

GUÍA DOCENTE

Negocios y Modelos Digitales

GRADO EN ILUSTRACIÓN Y DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Negocios y Modelos Digitales
Titulación:	Grado en Ilustración y Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinarios
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos Interdisciplinarios proporciona al estudiante conocimientos transdisciplinarios orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte y al diseño. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito de la ilustración y el desarrollo visual. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante./The Interdisciplinary Fundamentals subject provides the student with transdisciplinary knowledge aimed at immersing the student in the reality of their context, which requires skills beyond what is specific to art and design. The subject is divided into four subjects that make up a complete overview of the environment in which the field of illustration and visual development takes place. This set of knowledge must allow the student to function in current digital environments, understanding their professional career possibilities and individual initiative, in a multifaceted and constantly changing environment.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K5 Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K10 Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

K13 Relacionar los agentes del sector del entretenimiento digital y los procesos de producción de un proyecto en el que estén implicados.

K14 Comprender el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad del profesional del sector de la ilustración actual.

S7 Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S9 Confeccionar estrategias de producción en proyectos de ilustración y desarrollo visual mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.

S11 Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13 Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

C2 Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.

C3 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C5 Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C6 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

CONTENIDO

- Introducción al Concepto de Empresa Digital
- La Industria Digital
- Negocio digital y marketing en Internet
- La profesión del ilustrador. El encargo profesional. El ámbito y el tema
- Especificaciones del encargo e interpretación. Fuentes y archivos

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	17	17
<i>Resolución de ejercicios</i>	11	11
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
<i>Desarrollo de prácticas Externas</i>	0	0
<i>Elaboración del TFG</i>	0	0
<i>Tutoría</i>		
<i>Defensa del TFG</i>		
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: