

Guía docente

Diseño Vectorial

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Diseño Vectorial
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403105
CURSO Y SEMESTRE	1º curso. I semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo V. Tecnologías, herramientas y nuevas tendencias en la comunicación
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Pablo Martín Ramallal
EMAIL	pmartin@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

El campo de la comunicación ha asistido en los últimos años al despegue definitivo de la representación visual, alentado por la expansión de los mensajes a través de Internet. Este auge motiva que los futuros profesionales deben saber utilizar herramientas avanzadas para la creación de discursos gráficos, en distintos soportes y estilos. Existen diversos métodos de construcción gráfica, aplicados a distintos contextos productivos, desde la publicidad, la televisión o las infografías periodísticas, pero todas tienen en común el uso de vectores. El gráfico vectorial codifica la representación de imágenes a través de información numérica de su geometría, lo que facilita la edición de sus objetos y su almacenamiento, en comparación con otros métodos, como el gráfico bitmap.

Esta asignatura fundamenta la primera toma de contacto con las herramientas informáticas aplicadas al diseño gráfico, y que tendrá su continuidad en otras asignaturas del plan de estudios. Su estructura tiene un fuerte componente instrumental, a medio camino entre lo técnico y lo creativo, pero basada en el conocimiento de los procesos, conceptos y procedimientos de la representación gráfica, con independencia de la solución de software empleada en cada momento. Supone una iniciación al desarrollo de las posibilidades tecnológicas de discursos expresivos propios de los lenguajes digitales, al objeto de la formación en las artes visuales con capacidad para argumentar con sentido crítico, conocimiento técnico y sensibilidad artística. Para la consecución de este objetivo, se estudiarán de forma ordenada las distintas herramientas y funciones, y se realizarán ejercicios prácticos para que el alumnado los aplique posteriormente en proyectos creativos. El carácter multidisciplinar característico de los actuales entornos profesionales requiere fomentar el trabajo en equipo con especial atención en el desarrollo de flujos de trabajos y metodologías que faciliten la toma de decisiones y la coordinación conjunta de un equipo de trabajo.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumno:

- Conoce los fundamentos básicos, los principios, las aplicaciones y las distintas vertientes del diseño de la comunicación visual.
- Considera la variedad de estrategias, estilos visuales y modelos del diseño gráfico y la comunicación visual.

- Determina y analiza distintos planteamientos, estrategias y enfoques para la realización de un buen producto visual.
- Establece la planificación, diseño y ejecución de actividades sobre la base de diferentes formas icónicas y simbólicas, partiendo de la simbología y aplicación del color, texto y tipografía más adecuada, así como el uso correcto de las imágenes (fotografía e ilustración).
- Elige la estructura y composición más adecuada del espacio visual atendiendo a los principios de percepción del público.
- Comprende y usa las formas y lenguajes artísticos como manifestaciones singulares de conocimiento y de expresión.
- Conoce las distintas variables y tendencias del arte moderno en su relación con los procesos tecnológicos digitales.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los alumnos la adquisición de una mirada crítica ante las diferentes manifestaciones visuales que le circundan, con la intención de entrenar la mirada para la detección de las diferentes estrategias visuales aplicadas en los mensajes.

Este proceso de maduración visual puede ser alimentado por la lectura de artículos del ámbito del diseño, la publicidad, el arte o los medios audiovisuales que permitan contextualizar la producción de estos discursos.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura, ubicada en el segundo semestre del primer curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del Módulo V “Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación”, pretende ofrecer al alumno el conocimiento de los elementos, formas, estructuras y bases dispuestos en la construcción de gráficos vectoriales, sea cual sea su contexto de aplicación. Se inicia con el aprendizaje de los procesos, conceptos y características esenciales de la imagen digital, para, a partir de ahí, aplicarlos en la construcción de mensajes gráficos a través de vectores. Las habilidades en la construcción de mensajes gráficos se aplican en otras asignaturas focalizadas en distintas aplicaciones de la comunicación visual,

como “Diseño Gráfico y Cultura Visual”, “Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes”, y “Tipografía y Maquetación Digital” , incluidas, todas ellas, en este Módulo V.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. 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.

CB2. 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.

CB3. 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.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE19. Habilidad para utilizar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información mediante el diseño gráfico e infografía.

