



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Proyectos de Creación y Experimentación 2024-25

Especialidad: Itinerario de Ilustración Grado en Diseño Gráfico

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

#### → 1. Datos de identificación

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Diseño Gráfico Itinerario en Ilustración		
Departamento	Itinerario de Ilustración		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Creación y Experimentación		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	12
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria Específica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesorado de Diseño Gráfico		
Correo electrónico			
Horario tutorías	Consultar aplicación de la Guía Docente		
Lugar de tutorías	Departamento de Diseño Gráfico		



---

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

La asignatura de Proyectos de Creación y Experimentación pretende dotar al alumnado de la capacidad de realizar y gestionar un proyecto de ilustración en diferentes ámbitos profesionales. El alumnado tiene la posibilidad de experimentar la creación de un proyecto personal: plantear las bases, transitar sus fases, producirlo parcialmente y culminar el proyecto al siguiente año como proyecto final de grado, si así lo desea.

Por lo tanto los objetivos de la asignatura son:

1. Conocer la metodología de trabajo de los distintos tipos de proyectos de ilustración.
2. Obtener las estrategias óptimas para desarrollar una fase de información profunda y funcional que acompañe al proyecto y que aporte puntos clave al proceso metodológico.
3. Aprender a conceptualizar un proyecto personal.
4. Dotar de contenido al proyecto.
5. Crear artes finales de los hitos o partes más representativas.
6. Que el trabajo desarrollado en el aula pueda servir de “demo”, de versión limitada o anticipo de una obra completa en alguno de los distintos ámbitos profesionales y salidas que tiene la ilustración.

La asignatura contribuye a la inmersión del alumnado en el mundo profesional, dándole el espacio y el tiempo de desarrollo necesario para la creación de proyectos profesionales y en su defecto “demos”.

Dependerá de cada alumno su desarrollo personal dentro de alguno de los ámbitos de actuación de la especialidad.

### **POR QUÉ**

Al plantear el itinerario de Ilustración se pensó en que los proyectos finales tuvieran un buen desarrollo. Estos proyectos pueden en la mayoría de los casos tener una carga de trabajo muy alta. De manera que acometerlos en un solo semestre puede ser muy difícil. Por ello se consideró necesaria una asignatura para sentar las bases de un futuro proyecto final.

### **EJEMPLOS**

Elaborar el guión literario y técnico y el planteamiento estético de un cómic, en lugar de crear una novela gráfica.

Crear personajes, escribir un guión y animar un personaje durante dos segundos en lugar de producir y postproducir un corto de animación.

Diseñar el *concept art* de personajes, entornos o *atrezzo* de un video 3D en lugar de hacer un videojuego.

Desarrollar las ilustraciones para una colección de productos, una colección de novelas, el Packaging de una serie de productos para una marca en concreto, una colección de iconos para una marca, una web o una aplicación online, video juego, etc...

Desarrollar las animaciones para una colección de productos, una colección de novelas, el Packaging de una serie de productos para una marca en concreto, la animación de los iconos para una marca, una web o una aplicación online, video juego, etc...



Se debe contemplar la posibilidad de aportar valor social a través del proyecto. También cabe la posibilidad de que el proyecto pueda responder a la llamada de un concurso, beca, ayuda, como por ejemplo los especificados más abajo.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

El alumno ha de tener las habilidades propias del dibujo, conocimientos en técnicas gráficas y digitales, cierta cultura artística y de diseño, así como haber cursado las asignaturas de 2º curso de la especialidad de gráfico en Ilustración: Dibujo y Composición, Proyectos de Ilustración aplicada y proyectos de ilustración editorial, Proyectos de Ilustración y narración y Dibujo y lenguaje gráfico.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de creación y experimentación**.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT03	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG01	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG03	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG08	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG09	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.



## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE01	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE03	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE06	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE08	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del Diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1. Demuestra las habilidades necesarias para investigar y analizar sobre su propuesta de proyecto.	CT14, CT15, CG8, CG9
RA2. Utiliza técnicas creativas para conceptualizar su proyecto y plantear una propuesta clara.	CT1, CT3, CG3, CE12
RA3. Desarrolla una propuesta de proyecto viable planificada y organizada.	CT16, CE1, CE3, CE6, CE12
RA4. Es capaz de desarrollar los artes finales propios del ámbito de su proyecto.	CT16, CG1, CE12
RA5. Sabe transmitir y comunicar su proyecto con solvencia y elocuencia.	CG20, CG22, CE8, CE11, CE15



---

## → 6. Contenidos

---

Consideramos que los proyectos de ilustración, para esta asignatura, se pueden enmarcar en tres grandes ámbitos:

1. **Ilustración Aplicada:** en este bloque puede haber proyectos de ilustración editorial, infantil, corporativa, mural, etc...
2. **Narrativa:** proyectos de animación o de cómic.
3. **Concept Art:** proyectos de desarrollo de personajes y/o fondos para animación, cómic, videojuegos, etc...

