ilustración digital

GRADO EN FOTOGRAFÍA, AUDIOVISUALES Y DISEÑO

1 DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'ASSIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA / NOM DE L'ASSIGNATURA		CURSO / CURS	SEMESTRE / SEMESTRE	CRÉDITOS / CRÈDITS	CURSO / CURS
Taller de ilustración digital		2º	1º Semestre	6 ectcs	2025 / 2026
TIPO DE FORMACIÓN	MATERIA / MATÈRIA		IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE / IDIOMA EN QUE S'IMPARTEIX		
Específica	Tecnología aplicada al diseño gráfico		Castellano		
TÍTULO SUPERIOR / TÍTOL SUPERIOR	ESPECIALIDAD / ESPECIALITAT				
Estudios Superiores de Diseño	Diseño gráfico Itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño				
DEPARTAMENTO / DEPARTAMENT		CENTRO / CENTRE			
Ciencias aplicadas y tecnología		Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela			
PROFESORADO / PROFESSORAT			E-MAIL / EMAIL		
Nombre profesor			@esdorihuela.com		

1	DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'ASSIGNATURA
----------	---

1.1 OBJETIVOS GENERALES Y CONTRIBUCIÓN AL PERFIL PROFESIONAL**1.1 OBJECTIUS GENERALS Y CONTRIBUCIÓ AL PERFIL PROFESSIONAL**

El objetivo fundamental de esta asignatura es dotar al estudiante de los recursos necesarios para realizar una ilustración digital rica en lenguajes gráficos, aplicada a cualquier soporte digital de diseño (cartelería, medios audiovisuales, diseño web, diseño editorial, merchandising, etc...)

Los estudiantes aplicarán diferentes lenguajes gráficos y harán uso de la ilustración digital en la maquetación editorial con los programas Adobe Illustrator, Indesign y Photoshop.

Deberá alcanzarse los siguientes objetivos:

Pasar de imagen gráfica manual a imagen digital (imagen vectorizada e imagen mapa de bits)

Usar diferentes recursos, lenguajes y aplicaciones (imagen impresa, imagen escaneada, imagen fotográfica e imagen digital) en el diseño de una ilustración digital.

Crear ilustraciones aplicadas al diseño gráfico y audiovisual.

1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS**1.2 CONEIXEMENTS PREVIS**

Haber superado la asignatura del primer curso de Lenguajes y técnicas digitales. Saber utilizar las herramientas básicas propias del programa Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign y saberlas aplicar en diferentes ámbitos formales. Conocer los distintos formatos, resoluciones y modos de color propios del lenguaje digital. Conocer los distintos lenguajes gráficos y sus distintas aplicaciones en el formato digital.

1.3 COORDINACIONES DE GRUPO: PLANIFICACIÓN, ACTIVIDADES, TUTORÍAS, EVALUACIÓN**1.3 COORDINACIONS DE GRUP: PLANIFICACIÓ, ACTIVITATS, TUTORIA, AVALUACIÓ**

a) Recomendadas por la especialidad.

NO HAY RECOMENDADAS

b) Programadas

NO HAY PROGRAMADAS

2	COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA COMPETÈNCIES DE L'ASSIGNATURA
----------	---

Competencia Transversal 02: Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: MUCHO

Competencia Transversal 03: Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: MUCHO

Competencia Transversal 04: Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: MUCHO

Competencia Transversal 08: Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: MUCHO

Competencia General 02: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: POCO

Competencia General 03: Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: BASTANTE

Competencia General 04: Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: ALGO

Competencia General 18: Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: ALGO

3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
RESULTATS D'APRENTATGE

Resultado de aprendizaje RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT4, CG2

Resultado de aprendizaje RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para maquetar una memoria o manual y su posterior presentación digital.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT3, CT4, CT8, CG2, CG18,

Resultado de aprendizaje RA 3: Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT2, CT3, CT4, CG2, CG3, CG4

Resultado de aprendizaje RA 4: Dominar los formatos, resoluciones y modos de color adecuados tanto para la materialización impresa como digital.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT4, CG2, CG3, CG18

Resultado de aprendizaje RA 5: Conocer las posibilidades tecnológicas para la maquetación de texto e imágenes, para la impresión y para la presentación interactiva de proyectos.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT2, CT4, CT8, CG3, CG4, CG18

Resultado de aprendizaje RA 6: Poseer recursos informáticos suficientes para la elaboración de un proyecto y su presentación de forma profesional.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT2, CT3, CG4, CG18

Resultado de aprendizaje RA 7: Controlar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT4, CT8, CG3, CG4, CG18

4 CONTENIDOS CONTINGUTS

4.1 BLOQUES, UNIDADES DIDÁCTICAS Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL

4.1 BLOCS, UNITATS DIDÀCTIQUES I PLANIFICACIÓ TEMPORAL

UD 1 Introducción y fundamentos de la ilustración digital

1.1 Introducción a la ilustración Digital

1.2 Tipos de ilustración. Géneros y medios.

1.3 Conexión entre lo textual y lo visual

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA CG4,CG3, CG18

3 SEMANAS

UD 02 Herramientas y técnicas básicas en ilustración digital

2.1 Ilustración imagen vectorial (Adobe Illustrator).

2.2 Ilustración raster o bitmap (Adobe Photoshop).

2.3 Técnicas mixtas (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)

2.4 Ilustración 3D (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA CT4, CT8, CG3, CG4, CG18

5 SEMANAS

UD 03 Técnicas avanzadas

3.1 Introducción a la coloración digital (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

3.2 Texturas y patrones en ilustración digital (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

3.3 Técnicas mixtas (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

3.4 Perspectiva y profundidad en ilustración digital (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

3.5 Luz y sombra en ilustración digital (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA CT2, CT4, CG4, CG18

4 SEMANAS

UD 04 Estilos gráficos

4.1 Ilustración para diseño editorial

4.2 Ilustración para publicidad y branding

4.3 Diseño de personajes. Expresividad y gestualidad.

4.4 Ilustración digital y animación

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA CT2, CT14, CG3,

4 SEMANAS

TOTAL: 16 SEMANAS

4.2 DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA

4.2 DESCRIPTORS DE L'ASSIGNATURA

ORDEN 5/2022, de 27 de abril de la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela.

https://dogv.gva.es/datos/2022/05/04/pdf/2022_3593.pdf

DESCRIPTORES ISEA PARA LA ASIGNATURA TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

Conocimiento de los materiales, técnicas y procedimientos de la ilustración.

La ilustración para salidas impresas y salidas pantalla.

La ilustración como información.

Lenguaje mimético, simbólico y expresivo.

La ilustración como información sintética y universal.

La experimentación de estilos y técnicas.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4.3 JUSTIFICACIÓN DE LOS CONTENIDOS

4.2 JUSTIFICACIÓ DELS CONTINGUTS

APORTACIÓN DE LOS CONTENIDOS AL PERFIL PROFESIONAL

La asignatura de "Lenguajes y técnicas digitales" de 1º, aporta con las herramientas de Illustrator, Photoshop e Indesign, la base de vectorización, retoque fotográfico y maquetación, que se requiere, para poder sacar el máximo partido a la ilustración digital.

El objetivo general de la asignatura es realizar un acercamiento hacia las técnicas de ilustración para desarrollar esta faceta y contribuir así a formar profesionales con un perfil más artístico, sin perder de vista el objetivo de comunicación presente en toda ilustración.

El objetivo de Taller de Ilustración Digital no se plantea como una iniciación o un perfeccionamiento del dibujo, sino que pretende profundizar en las técnicas y los procedimientos de ilustración digital e inculcar en el alumno el uso de la ilustración como una herramienta más de las estrategias de comunicación en diseño gráfico y el proceso audiovisual.

Relación de los contenidos con los descriptores

DESCRIPTORES ISEA PARA LA ASIGNATURA TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

Conocimiento de los materiales, técnicas y procedimientos de la ilustración.

La ilustración para salidas impresas y salidas pantalla.

La ilustración como información. Lenguaje mimético, simbólico y expresivo.

La ilustración como información sintética y universal.

La experimentación de estilos y técnicas.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Relación de los contenidos con otras asignaturas

En especial todos los que tienen que ver con la forma matérica y gráfica de expresarse y comunicar, de contar historias de forma visual utilizando la ilustración como base.

5 ACTIVIDADES FORMATIVAS ACTIVITATS FORMATIVES

5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIALES

5.1 ACTIVITATS DE TREBALL PRESENCIALS

Clase presencial: Exposición de contenidos por parte del profesor/a o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. Estudio y análisis de referentes y sus obras. Estudio de las características de la iluminación en estudio y la fotografía de producto.

