

Guía docente

Ilustración Digital

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 digital		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409018		
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. IV semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 3. Diseño gráfico, web y creatividad digital.		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	FO (Formación Obligatoria)		
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 Digital** introduce al alumnado en el uso profesional de herramientas digitales para la creación de ilustraciones aplicadas al diseño gráfico, la comunicación visual y los entornos multimedia.

Se abordará la ilustración digital desde una perspectiva técnica, creativa y comunicativa, atendiendo al desarrollo de proyectos aplicados a distintos contextos profesionales. La asignatura fomentará la experimentación gráfica, la comprensión del flujo de trabajo digital y la adaptación de la ilustración a diferentes soportes y formatos digitales y de producción impresa .

Se incorporarán criterios de accesibilidad, sostenibilidad y responsabilidad social en el desarrollo de proyectos visuales, en coherencia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado será capaz de:

- Aplicar técnicas de generación de ideas en el desarrollo de proyectos de ilustración digital orientados a la comunicación visual y el diseño.
- Planificar y estructurar procesos creativos mediante metodologías proyectuales adaptadas a entornos digitales de producción gráfica.
- Analizar problemas de comunicación visual utilizando herramientas de briefing y definición estratégica en el contexto del diseño.
- Desarrollar metodologías de trabajo orientadas a la innovación, la experimentación gráfica y el uso crítico de tecnologías digitales.
- Formular soluciones de ilustración digital integrando pensamiento visual, conceptual y simbólico con criterios de coherencia comunicativa, funcionalidad y adecuación al medio.

Prerrequisitos

No se establecen prerrequisitos formales para cursar la asignatura.

No obstante, se recomienda que el alumnado haya adquirido competencias básicas en dibujo, fundamentos de diseño gráfico y manejo inicial de herramientas digitales, correspondientes a asignaturas previas del grado, como tratamiento digital de la imagen e Ilustración aplicada al diseño.

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda que el alumnado posea interés por la cultura visual y la ilustración contemporánea, así como disposición para el trabajo práctico y experimental en entornos digitales.

Aportaciones al plan formativo

La asignatura Ilustración Digital está ubicada en el segundo semestre del segundo curso del Grado en Diseño Gráfico y Creatividad Digital. Se integra en el Módulo 3: Diseño gráfico, web y creatividad digital, contribuyendo al desarrollo de competencias vinculadas a la producción gráfica en entornos tecnológicos contemporáneos. Profundiza en el uso de herramientas digitales aplicadas a la creación de ilustraciones, consolidando la capacidad del alumnado para desarrollar proyectos visuales coherentes, técnicamente solventes y adaptados a distintos soportes y contextos comunicativos. Refuerza y consolida la integración entre pensamiento conceptual, resolución formal y dominio técnico, preparando al estudiantado para afrontar proyectos profesionales en los ámbitos del diseño gráfico, la comunicación visual y la creatividad digital.

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

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.

C07. Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.

C08. Conoce y comprende los principios de la creatividad, la innovación, los procesos y las técnicas creativas en proyectos de diseño gráfico.

C09. Conoce y analiza el impacto de las tecnologías digitales en la evolución del diseño gráfico y cómo la digitalización ha transformado las prácticas desde la creación de imágenes hasta la producción final.

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.

COM05. Evaluar la efectividad de las soluciones de diseño gráfico en diversos contextos, analizando su capacidad para comunicar mensajes en distintos canales tradicionales o web.

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

COM09. Desarrollar proyectos de creatividad digital, utilizando las técnicas de diseño gráfico en movimiento, animación 2D y 3D.

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.

HD03. Simula y produce animaciones 2D y 3D y gráficos en movimiento, aplicando técnicas de modelado y software especializado para generar contenido audiovisual dinámico, narrativo e innovador.

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

HD05. Utiliza herramientas de edición digital para retocar imágenes y vídeos, asegurando la calidad visual y la coherencia estética en proyectos multimedia.

HD06. Construye y desarrolla sitios web interactivos con enfoque en la experiencia del usuario (UX) y la interfaz (UI), garantizando funcionalidad y atractivo visual.

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

5. Contenidos de la asignatura

TEMA 1. FUNDAMENTOS DE LA ILUSTRACIÓN EN EL CONTEXTO DIGITAL.

- 1.1. El poder de la imagen en la cultura visual contemporánea.
- 1.2. La ilustración como lenguaje visual y disciplina proyectual.
- 1.3. Breve recorrido histórico de la ilustración y su transición a entornos digitales.
- 1.4. Estilos y tendencias actuales en ilustración digital.
- 1.5. El ilustrador en el ecosistema digital contemporáneo.
- 1.6. Análisis de briefing y definición estratégica.
- 1.7. Documentación textual y visual.
- 1.8. Generación de conceptos y pensamiento visual.
- 1.9. El dibujo como herramienta estructural en entornos digitales.
- 1.10. Cultura visual, referencias e inspiración.
- 1.11. Competencias previas necesarias: icónicas, anatómicas, cromáticas, espaciales y compositivas.

TEMA 2. LENGUAJES, ESTILOS Y HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN DIGITAL.

- 2.1. Ilustración digital de base “handmade”.
- 2.2. Simulación digital de técnicas analógicas.
- 2.3. Ilustración vectorial.
- 2.4. Ilustración realista digital.
- 2.5. Ilustración minimalista y síntesis gráfica.
- 2.6. Ilustración tipográfica.
- 2.7. Hibridación ilustración–fotografía.
- 2.8. Desarrollo del boceto digital.
- 2.9. Decisiones técnicas: entorno analógico, digital o híbrido.
- 2.10. Selección de herramientas, dispositivos y periféricos.
- 2.11. Uso de capas, pinceles y recursos digitales.
- 2.12. Integración con otras disciplinas (fotografía, diseño gráfico, motion).
- 2.13. Hibridación de medios.
- 2.14. El software como herramienta de producción gráfica.

TEMA 3. ILUSTRACIÓN DIGITAL SEGÚN SU FUNCIÓN COMUNICATIVA.

- 3.1. Ilustración digital publicitaria.
- 3.2. Ilustración editorial digital.
- 3.3. Ilustración para moda y cultura visual.
- 3.4. Ilustración aplicada a entornos industriales y técnicos.
- 3.5. Ilustración cultural y musical.

3.6. Ilustración para señalización y sistemas gráficos.

3.7. Ilustración para entornos multimedia y redes.

TEMA 4. GESTIÓN TÉCNICA DE ARCHIVOS Y PRODUCCIÓN DIGITAL.

4.1. Modos de color y gestión cromática (RGB, CMYK y entornos digitales).

4.2. Resolución y tamaño según soporte.

4.3. Formatos de archivo de trabajo.

4.4. Formatos de exportación y entrega.

4.5. Interoperabilidad entre programas.

4.6. Soportes digitales y físicos para visualización.

4.7. Elección de soportes según función comunicativa.

4.8. Preparación de archivos para producción.

4.9. Presentación profesional de proyectos.

4.10. Elaboración de portfolio digital.

TEMA 5. LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO PROFESIÓN.

5.1. Ámbitos profesionales del ilustrador digital.

5.2. Difusión y posicionamiento profesional.

5.3. Portfolio y marca personal.

5.4. Entornos digitales y redes profesionales.

5.5. Presentación de proyectos a clientes.

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 con enfoque teórico (40%) - Casos prácticos (60%)	40%	C05 C06 C07 C08 C09 COM03 COM13 HD01 HD05
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 y conceptualización visual. SEV02 SEV03 SEV04	Análisis de un caso de ilustración digital contemporánea y desarrollo de una propuesta conceptual propia a partir de un briefing. Se valorará la capacidad de síntesis, generación de ideas y adecuación al contexto comunicativo. (Temas 1 y 2)	10%	C06 C08 COM03 COM05 COM13 HD07
Bloque 02 – Exploración técnica y lenguaje gráfico. SEV02 SEV04	Desarrollo de ejercicios técnicos de ilustración digital centrados en construcción formal, uso del color, luz, textura y coherencia estilística en entorno digital. (Temas 3 y 4)	10%	C05 C06 HD01 HD05 HD07
Bloque 03 – Proyecto aplicado de ilustración digital.	Desarrollo de un proyecto completo de ilustración digital aplicado a un contexto comunicativo concreto (editorial, publicitario, cultural o digital), desde el análisis de briefing hasta la formalización	15%	C06 C08 C09 COM03 COM07

SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	final. (Temas 2, 4 y 5)		COM13 HD01 HD07
Bloque 04 – Adaptación multiformato y producción. SEV02 SEV03 SEV04	Adaptación de una ilustración a distintos soportes y formatos, gestionando resolución, modos de color y optimización de archivos para producción digital o impresa. produciendo una pequeña animación por fotogramas. GIF (Temas 5 y 6)	10%	C05 C07 C09 COM05 COM09 HD01 HD05 HD03
Bloque 05 – Portfolio digital y presentación profesional. SEV03 SEV05	Elaboración y presentación de un portfolio digital que integre los trabajos desarrollados durante el curso, atendiendo a criterios de coherencia visual, presentación profesional y adecuación técnica. Adaptando su usabilidad. (Temas 7 y 8)	10%	C04 C09 C10 COM03 COM05 HD04 HD06
Bloque 06 – Asistencia y participación. SEV06	Se valorará la implicación en la realización de proyectos, asistencia a clase y participación-colaboración activa 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 Google 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 los resultados del aprendizaje vinculados a la asignatura correspondiente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen 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 de enfoque teórico (50%) - Casos prácticos (50%)	50%	C04 C05 C06 C07 C08 C09 C10 COM03 COM05 COM07 COM13 HD01 HD04 HD05 HD07
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. - Se realizarán tres proyectos adicionales relacionados con el	50%	C05 C06 C09 C10 COM01 COM03 COM05 COM07 COM09

	contenido de los bloques temáticos. - No se recepcionará ningún trabajo evaluado con anterioridad.		COM13 HD01 HD03 HD04 HD05 HD06 HD07
--	---	--	--

8. Bibliografía

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

Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.

Rees, D. (2012). *How to be an illustrator* (2nd ed.). Laurence King Publishing.

Simanowski, R. (2011). *Digital art and meaning: Reading digital art*. University of Minnesota Press.

Zeegen, L. (2014). *The fundamentals of illustration* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.

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	2-3	x	x	- Tema 2
05	2-3	x	x	- Tema 2
06	3-4	x	x	- Tema 2
07	3-4	x	x	- Tema 3
08	4-5	x	x	- Tema 3
09	4-5	x	x	- Tema 3
10	5-6	x	x	- Tema 4
11	5-6	x	x	- Tema 4
12	6-7	x	x	- Tema 4
13	6-7	x	x	- Tema 5
14	7.8	x	x	- Tema 5
15	1-8	x		- Repaso de los temas 1 al 5

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