SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Guía docente
Diseño vectorial digital

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

3. CONTEXTO

4. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

8. BIBLIOGRAFÍA

9 CRONOGRAMA

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Diseño vectorial digital		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409003		
CURSO Y SEMESTRE	1º curso. I semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 2. Técnicas de representación y expresión artística		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	FB (Formación Básica)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	C1 (50% - 50%)		
HORAS	HORAS TOTALES: 150	PRESENCIALES: 45	Enseñanzas Básicas (EB): 22,5 Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Andrea Bertola Garbellini
EMAIL	abertola@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.

La asignatura proporciona al alumnado una introducción práctica y conceptual a las herramientas y técnicas del diseño vectorial. A través del manejo de software profesional, el estudiante aprenderá a crear, editar y aplicar gráficos vectoriales en contextos editoriales, publicitarios y multimedia.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado será capaz de:

- Manejar con destreza herramientas de diseño vectorial.
- Crear composiciones gráficas mediante curvas Bézier, capas y efectos.
- Aplicar principios del diseño visual a ilustraciones y composiciones.
- Exportar piezas vectoriales adaptadas a medios impresos y digitales.
- Integrar soluciones visuales coherentes en proyectos gráficos.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Interés por la comunicación visual y disposición para el trabajo técnico y creativo. Se recomienda a los alumnos la adquisición de una mirada crítica ante las diferentes manifestaciones visuales que le circundan, con la intención de entrenar para la detección de las diferentes estrategias visuales aplicadas en los mensajes.

Este proceso de maduración visual puede ser alimentado por la lectura de libros y 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 materia forma parte del bloque técnico esencial del grado, siendo fundamental para abordar asignaturas como Diseño de Identidad Visual, Tipografía Digital, Diseño Editorial, Diseño de Envase o Proyectos de Ilustración Gráfica.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tener estos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

4. Resultados del Proceso de Formación y Aprendizaje

a) Conocimientos

C03. Conoce las técnicas de dibujo artístico y técnico para representar ideas, conceptos y mensajes visuales de forma precisa y creativa.

C04. Conoce las familias tipográficas y los fundamentos de la caligrafía, identificando sus características y aplicaciones a nivel compositivo.

C05. Conoce y distingue las distintas herramientas y técnicas del diseño vectorial y del tratamiento digital de la imagen, y comprende su aplicación en proyectos de diseño gráfico en distintos ámbitos de la comunicación.

C06. Conoce y comprende los principios y técnicas de la ilustración, la infografía y la animación 2D y 3D, reconociendo su impacto en la transmisión de mensajes comunicativos y en proyectos de diseño.

C10. Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible, así como la necesidad de la comunicación inclusiva y respetuosa con los principios de igualdad y no discriminación, evitando lenguajes e imágenes sexistas que perpetúen estereotipos de género y fomenten o normalicen las violencias sexuales contra las mujeres.

b) Competencias

COM01. Actuar de acuerdo con los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, atendiendo a la normativa que en todo momento resulte de aplicación y, en particular: (a) el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos –la libertad de pensamiento y de cátedra, la tolerancia y el reconocimiento y respeto a la diversidad, la equidad de todas las ciudadanas y de todos los ciudadanos, la eliminación de todo contenido o práctica discriminatoria, la cultura de la paz y de la participación, entre otros–; (b) el respeto a la igualdad de género e igualdad efectiva de mujeres y hombres atendiendo al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen nacional o étnico, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género, características sexuales, enfermedad, situación socioeconómica o cualquier otra condición o circunstancia personal o social; (c) el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, considerando los derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social; (d) el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.

COM03. Producir y presentar proyectos de diseño gráfico que integren distintos conceptos, técnicas y herramientas, asegurando la coherencia comunicativa y considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el desarrollo sostenible.

COM07. Desarrollar y evaluar proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos aplicando técnicas tipográficas y de maquetación en medios impresos y digitales.

COM13. Aplicar el pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas, gestionando eficientemente el tiempo y los recursos, con una sólida base ética y deontológica en la actividad profesional.

c) Habilidades

HD01. Maneja software de diseño gráfico para crear, editar y manipular gráficos vectoriales, imágenes y contenidos digitales innovadores en entornos creativos.

HD02. Aplica técnicas de dibujo a mano alzada, de diseño vectorial y expresiones artísticas para representar conceptos visuales con precisión y creatividad.

HD04. Elabora composiciones tipográficas y maquetaciones que optimicen la legibilidad y la estética en publicaciones impresas y digitales.

HD07. Realiza infografías, ilustraciones y elementos gráficos informativos en proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos.

5. Contenidos de la asignatura

TEMA 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

TEMA 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 con retículas

TEMA 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
3.6 Capas, grupos y trazados. Alineaciones
3.7 Herramientas de transformación de elementos
3.8 Opciones de guardado y exportación de los archivos

TEMA 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

TEMA 5. TIPOGRAFÍA VECTORIAL
5.1 Tratamiento de textos
5.2 Párrafo y carácter
5.3 Estilos de texto
5.4 Fuentes tipográficas

TEMA 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

TEMA 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

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, de 3 de junio de 2014.

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
AF1-EB	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.	22,5
AF2-EPD	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo (EPD). Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.	22,5

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, de 3 de junio de 2014.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. 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. c) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la valoración descrita en el sistema de evaluación. d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	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. b) Los alumnos/as 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. De este modo, para superar la asignatura, el alumnado tendrá que aprobar y autentificar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso. c) Aunque el estudiantado haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesorado responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los alumnos/as 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.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado 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/as 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.

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 (Evaluación contínua)		PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA OBJETIVA FINAL		**50%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Contenidos Competencias y Habilidades**
Prueba objetiva final SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	La prueba final incluye dos segmentos diferenciados: Por un lado, un test teórico-técnico, que integra los contenidos de los temas desarrollados en clase. Consiste en preguntas de respuesta breve en relación a los contenidos de la asignatura, con una puntuación proporcional. Estos contenidos estarán tanto vinculados a la parte expositiva de la asignatura como a la parte técnica instrumental. Por otro lado, una prueba práctica para acreditar el grado de adquisición de destrezas en el uso de software de creación gráfica.	50%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		**50%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Contenidos Competencias y Habilidades**
DG_CV_NN_NN Creación y edición de textos	Se integra en este apartado un número concreto de ejercicios basados en la creación y edición de textos vectoriales. Son ejercicios de carácter individual.	10%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04,

SEV01 SEV02 SEV03 SEV04			HD07
DG_CV_NN_NN Ejercicios de creación y edición de formas básicas SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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.	5%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07
DG_CV_NN_NN Ejercicios de creación y edición de formas compuestas SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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.	5%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07
DG_CV_NN_NN Ejercicios de aplicación de efectos SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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.	10%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07
DG_CV_NN_NN Ejercicios aplicaciones	Dentro de este apartado se integra un número de ejercicios variable en función de la progresión del grupo, pero	10%	C03, C04, C05, C06, C10

diseño SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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 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.		COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07
ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN ACTIVA SEV06	Asistencia y participación a las actividades de clase para la aproximación a las competencias específicas de la asignatura (control de asistencia).	10%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

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.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Convocatoria ordinaria de recuperación)		PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		**100%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Contenidos Competencias y Habilidades**
Prueba objetiva final SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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, pues se entenderá todo como igual de relevante. La parte de materiales puede ser susceptible de ser preguntada de forma crítica. 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. Porcentajes: - 20% Parte Teórica - 80% Parte Práctica	50%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07

Bloque de ejercicios SEV01 SEV02 SEV03 SEV04	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 sitos en los briefings.	50%	C03, C04, C05, C06, C10 COM01, COM03, COM07, COM13 HD01, HD02, HD04, HD07

8. Bibliografía

Bibliografía principal

Bertola, A. & García-Clairac, S. (2004). *El manual del diseño gráfico publicitario*. Almuzara.

González, A. (2022). *Diseño gráfico vectorial con Adobe Illustrator: de principiante a experto* (2.ª ed.). Marcombo.

Heller, S. & Vienne, V. (2012). *100 ideas que cambiaron el diseño gráfico*. Blume.

Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño*. GG.

Swann, A. (1996). *Diseño Gráfico*. Blume.

Bibliografía complementaria

Costa, J. (2016). *La esquemática: el diseño de la información en la era de la sociedad digital* (2.ª ed.). Ediciones Paidós.

Hollis, R. (2000). *El diseño gráfico*. Ediciones Destino.

Landa, R. (2011). *Diseño gráfico*. Pearson.

López, R. (2020). *Adobe Illustrator CC 2020: Curso práctico con ejercicios paso a paso* (1.ª ed.). Anaya Multimedia.

Lupton, E. (2010). *Pensar con tipos: Una guía crítica para diseñadores, escritores, editores y estudiantes* (2.ª ed.). Editorial Gustavo Gili.

Marcos, D. (2021). *Diseño gráfico digital: Técnicas vectoriales con Adobe Illustrator* (1.ª ed.). Altaria Editorial.

Moliner, M. (2015). *Teoría del color: Fundamentos y aplicaciones* (1.ª ed.). Ediciones Cátedra.

Muñoz, J. A. (2021). *Diseño vectorial aplicado con Adobe Illustrator CC* (1.ª ed.). Ra-Ma Editorial.

Romero, J. (2023). *Adobe Illustrator: Manual imprescindible para diseñadores gráficos* (1.ª ed.). Editorial Photoclub.

Bibliografía propia del CU San Isidoro, para la elaboración de la guía docente:

- Guía para el conocimiento e implantación del lenguaje inclusivo y no sexista en el ámbito académico
- Recomendaciones para la perspectiva de género en la actividad docente
- Terminología recomendada en las guías docentes y material didáctico de Grado

---

Desde la Biblioteca del Centro Universitario San Isidoro se ha creado un espacio que permite la consulta de:

- La bibliografía que el profesorado recomienda al alumnado en cada una de las asignaturas que se imparten durante el curso académico, dando a conocer si la obra está disponible en la biblioteca del Centro y/o si es consultable a través de la biblioteca digital de la UPO y en caso de ser un documento de libre acceso se facilita el enlace al mismo.
- Una selección de recursos especializados en Diseño Gráfico y Creatividad Digital.
- Una serie de tutoriales de uso y acceso a varias bases de datos.

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
- Herramienta de búsqueda simultánea: EUREKA

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		- Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación - Introducción al diseño vectorial. Herramientas básicas - UD 1. Fundamentos del diseño vectorial - Exploración del entorno vectorial: formas básicas, dibujo libre
02	2	x	x	- UD 2. Interfaz, herramientas y software profesional - Manejo técnico de Illustrator: paneles, configuraciones, personalización
03	2	x	x	- UD 2. Dibujo y edición de vectores. Trazos y nodos - EPD 1.
04	3	x	x	- UD 3. Transformaciones, alineación, efectos - Transformaciones creativas: duplicado, escala, simetría y efectos
05	4	x	x	- UD 4: Curvas Bézier: precisión y control del contorno - Ejercicios avanzados con la herramienta pluma y puntos de ancla
06	1-4	x	x	- Repaso integrador de UD 1–4 - EPD 2.
07	5	x	x	- UD 5. Gestión de símbolos, bibliotecas gráficas y formas en 3D - Organización avanzada del archivo de trabajo
08	5	x	x	- UD 5. Color, degradados, transparencias y modos de fusión - EPD 3.
09	6	x	x	- UD 6. Ilustración editorial y publicitaria - Composición para carteles, revistas, redes sociales
10	6	x	x	- UD 6. Desarrollo de composiciones complejas con texto e imagen - EPD 4.
11	7	x	x	- UD 7. Exportación de archivos: formatos, compresión y compatibilidad - Exportación y prueba de archivos en diferentes soportes

				(PDF, SVG, PNG)
12	7	x	x	- UD 7. Integración en proyectos digitales y multimedia - EPD 5.
13	1-7	x	x	- Revisión de contenidos y asesoramiento individual de proyectos - Desarrollo libre del proyecto final vectorial
14	1-7	x	x	- Preparación para entrega final: correcciones y ajustes
15	1-7	x	x	- Repaso final

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