Clases teóricas sobre los conceptos más importantes de cada unidad didáctica.

20 HORAS

Clases prácticas: Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor/a. Estudio de casos, proyectos... Actividades de manejo correcto de la cámara, realizando una serie fotográfica que tenga un ajuste correcto de exposición y de los parámetros explicados. Aprender a iluminar correctamente diferentes materiales dependiendo de su posterior utilización. Práctica de procesado de la imagen digital.

30 HORAS

Exposición trabajo en grupo: Exposiciones de actividades prácticas, en las que se defenderán y explicarán las decisiones tomadas. Puesta en común y debate posterior.

6 HORAS

Tutoría: Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.

16 HORAS

Evaluación: Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.

06 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: (RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7)

TOTAL: **78 HORAS**

5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

5.1 ACTIVITATS DE TREBALL AUTÒNOM

Trabajo autónomo: estudio del alumno/a: Investigación y estudio de autores, corrientes y estilos, lectura de obras de referencia o textos recomendados por los profesores/as, redacción de las memorias de los trabajos individuales, continuación de los trabajos prácticos iniciados en clase.

33 HORAS

Estudio práctico: Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.

33 HORAS

Actividades complementarias: Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias.

6 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: (RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7)

TOTAL: **72 HORAS**

TOTAL ACTIVIDADES: 150 HORAS

6 SISTEMAS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN
SISTEMES D'AVUACIÓ I CALIFICACIÓ**6.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

6.1 INSTRUMENTS D'AVUACIÓ

Pruebas teóricas-prácticas.	40%
Proyectos	40 %
Participación y actitud en el aula	10%
Tutorías	10%

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: todos

6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

6.2 CRITERIS D'AVUACIÓ I DATES D'ENTREGA

CONSIDERACIONES GENERALES

1. Aquellos alumnos matriculados y que no hayan presentado ningún trabajo, ejercicio o realizado examen obtendrán una calificación de "No presentado/a". Esta calificación corre convocatoria (Artº 81.4 del ROF)
2. Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0 - 4,9: Suspenso (SS).

5,0 - 6,9: Aprobado (AP).

7,0 - 8,9: Notable (NT).

9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

(Artº. 12.4 Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell)

3. La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos o alumnas 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 una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor. (Artº. 12.5 Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell).
4. La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en la adquisición de las competencias citadas en esta guía, mediante la valoración cuantitativa de los resultados de aprendizaje asociados a dichas competencias. La evaluación del estudiante tomará como referencia los resultados de aprendizaje citados en esta Guía Docente, los cuales contribuirán a la adquisición de las competencias a las que están asociados.
5. En lo que a esta asignatura respecta, en cuanto se entregue o realice el primer ejercicio de clase, examen o prueba, ya se considera que existen elementos suficientes para que el alumno sea evaluado y obtenga una calificación numérica.
6. Todos los alumnos tienen derecho a ser evaluados tanto en primera como en segunda convocatoria, siempre que se cumplan las condiciones que se establecen en el punto 2 y 3 del "Artº Sexto. "Matrícula y permanencia en los estudios" de las Instrucciones de inicio de curso 2025-2026.
7. Debemos tener en cuenta que las enseñanzas que se imparten en la EASDO son de carácter presencial. Para llevar un seguimiento adecuado de la asignatura y obtener un aprovechamiento óptimo de las enseñanzas, se recomienda un mínimo de presencialidad del 70%.

1ª CONVOCATORIA

La valoración del nivel alcanzado en las distintas competencias tomará como referente, entre otros, los siguientes ítems:

