



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Multimedia y Artes Digitales

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 1250102 **Nombre:** Fundamentos de Ilustración Vectorial

**Créditos:** 6,00 ECTS **Curso:** 1 **Semestre:** 2

**Módulo:** Bases Gráficas

**Materia:** Fundamentos gráficos **Carácter:** Obligatoria

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

1251A      Jose Maria Lajara Romance (**Profesor responsable**)      jlajara@ucv.es



## Organización del módulo

### Bases Gráficas

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
Imagen Digital	12	Fotografía Digital	6	2/1
		Tratamiento Digital de Imágenes	6	1/1
Fundamentos gráficos	12	Fundamentos de Expresión Gráfica	6	1/1
		Fundamentos de Ilustración Vectorial	6	1/2
Expresión Artística	6	Historia, Teoría y Aplicación del Color	6	1/2

## Conocimientos recomendados

Manejo básico del ordenador: ratón y sistema operativo.



## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1 - Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio. [RA2]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio

---

R10 - Generar y desarrollar nuevas ideas aplicándolas a los problemas y retos que se plantean en su ámbito de estudio y en su entorno profesional mediante soluciones originales e innovadoras demostrando iniciativa, emprendimiento, flexibilidad y espíritu crítico. [RA11]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Generar y desarrollar nuevas ideas aplicándolas a los problemas y retos que se plantean en su ámbito de estudio y en su entorno profesional mediante soluciones originales e innovadoras demostrando iniciativa, emprendimiento, flexibilidad y espíritu crítico

---

R11 - Identificar y analizar los elementos clave de una expresión artística dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico siendo capaces de transferirlos a sus propias creaciones. [RA13]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Conocimientos o contenidos

---



- Identificar y analizar los elementos clave de una expresión artística dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico siendo capaces de transferirlos a sus propias creaciones

R12 - Ilustrar y generar proyectos gráficos y audiovisuales mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales. [RA14]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos gráficos y audiovisuales mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales

R13 - Explicar las características propias del sector de la producción digital, su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura. [RA17]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Explicar las características propias del sector de la producción digital, su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura

R2 - Ser capaz de recopilar 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. [RA3]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética



R3 - Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. [RA4]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

R4 - Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje. [RA5]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje

R5 - Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida. [RA6]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida

R6 - Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen. [RA7]

RA del título que concreta



---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen
- 

R7 - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional. [RA8]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional
- 

R8 - Utilizar las tecnologías digitales para crear, buscar, almacenar, procesar y presentar proyectos, así como para interactuar y colaborar con otros agentes en el ámbito académico y profesional. [RA9]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Utilizar las tecnologías digitales para crear, buscar, almacenar, procesar y presentar proyectos, así como para interactuar y colaborar con otros agentes en el ámbito académico y profesional
- 

R9 - Colaborar con otras personas cuidando las relaciones interpersonales y la responsabilidad y profesionalidad en las tareas. [RA10]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Colaborar con otras personas cuidando la relaciones interpersonales y la responsabilidad y profesionalidad en las tareas
-



Universidad  
**Católica de  
Valencia**  
San Vicente Mártir

# Guía Docente

1250102 - Fundamentos de Ilustración Vectorial - Curso 2025/2026





## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R8, R10, R11, R12, R13	10,00%	SE1. Pruebas objetivas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	30,00%	SE2. Realización de actividades teórico-prácticas
R1, R2, R3, R8, R10, R11, R12, R13	10,00%	SE3. Asistencia y participación en clase
R1, R2, R4, R5, R6, R7, R8	50,00%	SE4. Examen Final

### Observaciones

El uso del móvil en clase, falta de respeto o actitud indigna al docente o al resto de alumnos supondrá la expulsión inmediata del alumno de la clase.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª o 2ª convocatoria un mínimo de **aprobado** (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar con las calificaciones de las prácticas y asistencia.

Para aprobar el examen es necesario alcanzar el 50% de la calificación tanto en la parte teórica como práctica del mismo.

Si un alumno **repite** la asignatura, no podrá presentar como prácticas, los trabajos y proyectos del curso suspendido.

**Segunda convocatoria:** en caso de no superar la primera convocatoria, las calificaciones obtenidas por asistencia/participación y actividades prácticas en la primera convocatoria se





conservarán en la segunda convocatoria para promediar con el examen. Los estudiantes podrán optar por presentarse de forma voluntaria a una entrega o trabajo especial, preparado por el profesor, para la segunda convocatoria. La calificación de la primera entrega (que corresponda a ese trabajo) quedará anulada y se reemplazará por la obtenida en esta nueva entrega. No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la **fecha y hora** establecida en el Campus UCV (plataforma) para cada una.

El **formato** de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de estas.

La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

La **copia** o falsificación en la entrega de un trabajo, supondrá el suspenso inmediato de toda la asignatura tanto en primera como segunda convocatoria.

El retraso en la asistencia al examen impide que el alumno pueda realizar el mismo.

La copia en el examen supondrá el suspenso inmediato y la aplicación de la normativa UCV vigente.

**Matrículas de Honor:** la mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

**Evaluación única:** Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de **Fundamentos de ilustración vectorial** se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios en 1ª y 2ª convocatoria: además de las actividades y trabajos presentados por los estudiantes en el marco de la evaluación continua, deberán realizar ejercicios adicionales que se especificarán en un enunciado publicado en el campus virtual y que deberán entregarse el día previo al examen. La calificación obtenida en estos ejercicios formará parte del 10% correspondiente a la parte práctica. Asimismo, el estudiante no realizará la prueba objetiva, por lo que el examen final tendrá un valor del 60%.

El uso de la **inteligencia artificial** en la realización de prácticas digitales deberá contar siempre con la supervisión del docente, quien determinará en cada caso qué aspectos pueden trabajarse y desarrollarse con esta tecnología.

Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase. En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta



técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y se aplicará la normativa UCV vigente.

No se usará la IA a no ser que el profesor lo haya indicado en el ejercicio.

### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	MD1. Clase magistral
M2	MD2. Clases Prácticas
M4	MD4. Tutoría
M5	MD5. Evaluación
M6	MD6. Trabajo en grupo

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF1. Escucha activa	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	MD1. Clase magistral MD2. Clases Prácticas MD5. Evaluación	25,00	1,00



AF2. Actividades de aplicación	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13	MD2. Clases Prácticas	25,00	1,00
AF4. Trabajo individualizado o en pequeño grupo con el profesor	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	MD4. Tutoría	5,00	0,20
AF5. Evaluación	R1, R2, R3, R4, R5, R8, R10, R12, R13	MD5. Evaluación	5,00	0,20
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>

## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF6. Participación en equipos de trabajo	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13	MD6. Trabajo en grupo	50,00	2,00
AF7. Trabajo individual	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R10, R11, R12, R13	MD2. Clases Prácticas	40,00	1,60
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

### Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Introducción	<ul style="list-style-type: none"><li>-Introducción a la ilustración vectorial</li><li>-Presentación del programa Illustrator</li><li>-Contenidos ubicados en la plataforma</li></ul>
Documento y área de trabajo	<ul style="list-style-type: none"><li>-¿Cómo moverse en Illustrator? Ventana Navegador y atajos de teclado</li><li>-Creación, eliminación y edición de páginas.</li></ul>
Herramientas y paneles	<ul style="list-style-type: none"><li>-Presentación de las zonas de herramientas.</li><li>-Espacio de trabajo de Adobe</li><li>-Personalizando la distribución de paneles y herramientas</li></ul>
Creación básica de objetos	<ul style="list-style-type: none"><li>-Forma manual y geométrica</li><li>-Crear, mover, deformar y eliminar objetos.</li><li>-Reglas y Guías</li><li>-Flecha negra y flecha blanca.</li></ul>
Edición de objetos	<ul style="list-style-type: none"><li>-Color de relleno y trazo. Grosor de trazo.</li><li>-Selección, transformación, agrupación y clonación de objetos.</li><li>-Función de duplicar y objeto repetidor.</li></ul>
Técnicas geométricas básicas	<p>Alinear objetos. Objetos concéntricos y equidistantes. Herramienta Texto Ejercicios tipográficos básicos.</p>
Curvas de Bezier	<ul style="list-style-type: none"><li>-Historia y aplicación.</li><li>-Filosofía de trabajo.</li><li>-Herramientas de creación, edición y eliminación de trazados.</li><li>-Herramienta Buscatrazos: operaciones booleanas.</li><li>-Trazos Bezier con la herramienta pluma.</li></ul>



Técnicas geométricas avanzadas

- Geometrización de ejercicios de logotipos.
- Técnicas de calco de logotipos.

Creación, modificación y aplicación del Color.

- Métodos para generar color en Illustrator.
- Modos de color
- Bibliotecas internas y externas.

Efectos

- Degradados y Malla de posición libre.
- Símbolos, Motivos y Rellenos
- Efectos
- Estilos

Deformación de objetos

- Deformaciones básicas
- Deformaciones por Distorsión de envoltorio
- Pinceles deformadores

Pinceles vectoriales

- ¿Qué son?
- Tipología
- ¿Cómo se crean?
- Uso de bibliotecas de pinceles



## Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Introducción	1	2,00
Documento y área de trabajo	1	2,00
Herramientas y paneles	1	2,00
Creación básica de objetos	3	6,00
Edición de objetos	3	6,00
Técnicas geométricas básicas	4	8,00
Curvas de Bezier	5	10,00
Técnicas geométricas avanzadas	6	12,00
Creación, modificación y aplicación del Color.	2	4,00
Efectos	2	4,00
Deformación de objetos	1	2,00
Pinceles vectoriales	1	2,00



## Referencias

Wood, B. (2025). *Adobe Illustrator classroom in a book 2025*. Adobe Press.

Marlins, D. (s.f.). *Adobe Illustrator CC for dummies*. Wiley.

Wood, A. (s.f.). *The graphic designer's digital toolkit*. Cengage Learning.