



GUÍA DOCENTE

Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinarios
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Alejandro Priego/ alejandro.priego@u-tad.com
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.

Descripción de la asignatura

La asignatura pretende introducir conceptos básicos de la sociedad digital en la que estamos inmersos hoy en día, proporcionando nuevos enfoques sociales que permitan al alumno adquirir competencias transversales útiles para el ejercicio de su profesión. Además, estimulará actitudes críticas ante los nuevos retos sociales del siglo XXI, procurando inspirar nuevas inquietudes. La asignatura dota a los estudiantes de unos conocimientos básicos sobre cómo la tecnología en general –y la digital en particular– ha

revolucionado nuestro entorno en las últimas décadas, consiguiendo la creación de una red global de comunicación

que ha permitido una conexión sin precedentes en la historia de la humanidad, lo que genera un impacto medioambiental junto con novedosas posibilidades de contribuir a la creación de un modelo de desarrollo sostenible. Además, Se prestará especial atención a cómo todas estas transformaciones digitales

redefinen la profesión del ilustrador mediante nuevos canales de difusión y monetización o con el uso de inteligencia artificial generativa y al papel que la imagen y la narrativa visual desempeñan en la adaptación de la sociedad hacia un modelo de desarrollo más sostenible. Asimismo, se pretende mostrar el camino hacia el cultivo del pensamiento crítico como ejercicio

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

K5Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K10Identificar 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.

K13Relacionar los agentes del sector del entretenimiento digital y los procesos de producción de un proyecto en el que estén implicados.

K14Comprender el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad del profesional del sector de la ilustración actual.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S9Confeccionar estrategias de producción en proyectos de ilustración y desarrollo visual mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

C2Crear 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.

C3Gestionar 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.

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C6Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

CONTENIDO

Ética y responsabilidad social en la era digital

Ilustración y diseño gráfico sostenible

Tecnología y sociedad (e impacto de la tecnología en la ilustración)

TEMARIO

Tema 1: Introducción a la Sociología.

1.1. Teorías básicas y metodologías de investigación en Sociología.

1.2. La sociedad de la información y los medios digitales. La sociedad red.

1.3. Las redes sociales como conexión.

Tema 2: Tecnología y sociedad.

2.1. Medios de comunicación y tecnología. La globalización.

2.2. Democracia y participación ciudadana.

2.3. Impacto de la tecnología en la sociedad. Tendencias tecnológicas.

Tema 3: Ética y responsabilidad en la era digital.

3.1. Privacidad personal y economía de la atención.

3.2. La brecha digital y su impacto social.

3.3. Tecnología y educación.

3.4. Accesibilidad y discapacidad.

Tema 4: Tecnología y desarrollo sostenible.

4.1. El concepto de desarrollo sostenible.

4.2. Objetivos de desarrollo sostenible.

4.3. La interacción entre tecnología y medio ambiente.

4.4. Ilustración y diseño gráfico sostenible.

Tema 5: La industria de la ilustración en la era digital.

5.1. Transformación de la profesión: de los canales tradicionales a las plataformas digitales y redes

sociales.

5.2. Nuevos modelos de negocio: autoedición, mecenazgo, marketplaces y monetización del trabajo creativo.

5.3. Inteligencia artificial generativa: oportunidades, riesgos y debate sobre autoría y propiedad intelectual.

5.4. La ilustración como herramienta de crítica social y sensibilización.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Fundamentos de Sociología general. 7 semanas

Tema 2 Tecnología y sociedad. 8 semanas

Tema 3 Ética y responsabilidad en la era digital. 5 semanas

Tema 4 Tecnología y desarrollo sostenible. 10 semanas

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>	20	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Convocatoria ordinaria:

El alumno deberá entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos de grupo. Contará un 20% de la nota final.

El alumno deberá entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos individuales. Contará un 20% de la nota final.

El alumno deberá aprobar los exámenes finales obligatorios con nota de cinco sobre diez. Contará un 40% de la nota final.

Para aprobar la asignatura todas las partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10.

Convocatoria extraordinaria:

El alumno deberá entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos de grupo. Contará un 20% de la nota final.

El alumno deberá entregar y aprobar con nota de cinco sobre diez los trabajos individuales. Contará un 20% de la nota final.

El alumno deberá aprobar los exámenes finales obligatorios con nota de cinco sobre diez. Contará un 40% de la nota final.

Para aprobar la asignatura todas las partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10

Aquellas prácticas o exámenes aprobadas en convocatoria ordinaria mantendrán su calificación en la convocatoria extraordinaria.

Los porcentajes establecidos en el apartado de criterios de evaluación se mantendrán en esta convocatoria.

Se exigirá un correcto uso del lenguaje; se penalizarán las faltas de ortografía, los fallos de redacción (ideas esquemáticas y poco explicadas), así como la mala presentación.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No se permite el uso de Smartwatches o teléfonos móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

No se permite el uso de teléfonos móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Castells, M. (2004): La sociedad red. Una visión global. Alianza Editorial.

Giddens, A. (2014): Sociología. Ed. Alianza.

Huerta, R. (2024): Diseño y sostenibilidad. Ed. Tirant Lo Blanch

Sachs, J. (2014): La era del desarrollo sostenible. Ed. Deusto.

Bibliografía recomendada

Bauman, Z. (2011): Modernidad líquida. Ed. Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2010): Mundo consumo. Ed. Paidós Ibérica.

Bauman, Z. (2010): Vida líquida. Paidós Estado y Sociedad.

Boden, M. (2022): Inteligencia artificial. Ed. Turner.

Botsman, R. (2017): Who can you trust? How Technology Brought Us Together and Why It Might Drive Us Apart. Public Affairs.

Bourdieu, P. (2013): El oficio del sociólogo. Ed. Siglo XXI.

Bustamante, E. (Coord.) (2009): Cultura y comunicación para el siglo XXI. Ed. Ideco.

Byung-Chul Han (2022): Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia. Ed. Taurus.

Byung-Chul Han (2020): La desaparición de los rituales. Herder Editorial.

Castells, M. (2006): La era de la Información. Volumen 1. "La sociedad red". Alianza Editorial.

Cea D Ancona, M. (1996): Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social. Ed. Síntesis.

Christakis, N.A. y Fowler, J.H (2011): Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives. Little, Brown and Company.

Gaitán Moya, J.A.; Piñuel Raigada J.L. (1998): Técnicas de investigación en comunicación social. Ed. Síntesis.

Hernández Sampieri, R. (2014:) Metodología de la investigación. Ed. McGraw Hill.

Parra-Romero, A. y Cadena-Díaz, Z. (2010): "El medio ambiente desde las relaciones de ciencia, tecnología y sociedad: un panorama general". CS, nº 6.

Pons, A. (2013): El desorden digital. Ed. Siglo XXI España.

Robert, A. y Lamp, N. (2023): Six Faces of Globalization. Harvard University Press.

Tamboleo, R. (Dir.) (2023): Manual de Sociología. Tirant lo Blanch.

Tucho, F. y González de Eusebio, J. (2020): "El impacto medioambiental de los dispositivos TIC". Revista internacional de comunicación y desarrollo, nº 3 (13), pp. 22-45.

Valles, M. (2009): Entrevistas cualitativas. Cuaderno Metodológico, CIS 32. Ed. CIS.

Zallo, R (1992): El mercado de la cultura. Ed. Gakoa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Power Point y software básico de Adobe.