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

5. Contenidos de la asignatura

1.- APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO

1.1 Aplicaciones y tipologías del diseño gráfico: web, packaging, editorial, corporativo, ilustración...

1.2 Introducción a la informática del diseño gráfico: hardware, software y periféricos

2.- ENTORNO DE TRABAJO EN EL SOFTWARE VECTORIAL

2.1 Organización del Interfaz. Espacios de trabajo

2.2 Configuración de documentos y mesas de trabajo

2.3 Unidades de medida del documento. Guías y referencias.

2.4 Navegación por documento.

2.5 El diseño por retículas

3.- CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

3.1 Herramientas de creación básica de elementos geométricos

3.2 Herramientas de selección de elementos única o múltiple

3.3 Trazos y rellenos. Selección del color

3.4 Herramientas de edición básica de elementos

3.5 Herramienta de edición con curva bezier

3.5 Capas, grupos y trazados. Alineaciones

3.6 Herramientas de transformación de elementos

3.7 Opciones de guardado y exportación de los archivos

4.- APLICACIÓN DEL COLOR

4.1 Modos de color. Representación del color. Profundidad de bits.

4.2 Aplicación de color en entornos vectoriales

4.3 Paletas, muestras y degradados. Cuentagotas

4.4 Herramientas de aplicación y edición del color

5.- TIPOGRAFÍA VECTORIAL

5.1 Tratamiento de textos

5.2 Párrafo y carácter

5.3 Estilos de texto

5.4 Fuentes tipográficas

6.- GRÁFICOS VECTORIALES COMBINADOS

6.1 Operaciones combinadas: agrupación, fusión, recorte e interacción

6.2 Enmascaramientos

6.3 Incrustación de imágenes bitmap

6.4 Herramientas de deformación

7.- ALMACENAMIENTO DE LA IMAGEN GRÁFICA

7.1 La compresión de la imagen gráfica

7.2 Formatos gráficos

7.3 Resoluciones, impresión y visualización

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP) Clases magistrales/expositivas (AP). Conferencias (AP). Realización de presentaciones en clase (AP). Ejemplificación y estudio de casos (AP). Prácticas de aula (AP). Prácticas en talleres y laboratorio (AP). Exposición de trabajos en grupo (AP).	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumno dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.	22	
Actividades Autónomas (AA)	El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán	90	0%

<p>Revisión de trabajos de la carpeta del estudiante/portfolio (AA). Preparación de trabajos de curso (AA). Estudio personal (AA). Realización de actividades prácticas (AA). Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA). Preparación de presentaciones (AA). Campus virtual (AA). Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>los distintos contenidos de la asignatura. El alumno dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>		
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<p>a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua.</p> <p>b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación.</p> <p>c) La participación en clase se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia.</p> <p>d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación.</p> <p>e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.</p>
---	---

<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<p>a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan.</p> <p>b) Los alumnos que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única.</p> <p>c) Los alumnos que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.</p>
<p>Convocatoria extraordinaria</p>	<p>Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.</p>

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de

actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	<p>La prueba final incluye dos segmentos diferenciados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - por un lado, una prueba escrita, que integra los contenidos de los temas desarrollados en clase. Consiste en un número amplio de preguntas de respuesta breve en relación a los contenidos de la asignatura, con una puntuación proporcional. Estos contenidos serán tanto vinculados a la parte expositiva de la asignatura como a la parte técnica instrumental - por otro, una prueba práctica para acreditar el grado de adquisición de destrezas en el uso de software de creación gráfica. 	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01,, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
DG_CV_NN_N N Creación y edición de textos	<p>Se integran en este apartado un número concreto de ejercicios basados en la creación y edición de textos vectoriales. Son ejercicios de carácter individual.</p>	5%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT07,

			CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_N N Ejercicios de creación y edición de formas básicas	Componen este segmento ejercicios basados en las técnicas y herramientas de creación de formas básicas vectoriales a través de software. Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de creación gráfica a través de la imitación de la técnica, pero aplicando elecciones creativas en diferentes aspectos. Son ejercicios de carácter individual.	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_N N Ejercicios de creación y edición de formas compuestas.	Componen este segmento ejercicios basados en las técnicas y herramientas de creación de formas compuestas vectoriales a través de software. Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de creación gráfica a través de la imitación de la técnica, pero aplicando elecciones creativas en diferentes aspectos. Son ejercicios de carácter individual.	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_N N Ejercicios de aplicación de efectos	Este apartado está formado por ejercicios de compilación de elementos vistos anteriormente, pero añadiendo la aplicación de distintos tipos de efectos, como los de deformación. Son ejercicios de carácter individual, también basados en el uso de software de creación gráfica.	7%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_N N Ejercicios aplicaciones diseño	Dentro de este apartado se integra un número de ejercicios variable en función de la progresión del grupo, pero vinculado a la demostración por parte del alumnado de las competencias asociadas al uso de software de creación vectorial. Es por ello que tienen un carácter mimético, pero donde el alumnado debe discernir las técnicas y herramientas más adecuadas para su ejecución. En general, poseen un grado	20%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26

	de dificultad mayor que los ejercicios realizados en la propia clase, y fundamentan las bases de futuros proyectos creativos. Estos ejercicios son, en todos los casos, de carácter individual. Este catálogo de ejercicios se integra en las actividades autónomas.		
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		20%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Asistencia y participación en clase	El componente práctico de parte de los contenidos de la asignatura justifica la aplicación de un porcentaje en el criterio de Participación. De ese modo, se adecua el aprendizaje del alumno a la progresión de los distintos contenidos de la asignatura. Al respecto, se establece una asistencia mínima de un 80% de las clases lectivas para optar a este porcentaje. No obstante, tal como indica el art. 5 de la Normativa de Evaluación, la asistencia a clase no es un requisito para la superación de la asignatura	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_01_NN Ejercicios aplicaciones diseño (presenciales)	Este apartado está constituido por los ejercicios del grupo DG_CV_nn_01_NN realizados durante la clase, a través de la tutorización del profesor, y de entrega durante la propia clase. Se integran en este apartado un amplio número de ejercicios prácticos vinculados a la demostración de la adquisición de competencias a partir del uso de software de creación gráfica. Estos ejercicios se concretan en el uso básico de las herramientas de los softwares vectoriales. El número de ejercicios integrantes de este catálogo dependerá de la propia progresión del grupo de trabajo. En general, son ejercicios de reconstrucción, de modo que el criterio único de evaluación es la similitud con el	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26

	modelo propuesto. Estos ejercicios son, en todos los casos, de carácter individual. Este catálogo de ejercicios se integra dentro de las actividades presenciales		
--	---	--	--

