

# Guía docente

Diseño vectorial e ilustración  
digital

**Grado en Diseño y Desarrollo de  
Videojuegos**



## Contenido

<b>1. ¿En qué consiste la asignatura?</b>	<b>2</b>
<b>2. ¿Qué se espera de ti?</b>	<b>2</b>
<b>3. Metodología</b>	<b>3</b>
<b>4. Plan de trabajo</b>	<b>4</b>
<b>5. Sistema y criterios de evaluación</b>	<b>4</b>
<b>6. Cómo contactar con el profesor</b>	<b>5</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>5</b>

## 1. ¿En qué consiste la asignatura?

Diseño Vectorial e Ilustración Digital es una asignatura básica del segundo cuatrimestre que introduce al alumnado en los fundamentos del dibujo vectorial, la composición y el color aplicados al diseño digital y su relación con la creación de material gráfico para videojuegos. Se estudian las herramientas más utilizadas en el entorno profesional —como Adobe Illustrator o Affinity Designer— para generar y editar gráficos vectoriales, comprender sus propiedades técnicas y optimizar su integración en proyectos interactivos.

El curso combina teoría, práctica y creatividad digital para que el estudiante adquiera destrezas en la representación de formas, el uso del color, la tipografía y la comunicación visual efectiva. Esta materia constituye una base esencial para posteriores asignaturas de arte digital, diseño de personajes y desarrollo visual.

Créditos ECTS: 6

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Cuatrimestre: 2Q

## 2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 6 unidades didácticas de la asignatura [Diseño vectorial e ilustración digital](#), se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

### Conocimientos y contenidos:

- **C1.** Conoce los principios básicos de los programas informáticos utilizados en los videojuegos.
- **C5.** Conoce los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- Introducción al dibujo vectorial.
- Bases del dibujo vectorial aplicado.
- Composición y color aplicados al diseño vectorial.
- Herramientas avanzadas de software vectorial.
- El tratamiento de texto en software vectorial
- Diseño vectorial aplicado a videojuegos.

### Competencias:

- **COM10.** Diseña imágenes utilizando las herramientas más adecuadas para cada proyecto de videojuegos.

### Habilidades:

- **HD5.** Aplica las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los videojuegos.

Para alcanzar los objetivos de la asignatura, será necesario que participes en los debates que proponemos, pues de esta manera, conseguirás un aprendizaje más completo y enriquecedor. No queremos alumnos pasivos que reciban una información y que la procesen, queremos alumnos con opinión y con ganas de aprender y aportar otros puntos de vista. Para ello esperamos:

- Que participes en los foros de manera activa y aportando conocimiento y experiencias.
- Que trabajes en las actividades que te proponemos y las entregues en el plazo de tiempo estimado.
- Que seas capaz de valorar la importancia de la familia como agente educativo.
- Que comprendas la importancia de una buena relación familia-centro y cómo podemos mejorar esta relación.
- Que realices todas las consultas que necesites para entender todos los contenidos que tiene este módulo.

## 3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** y una **clase virtual introductoria** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

Esta asignatura se divide en **6 Unidades didácticas**. Para el estudio de cada una de ellas deberás leer, estudiar y superar con éxito todos los materiales que la componen. Son los siguientes:

### Materiales y recursos de aprendizaje

- **Contenidos teóricos y ejercicios de autocomprobación:** en cada unidad encontrarás contenidos de carácter teórico (enriquecidos con enlaces, bibliografía y vídeos) donde el profesor explicará y aclarará partes específicas del temario.
- **Actividades de aplicación:** intercalados con el contenido teórico se incluyen foros, cuestionarios, tareas y estudios de caso que te permitirán afianzar los conocimientos aplicándolos a la práctica.

### Metodologías docentes empleadas

- **Lección Magistral:** explicación de los contenidos fundamentales por parte del profesor en sesiones magistrales.
- **Método del caso:** análisis de situaciones o problemas concretos que requieren la aplicación del conocimiento.
- **Entornos de simulación:** actividades prácticas que reproducen escenarios para favorecer la toma de decisiones y la adquisición de habilidades.
- **Aprendizaje colaborativo:** dinámicas grupales que fomentan la cooperación y la construcción conjunta de conocimiento.

#### Actividades formativas

- **Sesiones magistrales- 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases dinámicas- 15 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Actividades de talleres y/o laboratorios- 15 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Elaboración de trabajos o proyectos y resolución de retos- 15 horas.**
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.
- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

## 4. Plan de trabajo

- Esta asignatura comienza el día **02/02/2026** y finaliza el **22/05/2026**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse el día y hora establecidos por la Universidad, acerca del cual el alumnado será informado convenientemente.

## 5. Sistema y criterios de evaluación



### Aulas UAX

En el aula virtual de la asignatura/módulo podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega, los criterios de evaluación y rúbricas de cada una de ellas.

Tu calificación final, estará en función del siguiente sistema de evaluación:

- El **60%** de la nota será la que obtengas en la **evaluación continua**. Para ello se tendrá en cuenta la participación activa y la entrega de actividades.
- El **trabajo final** de la asignatura supondrá el: **40%** de la nota final.

### Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura/módulo en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

### Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con tu profesor o profesora de la asignatura, a través del **servicio de mensajería del Campus Virtual**, para lo cual deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la Sala de tutorías.

### Biodata del docente:

Nombre: Félix Manuel Prini Báez

Correo institucional: [fprinbae@uax.es](mailto:fprinbae@uax.es)

Diseñador gráfico e ilustrador malagueño especializado en diseño editorial. Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga, cuenta con formación de posgrado en diseño gráfico, preimpresión y publicaciones digitales en la escuela Gauss Multimedia. Ha desarrollado su carrera principalmente como diseñador freelance para clientes como Flaticon, conjugando la creación artística con un enfoque profesional en maquetación y comunicación visual.

## 7. Bibliografía

Gálvez Pizarro, F. (2004). *Educación tipográfica: Una introducción a la tipografía*.

Kane, J. (2012). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.

Hyndman, S. (2016). *Why fonts matter*. Virgin Books.

López López, A. (2013). *Curso de diseño gráfico: Fundamentos y técnicas*. Anaya.

Itten, J. (2017). *El arte del color*. Gustavo Gili.

Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

András, S., & Fehér, G. (2013). *Anatomía humana para artistas*. H. F. Ullmann.

András, S., & Fehér, G. (2010). *Escuela de dibujo de anatomía animal*. H. F. Ullmann.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón.

