

Guía docente

Ilustración aplicada al diseño

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
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](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Ilustración aplicada al diseño		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409011		
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. III 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	Profesora
NOMBRE COMPLETO	Teresa Aranda Barriga
EMAIL	taranda@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura.

La asignatura "Ilustración aplicada al diseño" introduce al alumnado en la ilustración como herramienta comunicativa integrada en proyectos de diseño gráfico. Se abordará desde una perspectiva conceptual, formal y proyectual, desarrollando la capacidad de traducir ideas en imágenes coherentes con objetivos comunicativos específicos. La materia se centra en el análisis del lenguaje ilustrado, la construcción de estilo, la relación imagen–tipografía y la aplicación de la ilustración en contextos editoriales, publicitarios y culturales, preparando al alumnado para su posterior profundización técnica en entornos digitales.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado será capaz de:

- Aplicar técnicas básicas de representación visual en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.
- Integrar la ilustración como recurso comunicativo en distintos contextos de diseño.
- Analizar y desarrollar propuestas ilustradas a partir de un briefing.
- Construir soluciones visuales coherentes integrando forma, color y composición.
- Relacionar imagen ilustrada y tipografía dentro de una estructura comunicativa.

Prerrequisitos

No procede.

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda que el alumnado haya adquirido conocimientos básicos en dibujo y dibujo técnico.

Asimismo, resulta aconsejable mostrar interés por la cultura visual contemporánea, la ilustración como lenguaje comunicativo y el análisis crítico de imágenes. Se valorará positivamente la disposición para el trabajo práctico, la experimentación formal y el desarrollo progresivo de propuestas ilustradas aplicadas a contextos de diseño.

Aportaciones al plan formativo

La asignatura contribuye al desarrollo de competencias relacionadas con la representación gráfica, el pensamiento visual y la aplicación de la ilustración en proyectos de diseño. Se integra en el módulo de técnicas de representación como base para asignaturas posteriores de carácter digital y tecnológico.

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. LA ILUSTRACIÓN COMO LENGUAJE VISUAL EN EL DISEÑO.

- 1.1. La imagen ilustrada como forma de comunicación
- 1.2. Breve recorrido histórico de la ilustración aplicada
- 1.3. Cultura visual y referentes
- 1.4. Retórica visual y construcción de significado
- 1.5. La ilustración como recurso estratégico en el diseño

TEMA 2. METODOLOGÍA DEL PROYECTO DE ILUSTRACIÓN.

- 2.1. Análisis del briefing
- 2.2. Documentación e investigación visual
- 2.3. Generación conceptual
- 2.4. El boceto como herramienta estructural
- 2.5. Desarrollo y argumentación de propuestas

TEMA 3. CONSTRUCCIÓN FORMAL Y COHERENCIA VISUAL.

- 3.1. Línea, forma y composición
- 3.2. Síntesis gráfica y simplificación
- 3.3. Teoría del color aplicada a la ilustración
- 3.4. Estilo y coherencia visual
- 3.5. Relación entre ilustración y tipografía

TEMA 4. ILUSTRACIÓN SEGÚN SU FUNCIÓN EN EL DISEÑO.

- 4.1. Ilustración editorial
- 4.2. Ilustración publicitaria
- 4.3. Ilustración cultural y musical
- 4.4. Ilustración en sistemas de identidad gráfica
- 4.5. Imagen ilustrada en soportes impresos y digitales básicos

TEMA 5. INTEGRACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EN PROYECTOS DE DISEÑO.

- 5.1. Dirección visual y narrativa
- 5.2. Integración en piezas editoriales y gráficas
- 5.3. Adaptación formal a distintos formatos
- 5.4. Presentación y defensa del proyecto ilustrado

6. Actividades formativas / Metodologías docentes

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

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD2	Clases magistrales/expositivas presenciales en 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
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

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. Sistema de evaluación

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 autenticar 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 continua)	PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PRUEBA OBJETIVA FINAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SEV01	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test y teórico. (40%) - Prueba práctica y defensa. (60%)	40%	C03 C04 C05 C06 COM03 COM07 COM13 HD01 HD02 HD04
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		60%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Bloque 01 Análisis visual y construcción de significado. SEV02 SEV03	Análisis crítico de una pieza ilustrada en contexto de diseño y desarrollo de una reinterpretación conceptual propia, justificando decisiones formales y comunicativas. (Tema 1)	10%	C06 COM03 COM13 HD02
Bloque 02 Desarrollo metodológico y bocetaje. SEV02 SEV04	Elaboración de una propuesta ilustrada a partir de un briefing, incluyendo investigación, generación de conceptos y desarrollo de bocetos argumentados. (Tema 2)	10%	C03 C06 HD02 COM13
Bloque 03 Construcción	Desarrollo de una serie ilustrada centrada en composición, síntesis	10%	C03 C04

formal y coherencia estilística. SEV02 SEV04	gráfica, aplicación del color y coherencia visual dentro de un sistema gráfico. (Tema 3)		COM07 HD02 HD04
Bloque 04 Ilustración aplicada a contexto real de diseño. SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Desarrollo de una pieza ilustrada aplicada a un contexto editorial, publicitario o cultural, integrando imagen y tipografía con criterios de adecuación comunicativa. (Tema 4)	15%	C05 C06 C10 COM03 HD01 HD07
Bloque 05 Proyecto integrado y defensa final. SEV03 SEV05	Presentación final de un proyecto completo de ilustración aplicada al diseño, incluyendo integración en pieza gráfica y defensa argumentada del proceso y resultado. (Tema 4)	10%	COM13 HD04 HD07
Bloque 06 Asistencia y participación. SEV06	Se valorará la implicación en la realización de proyectos, asistencia a clase y participación-colaboración con y en la clase.	5%	COM01

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 registrará 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	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test y teórico. (40%) - Prueba práctica y defensa. (60%)	50%	C03 C04 C05 C06 COM03 COM07 COM13 HD01 HD02 HD04
Bloque trabajos SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	- El/la alumno/a entregará el contenido de todos los trabajos basados en los diferentes bloques temáticos realizados durante el curso con diferentes contactos de contextualización e incluso con diferentes materiales y soportes. - El alumno realizará tres proyectos	50%	C03 C04 C05 C06 C10 COM01 COM03 COM07

	adicionales relacionados con el contenido de los temas. - No se recepcionará ningún trabajo evaluado con anterioridad.		COM13 HD01 HD02 HD04 HD07
--	---	--	---------------------------------------

8. Bibliografía

[Dondis, D. A. \(2000\). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.](#)

[Heller, S. \(2015\). *The illustration idea book*. Laurence King Publishing.](#)

[Lupton, E., & Phillips, J. C. \(2016\). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos \(2ª ed.\)*. Gustavo Gili.](#)

[Male, A. \(2014\). *Ilustración: Una aproximación teórica y contextual*. Blume.](#)

[Zeegen, L. \(2014\). *Fundamentos de la ilustración*. Blume.](#)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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 a través de la guía docente: resultados de aprendizaje, contenidos, actividades formativas, metodologías, sistemas de evaluación y cronograma - Tema 1

02	1	x	x	- Tema 1
03	1	x	x	- Tema 1
04	2	x	x	- Tema 2
05	2	x	x	- Tema 2
06	2	x	x	- Tema 2
07	3	x	x	- Tema 3
08	3	x	x	- Tema 3
09	3	x	x	- Tema 3
10	4	x	x	- Tema 4
11	4	x	x	- Tema 4
12	4	x	x	- Tema 4
13	5	x	x	- Tema 5
14	5	x	x	- Tema 5
15	1-5	x		- Repaso de los temas 1 al 5

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