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

El alumnado deberá tener en cuenta los compromisos establecidos en la Agenda 2030 para orientar las prácticas de clase y abordar los problemas relacionados con el entorno académico y profesional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	La Prueba Objetiva Final consta de dos partes, una práctica y otra escrita. La última integra todos los contenidos de los diversos temas de la asignatura de Diseño Vectorial. No tendrán validez las pautas de la Prueba Ordinaria, es decir, no se obviará ningún material que en dicha convocatoria haya sido apartado ni tendrá más relevancia uno que otro,	50%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT10, CT11, CT13, CT15 CE19, CE21, CE26

	<p>pues se entenderá todo como igual de relevante.</p> <p>La parte de materiales puede ser susceptible de ser preguntada de forma crítica.</p> <p>A la par, en la parte práctica se realizará una defensa pormenorizada con los criterios que se expondrán por escrito el día de la prueba. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura. Se espera que los/las estudiantes tengan un conocimiento teórico-práctico integral de la materia.</p> <p>Porcentajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 50% Parte Teórica - 50% Parte Práctica 		
<p>Entrega de todos los ejercicios retrasados sin excepción. Este trámite será obligatorio para poder optar a aprobar la Prueba Única.</p>	<p>El/la estudiante deberá entregar todos los ejercicios retrasados que serán puntuados para superar la nota global requerida por la asignatura. Estos deberán estar correctamente ejecutados y no se contempla un mero depósito de los ejercicios de la asignatura. La ejecución será conforme a los criterios citados en los briefings.</p>	50%	<p>CB01, CB02, CB03, CB04, CB05</p> <p>CG13, CG14</p> <p>CT01, CT10, CT11, CT13, CT15</p> <p>CE19, CE21, CE26</p>

8. Bibliografía

AMBROSE, G. y HARRIS, P. (2010) Metodología del diseño. Bases del diseño. Barcelona: Parramon

Parramon

APOLONIO, L. (2018) Illustrator CC 2018 (Manuales Imprescindibles). Madrid. Grupo

Anaya.

BONNICI, P. (2002) Lenguaje visual, la cara oculta de la comunicación. Barcelona, Index Books.

GARCÍA-CLAIRAC, S. y BERTOLA, A. (2004): El manual del diseño gráfico. Córdoba, Almuzara.

HARRIS, J. (2010): Ilustración Vectorial. Secretos de la creación digital de imágenes. Barcelona:

PromoPress.

HELLER, E. (2004): Psicología del color. Barcelona, Gustavo Gili.

HELLER, S y ANDERSON, G. (2019): Libro de ideas para el diseño de logotipos: inspiración de la mano de 50 maestros. Editorial Blume.

HOLLIS, R. (2000): El diseño gráfico. Barcelona, Editorial Destino.

LÓPEZ LÓPEZ, A. (2019): Diseño gráfico digital (Espacio De Diseño). Madrid, Anaya Ediciones.

MARTÍNEZ SOTILLOS, M.CARMEN (2016): Adobe Illustrator CC. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

VILLAGRÁN, I. (2014) Creación de elementos gráficos. Málaga, IC Editorial.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		Presentación de la asignatura Inicio del tema 01
02	1-2	x		Desarrollo tema 01 Inicio del tema 02
03	2-3	x		Desarrollo tema 02 Inicio del tema 03
04	3-4	x		Desarrollo del tema 03 Inicio del tema 04
05	4	x	x	Desarrollo del tema 04
06	4	x	x	Desarrollo tema 04 Ejercicio DG_CV_04_01_NN

07	4	x	x	Desarrollo tema 04 Ejercicio DG_CV_04_01_NN
08	5	x	x	Desarrollo del tema 05 Ejercicio DG_CV_05_01_NN
09	6	x	x	Desarrollo del tema 06 Ejercicio DG_CV_06_01_NN
10	6		x	Desarrollo del tema 06 Ejercicio DG_CV_06_01_NN
11	7		x	Desarrollo del tema 07 Ejercicio DG_CV_07_01_NN
12	7	x	x	Desarrollo del tema 07 Ejercicio DG_CV_07_01_NN
13	7		x	Desarrollo del tema 08 Ejercicio DG_CV_07_02_NN
14	7	x	x	Desarrollo del tema 08 Ejercicio DG_CV_07_02_NN
15	1-7	x	x	Repaso y Evaluación

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo