

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	REDES SOCIALES E ILUSTRACIÓN DIGITAL
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área:	Pintura
Departamento:	Pintura
Tipología:	OBLIGATORIA
Periodo impartición:	1º semestre
Créditos ECTS:	3
Lenguas:	Español
Horas totales:	75.
Modalidad:	Presencial

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.02. Dominar los fundamentos teóricos y técnicos del diseño visual, la animación, la ilustración, el arte y la programación creativa incorporando las nuevas tecnologías y narrativas contemporáneas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):

COM.02. Desarrollar proyectos visuales innovadores integrando herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas interactivas.

HABILIDADES O DESTREZAS (HD):

HD.03. Diseña narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios y nuevos formatos.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

La asignatura Redes sociales e ilustración digital aborda el uso de las plataformas digitales como herramienta clave para la creación, difusión y profesionalización del trabajo artístico. A través de un enfoque teórico-práctico, se explorarán técnicas de ilustración digital, estrategias de comunicación visual y dinámicas de redes sociales, con el objetivo de desarrollar proyectos creativos adaptados al entorno digital contemporáneo.

BLOQUE I. Identidad Digital y Marca Personal

TEMA 1. Construcción de la marca personal para artistas.

TEMA 2. Coherencia visual y valores artísticos en la red.

BLOQUE II. Ilustración Digital y Creación de Contenido

TEMA 3. Técnicas de ilustración digital adaptadas a formatos de redes sociales.

TEMA 4. Narrativa visual y micro-storytelling.

BLOQUE III. Estrategias de Comunicación y Difusión

TEMA 5. Dinámicas de las redes sociales (algoritmos, *engagement* y comunidad).

TEMA 6. Planificación y ejecución de una estrategia de comunicación visual.

BLOQUE IV. Proyecto Final de Difusión Digital

TEMA 7. Desarrollo y presentación del proyecto de identidad e ilustración.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

(Basado en un total de 22,5 horas presenciales para 3 ECTS).

- **Sesión 1 (3h):** Presentación de la asignatura y metodología (1h) + Bloque I: Conceptos de marca personal para artistas (2h).
- **Sesión 2 (3h):** Bloque I: Construcción de Identidad digital y coherencia visual en redes (1,5h) + Bloque II: Técnicas de ilustración aplicadas a formatos específicos (1,5h).
- **Sesión 3 (3h):** Bloque II: Técnicas de ilustración y contenido (3h).
- **Sesión 4 (3h):** Bloque II: Narrativa visual y micro-storytelling (1,5h) + Desarrollo de contenidos creativos (1,5h).
- **Sesión 5 (3h):** Bloque II: Cierre de la parte técnica de la ilustración (1h) + Bloque III: Introducción a las dinámicas de redes y algoritmos (2h).
- **Sesión 6 (3h):** Bloque III: Diseño y ejecución de estrategia de comunicación visual (3h).
- **Sesión 7 (3h):** Bloque III: Gestión de comunidad, interacción y valores artísticos (1,5h) + Bloque IV: Proyecto final y tutorización del Proyecto Final de difusión digital (1,5h).
- **Sesión 8 (1,5h):** Bloque IV: Finalización y Evaluación (0.5h) + Presentaciones finales (1h).

Resumen de carga:

- **Presentación:** 1,0 h
- **Bloque I:** 3,5 h
- **Bloque II:** 8,5 h
- **Bloque III:** 6,5 h
- **Bloque IV:** 2,0 h.
- **Presentaciones:** 1,0 h

NOTA: El orden de impartición de los bloques temáticos se adaptará a las necesidades docentes.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	22,5	3

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de docencia dirigida (clase): 22,5

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 52,5

HORAS TOTALES: 75

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas: Presentación de estrategias de comunicación y marca personal

MD.01. Método expositivo

El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica.

AF.02. Clases Prácticas: Ejercicios de ilustración digital y configuración de perfiles profesionales

MD.02. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual.

Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio.

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros alcance las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional.

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual.

Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS SEMIPRESENCIALES Y NO PRESENCIALES

AF.03. Estudio y trabajo autónomo del estudiante.

MD.01. Método expositivo.

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

Durante los talleres libres el estudiante deberá aprovechar algunas horas en período no presencial para ampliar los conocimientos teóricos y prácticos presentados en clase, así como desarrollar habilidades técnicas sobre las herramientas utilizadas en la asignatura. En este tiempo se destinará tanto a la ampliación de conocimientos teóricos y prácticos como al perfeccionamiento de las habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas utilizadas durante el curso.

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Por tanto, no se contempla la posibilidad de realización de un examen final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla, solo tendrá la opción de presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

- Requisito previo para la evaluación en la primera convocatoria: Como requisito previo para aprobar en la primera convocatoria, el alumno deberá haber entregado durante el cuatrimestre, en las fechas que se establezcan al menos un 80% de las prácticas que se realicen. El estudiante que no cumpla este requisito, salvo que fuera por alguna causa justificada, no podrá aprobar la asignatura, por lo que, si obtuviera una nota media superior al 5, se le otorgaría una calificación de SUSPENSO 4,5.

- Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la ponderación de las calificaciones parciales de las siguientes actividades de evaluación aplicando los porcentajes que se indican.

Al comienzo del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

Actividades de evaluación en periodo de clase

Sistema de evaluación continua

SE.01. Presentación oral: ponderación mínima del 10% y máxima del 40% de la calificación final

Presentación oral final de los trabajos de clase: **10% de la calificación final**

SE.02. Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 30% y máxima del 60% de la calificación final

Presentación de trabajos de clase:

- Práctica experimental (Ilustración): **30% de la calificación final**
- Práctica experimental (Diseño de Estrategia de Comunicación): **30% de la calificación final**

NOTA: Para una correcta evaluación de los trabajos y su adecuado seguimiento, será necesaria la participación activa en clase. Asimismo, todos los proyectos y trabajos realizados durante el horario lectivo deberán ser supervisados por el profesorado a lo largo de su desarrollo, con el fin de poder realizar un seguimiento continuo de su elaboración. Por este motivo, no podrán ser evaluados en la primera convocatoria aquellos trabajos cuyo proceso no haya sido presenciado en clase.

Actividades de evaluación en período de evaluación

SE.07. Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 10% y máxima del 50% de la calificación final

Proyecto Final externo (Identidad Digital activa): **20% de la calificación final**

SE.08. Informe de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 10% y máxima del 50% de la calificación final

Memoria del proceso del proyecto externo: **10% de la calificación final**

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS

Requisito previo para la evaluación en la segunda convocatoria y en la tercera convocatoria:

Para ser evaluado en la segunda o tercera convocatoria el alumno deberá presentar, en el día y hora de la fecha de evaluación establecida, todas las actividades exigidas durante la primera convocatoria, para poder realizar la prueba teórico-práctica. Pasados diez minutos de la hora establecida para el comienzo de la prueba, si el alumno no hace acto de presencia, se le otorgará una calificación de NO PRESENTADO.

Actividades de evaluación

- Presentación de los trabajos realizados en clase, el proyecto externo y la memoria del proyecto externo: – **40% de la calificación final**
 - Práctica experimental (Ilustración)
 - Práctica experimental (Diseño de Estrategia de Comunicación)
 - Proyecto Final (Identidad Digital activa)
 - Memoria del proceso
- Prueba teórico-práctica sobre los contenidos de la asignatura – **60% de la calificación final**

Actividades de evaluación en período de evaluación

A cada una de las prácticas experimentales se les otorgará una puntuación de 0 a 10. Es necesario la calificación mínima de APROBADO, 5 en cada una de dichas prácticas para poder ser evaluado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

De acuerdo con el sistema de evaluación continua, se mantendrán criterios unificados para las tres convocatorias oficiales, garantizando la coherencia en la adquisición de competencias. La valoración del aprendizaje se realizará bajo los siguientes estándares:

1. Presentación Oral de los trabajos

- **Competencia comunicativa:** Habilidad para sintetizar y transmitir de manera estructurada información compleja, ideas creativas y la resolución de problemáticas técnicas o conceptuales.
- **Habilidad en medios digitales:** Capacidad para transmitir ideas y soluciones visuales eficaces en entornos y plataformas digitales.

2. Actividad de Trabajo Experimental Práctico

- **Análisis crítico:** Capacidad de reflexión analítica, autocrítica y posicionamiento reflexivo ante los desafíos técnicos y conceptuales planteados.
- **Evolución técnica:** Grado de aptitud y progresión en las soluciones dadas a los problemas prácticos durante el curso.
- **Dominio de herramientas:** Capacidad para emplear con destreza los recursos plásticos y técnicos específicos (programación o **ilustración digital**) en relación con los lenguajes artísticos contemporáneos.
- **Hibridación y experimentación:** Capacidad para interrelacionar distintos medios y técnicas en los procesos de creación artística.
- **Colaboración:** Aptitud para el trabajo en equipo, demostrando capacidad participativa, asociativa y pensamiento relacional.

3. Presentación de Proyectos o Trabajos

- **Innovación y autonomía:** Iniciativa para generar ideas originales, competencia para el aprendizaje autónomo y uso de una metodología empírica en el desarrollo de proyectos.
- **Gestión y difusión:** Capacidad para gestionar, presentar y difundir la producción artística de forma profesional y adecuada al contexto contemporáneo.
- **Identidad Digital:** Coherencia entre la **identidad digital proyectada** en las plataformas y los valores artísticos personales.
- **Rigor metodológico:** Calidad de las fuentes bibliográficas consultadas y conocimiento profundo de los métodos de producción y técnicas artísticas aplicadas.

4. Memoria del Proyecto Artístico

- **Hibridación técnica:** Capacidad para aplicar e integrar técnicas tradicionales con procesos innovadores y digitales en el desarrollo del proyecto.
- **Documentación del proceso:** Dominio en la explicación de los recursos utilizados y análisis crítico de los procesos de creación artística realizados.
- **Síntesis y autocrítica:** Capacidad de evaluación reflexiva sobre los resultados obtenidos y la metodología empleada.

5. Prueba Teórico-Práctica

- **Excelencia técnica:** Dominio avanzado de los recursos y herramientas aprendidas durante el curso, demostrando profundidad en su aplicación.
- **Rigor formal:** Cumplimiento estricto de los requisitos conceptuales y formales exigidos por el profesorado para la validación del conocimiento

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Acaso López-Bosch, M. (2006). *El lenguaje visual*. Paidós.

Albers, J. (2017). *La interacción del color*. Alianza.

Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Alianza.

Bobette Buster (2020). *Storytelling: Cómo contar tu historia para que el mundo quiera escucharla*. Koan.

Campalans Moncada, C. E., Renó, D., & Gosciola, V. (2015). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas* /. Editorial UOC.

Cardenas Escobar, A. Z., & Cardona, A. M. (2022). *Buenas prácticas en el uso de redes sociales* (1st ed.). Universidad Tecnológica de Bolívar.

Charles Kadushin (2013). *Comprender las redes sociales. Teorías, conceptos y hallazgos*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

Congdon, L., & Giménez Imirizaldu, D. (2020). *Encuentra tu voz artística: guía esencial para descubrir tu identidad creativa* (1st ed.). Editorial Gustavo Gili.

Dondis, D. A. (2020). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Ellen Lupton (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili. S.L.

Freire Sánchez, A., & Pardo, R. (2018). *La nueva narrativa transmedia de la generación Google Kids* / (1st ed.). Editorial UOC.

Guillaume Lamarre (2019). *Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Gustavo Gili. S.L.

Guynes, S. A. (2018). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling* (S. Guynes & D. Hassler-Forest, Eds.; 1st ed.). Amsterdam University Press.
<https://doi.org/10.1515/9789048537433>

Heller, E. (2005). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Itten, J., & Hernández, I. (2020). *El arte del color: la experiencia subjetiva y el conocimiento objetivo como caminos para el arte*. Gustavo Gili.

Jardí, E., & Costa, J. (2016). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.

Kandinsky, V. (1959). *Punto y línea frente al plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Nueva Visión.

Peter Guber (2011). *Storytelling par el éxito: Conecta, persuade y triunfa gracias al poder oculto de las historias*. Empresa Activa.

Roca, P. (2011). *Memorias de un hombre en pijama*. Astiberri.

Téllez Girón, A. M. (2025). *Lectura de Narraciones Transmedia*. (1st ed.). ExLibric.

Yuval Noah Harari (2020). *Sapiens. Una historia gráfica 1 - El nacimiento de la humanidad*. Debate.

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Miguel Ángel Bastante Recuerda

Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla

Observaciones: US: Pintura 3. Docencia dirigida(): número de horas de docencia con profesorado presente; el cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.*