



Diseño vectorial /
Vector Design

Grado en Diseño
digital y multimedia
2025-26



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño vectorial / *Vector design*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad. Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Mar Ramos Rodríguez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipo
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores períodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma.
- Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Dominar las técnicas y herramientas necesarias en la construcción de dibujos vectoriales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Breve descripción de los contenidos

Conocimiento y manejo de las principales técnicas y aplicaciones para crear dibujos vectoriales (líneas y rellenos).

Knowledge and use of the main techniques and applications for creating vector drawings (strokes and fills).

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Diseño Vectorial. Vectores vs Mapas de bits. Rasterizar y vectorizar.
2. Conceptos del diseño utilizados en Diseño Vectorial
 - Claves del diseño con vectores: Simplicidad y minimalismo.
 - Tratamiento tipográfico.
 - Teoría del color y contraste.
2. Empezando con Illustrator.
 - Espacio de trabajo y nociones básicas
 - Propiedades del proyecto y bases del color.
 - Documentos. Mesas de trabajo y capas. Reglas, guías y cuadrículas.
 - Herramientas preestablecidas y comandos de Illustrator.
 - Herramientas de selección.
 - Formas y transformaciones básicas.
 - El buscatrazos.
 - La pluma, el lápiz y las herramientas “borradoras”.
 - Rellenos y líneas. Degradados y transparencias.
3. Avanzando con Illustrator.
 - Las máscaras.
 - Los pinceles.
 - Calco interactivo.
 - La paleta de muestras y los motivos/patrones.
- Artes finales y presentación de trabajos
4. Artes finales y presentación de trabajos

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- **Actividad Dirigida 1 (AD1):** El diseño vectorial en tu mundo. Análisis de elementos vectoriales en tu vida. Si en el tiempo de la asignatura hay alguna exposición relacionada con la asignatura, asistiremos a la misma. (15%)
- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Diseño de una familia de 10 iconos con una temática definida. (15%)
- **Actividad Dirigida 3 (AD3):** Diseño de proyecto completo para una actividad real (entrega de premios, conferencia, diseño corporativo...) con varias piezas necesarias para su desarrollo. (35%)
- **Actividad Dirigida 4 (AD4):** Portfolio con todos los ejercicios realizados durante el curso (35%)

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Prueba parcial	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicarla sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Apolonio, L. (2018) Illustrator CC 2018 (Manuales Imprescindibles). Madrid. Grupo Anaya.
- Harris, J. (2010). Ilustración Vectorial. Los secretos de la creación de imágenes. Barcelona: Editorial Promopress.
- Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) Metodología del diseño. Bases del diseño. Barcelona: Parramon

- Colección Design Museum (2012) Cómo diseñar un tipo. Barcelona: Editorial GG.
- Heller, S y Anderson, G. (2019) Libro de ideas para el diseño de logotipos: inspiración de la mano de 50 maestros. Editorial Blume.
- Hellige, H y Klanten, R. (2011). Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2006). Breve historia de los colores. Paidós.

Otros recursos

Webgrafía:

- En el Campus Virtual se incorpora webgrafía y otros recursos actualizados que puedan ser de referencia y ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.
- Guía de Illustrator en línea: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Revistas:

- Yorokobu, Visual, Gráfica, Experimenta, Neo2, Étapes, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica (Argentina) y Novum (Alemania), entre otras. Muchas de ellas están en biblioteca cada mes.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Mar Ramos Rodríguez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes y licenciada en Ciencias de la Información (Imagen y sonido)
Correo electrónico	mramos@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Ciencias de la Imagen y Sonido por la misma universidad. Curso de Experto en Tipografía Aplicada, dirigido por Marc Salinas, en La Basad (2019).</p> <p>Su práctica profesional se ha desarrollado en el mundo de la fotografía, la producción audiovisual y el diseño gráfico y editorial. Destaca su experiencia laboral en el mundo de la publicidad cinematográfica, en estudios de diseño y en la productora cinematográfica CineCompany, así como en las empresas de comunicación editorial Grupo Zeta y Vocento como diseñadora en numerosas publicaciones.</p> <p>En la Universidad Nebrija imparte docencia desde 1998 en programas de grado y postgrado en las áreas de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad al tiempo que lo compagina con proyectos gráficos y audiovisuales para empresas e instituciones.</p> <p><u>Investigación aplicada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hernández, A., Ramos, M. y Gordo, P. (2024) La fusión de elementos virtuales y digitales en el entorno físico: bienvenido al concepto de <i>phygital</i> en Experiencias inmersivas. Realidad virtual y realidad aumentada en periodismo, publicidad y artes.

- Herrero, M., Jiménez, C. y Pérez, S. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades.
- Ramos-Rodríguez, M., Sánchez-Serrano, D. y Toledano Cuervas-Mons, F. (Coord) (2024) *Muy Tocados. Historia del festival universitario Jóvenes Tocados por la Publicidad*. Madrid: Tirant Humanidades
- González, M. y Ramos, M. (2023) *La historia del Festival de Cortos AdN. Nacimiento, asentamiento y consolidación en XX AdN. La historia del festival de cortos más longevo de España*. Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades.
- Ramos, M. Toledano, F. y Sánchez, A. (2022) *Identidad gráfica y estrategia publicitaria en las series españolas en La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y públicos*. en Gago, R., Saavedra, M. y Grijalba, N. (Coord.) Madrid: Tirant Humanidades
- González, M., Mora, V. y Ramos-Rodríguez, M. (2022) *Aprendizaje adaptativo y educación para la diversidad: propuestas para un modelo de enseñanza personalizado en la educación superior en Aprendizaje personalizado y education maker*. Von Feigenblatt, O.F., Peña-Acuña, B. y Cardoso-Pulido, M.J. (Eds.). Madrid: Octaedro.
- Terrón, J.L., Peñafiel, C., Catalán D. y Ramos M. (ed.) (2021) *Comunicación y promoción de la Salud en la era digital*. Madrid: Dykinson.
- Cachán, C. y García, M. (2020) *La comunicación de anticipación al servicio de la salud*. Editora. Madrid: Thomson Reuters Aranzadi
- Cachán, C. y Ramos, M. (2017) *Estrategias de éxito para comunicar salud*. Madrid: Dykinson.
- Herrero, M., Ramos, M y Santos, J. (2016) *Evolución de los perfiles profesionales en los nuevos modelos de documentales. Tendencias en el ecosistema mediático*. Madrid: Dykinson.
- Perlado, M. y Ramos, M. (2016) *Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Claves de un proyecto pre-profesional de innovación*. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.
- Ramos M. y Santos, J. (2016) *La evolución del cine documental: de producto audiovisual a interactivo en Costa, A. y Capucho, R. (coord.) Avanca Cinema International Conference 2016*. Avanca: Cine-Clube de Avanca Edicoes.
- Ganovic, I., Grijalba, N. y Ramos, M. (2016) *La audiencia social en la ficción nacional: De los Tele Rodríguez a El Ministerio del tiempo*. Audiencia social. En Estrategias de comunicación para medios y marcas. Madrid: Síntesis.
- Ramos, M. (2016) *Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Análisis e investigación del proyecto pre-profesional para su inclusión en el currículo de los alumnos de publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija*. [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.
- Ramos, M. (2014). *El método del proyecto en los estudios de grado en Comunicación Audiovisual. El Festival de Cortos AdN como ejemplo aglutinador de competencias*. Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Número especial: La comunicación en la profesión en la universidad de hoy.
- Perlado, M., Ramos, M. y Toledano, F. (2014) *Nuevas capacidades y perfiles profesionales en el sector audiovisual y publicitario: hacia la formación en competencias en Últimos estudios sobre Publicidad: de "Las Meninas" a los tuits*. Sheila Liberal y Piedad Fernández (Coord.). Madrid: Fragua.

Ramos, M. (2013) *Festival de Cortometrajes AdN: Una fórmula de éxito para la adquisición de competencias en Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior*. José Rodríguez Terceño (Coord.). Madrid: Visión Libros.