- En los registros actitudinales y en las listas de control:
 - Participación coherente, reflexiva y crítica.
 - Cooperación, respeto y ayuda a los compañeros.
 - Llevar al día las actividades propuestas.
- En los Trabajos teórico - prácticos y proyectos prácticos:
 - Contenidos
 - Comprensión y expresión adecuada de los conceptos fundamentales.
 - Argumentación y estructuración de las respuestas estableciendo relaciones entre los conceptos.
 - Originalidad y creatividad.
 - Capacidad de análisis y síntesis.
 - Aplicación de la metodología expuesta en clase.
 - Control de faltas de ortografía y de expresión.
 - Claridad expositiva.
- Presentación formal:
 - Corrección gramatical y ortográfica.
 - Entrega en fecha, forma, horario y lugar establecido.
 - Organización: portada, índice, maquetación y referencias bibliográficas adecuadamente redactadas.
 - Limpieza.
 - Grado de elaboración.
 - Inclusión de todos los puntos acordados.
- En las tutorías:
 - Actitud participativa e interés demostrados.
 - Capacidad resolutoria de los problemas que allí se plantean
 - Aplicación a las actividades de carácter práctico.
 - Cooperación, respeto y ayuda a los compañeros.
 - Llevar al día las actividades propuestas.
- Exposición oral en seminarios, tutorías, etc.:
 - Capacidad de síntesis.
 - Expresividad.
 - Uso adecuado de las TICs.
 - Originalidad y creatividad.
 - Poder de motivación y captación del interés.

MÉTODO DE EVALUACIÓN EN PRIMERA CONVOCATORIA

-Pruebas teóricas-prácticas.

- Ejercicios prácticos: en función del ritmo de trabajo y del grupo se desarrollaran una cantidad de prácticas para poder desarrollar los diferentes contenidos de las unidades didácticas. En estos ejercicios se puntuará de 0 a 10. Habrá que aprobar el 100% de los ejercicios.

- Exposiciones Orales: todos los trabajos presentados y finalizados por los alumnos llevarán una exposición oral del mismo y esta misma sumará hasta un 10% a la nota de dicho trabajo.
- Participación y actitud en el aula: la actitud, participación y desempeño dentro del aula por parte del alumna/o
- Tutorías.

FECHAS DE ENTREGA

Las fechas de entrega se fijarán al inicio de la presentación de cada actividad, siempre con el tiempo necesario para su correcto desarrollo.

6.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

6.3 SISTEMES DE RECUPERACIÓ

2ª CONVOCATORIA

- Para recuperar la materia pendiente se deberán realizar todos los trabajos teórico-prácticos y proyectos establecidos, así como una exposición oral de los resultados obtenidos. Para poder superar la asignatura todos los trabajos tienen que estar aprobados y tener como mínimo más de un 5 en su nota final.

–Además de entregar los trabajos se realizará un examen escrito que tendrá un valor del 50 % de la nota. Para superar la asignatura habrá que superar también dicho examen escrito (se puntuará de 0 a 10).

El sistema de recuperación empleado para la asignatura se realizará en las fechas planteadas por la jefatura de estudios e incluirán:

- Para aquellos estudiantes que, durante el curso, no hayan acudido de manera regular a clase (70%) acudirán a la segunda convocatoria que constará de un examen teórico cuyos contenidos serán los impartidos en las Unidades Didácticas, y que tendrá una puntuación del 50% de la nota final, junto a la entrega de todos los trabajos realizados durante el semestre, que puntuarán un 50% de la nota final.
- Para la recuperación de los trabajos realizados en grupos cooperativos se partirá del mismo planteamiento de la actividad (u otro con características similares) pero realizado individualmente.

En cualquier caso de los anteriores descritos será el estudiante, mediante comunicación con el profesor, el encargado de conocer las partes pendientes para poder superar la asignatura.

7 **BIBLIOGRAFÍA**
BIBLIOGRAFIA

JARDÍ, E. (2012). *Pensar con Imágenes*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

DONDIS, D. A. (1917). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

LEBORG, C. (2013). *Gramática visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

CALDAS, S. (2021). *La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración*. Barcelona: Promopress.

CALDAS, S. (2019). *Diseña, crea, siente*. Barcelona: Hoaki.

PÈREZ ARTEAGA, M. A. (2023). *Así nacen las ideas. Ilustradores y procesos creativos*. Barcelona: Hoaki.

JONES, C. (1970). *Design Methods*. Oxford. Pergamon Press.

Observación:

Esta guía podría sufrir cambios en sus previsiones (de contenido y de planificación temporal) por razones de medios e infraestructura, peculiaridades del grupo y otras eventualidades. Si los cambios tuvieran una cierta entidad, serían recogidos en un ANEXO, comunicados a las jefaturas de Departamento y de Estudios y publicitados debidamente con suficiente antelación. Si los cambios son puntuales y de escasa entidad para la formación del alumnado, bastará con dar cuenta de ello en el informe final de la asignatura.