### Charlas Profesionales

Se invitará a una serie de profesionales de los distintos ámbitos de la ilustración a conectarse (online) en el aula y compartir con los alumnos cómo es el ámbito profesional de la ilustración.

### Análisis de textos

El alumnado deberá, a partir de la lectura de textos, y de las distintas entrevistas con profesionales de la ilustración, elaborar su propia metodología de trabajo, para desarrollar su proyecto según el ámbito de la ilustración en el que quiera trabajar.

Los textos dependerán del ámbito de su proyecto o del ámbito de interés del alumno o alumna. Se deberán proponer, al menos, 3 textos de los que extraer una metodología de trabajo. Estos textos deberán ser supervisados y validados por el profesor.

### ACT 0. Presentación personal

El alumnado deberá preparar una presentación personal frente a sus compañeros y compañeras. Este primer ejercicio de introducción permitirá hablar de cómo se ha de realizar una presentación a nivel de diseño, narrativo y visual.

### Recursos teóricos:

- Maquetación
- Elección y uso de la Tipografía
- Formato de la presentación
- Recursos visuales
- Estructura de la presentación

### ACT 1. Análisis e investigación grupal.

A partir de un briefing de ilustración profesional desarrollaremos el proyecto, poniendo el foco en las fases de investigación y análisis que se llevarán a cabo de manera grupal. El desarrollo y la presentación final serán individuales, salvo que se considere conveniente lo contrario.

### ACT 2. Proyecto personal

El alumnado propondrá el desarrollo de un proyecto personal y realizará al menos una “demo” del mismo, que sea útil para presentar en el mundo profesional (ante una productora, una editorial, en un portafolio...). Este proyecto puede ser además el germen de su proyecto TFG. Como hemos dicho, consideramos esta asignatura precursora del proyecto final, capaz de proporcionar al estudiante tiempo para desarrollar un TFG mejor.

El proyecto se divide en las siguientes fases:

- FASE 1 Anteproyecto
- FASE 2 Investigación
- FASE 3 Análisis
- FASE 4 Conceptualización
- FASE 5 Desarrollo
- FASE 6 Presentación
- FASE 7 Arte Finalizado

El contenido concreto de las fases se adecuará al tipo de proyecto final que el alumno aborde.

### Recursos teóricos:

Guión anteproyecto

Guión proyecto TFT de ilustración



Arte finalizado

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

El procedimiento metodológico, individual y en grupo, consta de:

### Actividades de carácter presencial

- Se realiza un planteamiento de la propuesta con la aportación teórica y visual necesaria por parte del profesorado.
- Se propone el trabajo a realizar en el aula. La realización de la propuesta se efectúa principalmente en clase, para permitir el seguimiento, las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.

### Actividades de trabajo autónomo

- Parte del trabajo planteado como trabajo presencial se finaliza de manera individual fuera del aula, dedicando un tiempo imprescindible para la asimilación de contenidos.
- El trabajo se entrega y se presenta en clase, el día que se indica en la propuesta.
- Visitas a exposiciones, museos, ferias, que por su temática sean de especial interés.

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	80
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	20
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	5



<b>SUBTOTAL</b>			120
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R5	100
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2	40
<b>SUBTOTAL</b>			180
<b>TOTAL</b>			<b>300</b>

## → 8. Recursos

- Pizarra.
- Proyector y pantalla de proyección.
- Equipos informáticos.
- Conexión a internet (WiFi).
- Aula con disposición flexible del mobiliario (para clases prácticas y clases teóricas).
- Impresora (láser PostScript a ser posible).
- Escáner.
- Superficie de corte (cutting mat).
- Mesa de luz.



## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Hay dos trabajos prácticos.</p> <p>ACT 2 Proyecto personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta el 70% de la nota final.</li> <li>• Está dividido en 7 fases. Cada una se puntuará de 0 al 10. Para que la nota final del Proyecto personal se considere aprobado, se han de aprobar todas las fases.</li> <li>• Para evaluar el trabajo se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</li> </ul> <p>ACT 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta el 30% de la nota final.</li> <li>• Se calificará con una nota del 0 al 10. Se considerará aprobado si la nota final es igual o superior a 5.</li> <li>• Para evaluar el trabajo se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</li> </ul> <p>ACT 0:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La actividad 0 con la que comenzamos no contará para la nota pero se tendrá que tener superada para que los demás trabajos hagan media.</li> </ul> <p>Las dos actividades (1 y 2) se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p>	

#### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados





**Trabajos prácticos.** El estudiante deberá entregar los trabajos propuestos en clase. Y se evaluarán tal y como se comenta en el apartado 9.1.1. La nota resultante supondrá el 60% de la calificación total.

Cada trabajo, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en la prueba.

El alumnado que pierda la condición de evaluación continua deberá, además de entregar todos los trabajos realizados durante el curso, realizar una prueba práctica proporcionada por el profesorado en el día del examen, que durará 4 horas y consistirá en una o varias ilustraciones, con la justificación escrita y el arte finalizado. Esta prueba supondrá el 40% de la calificación total.

Para evaluar tanto los trabajos, como la prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Como en el punto 9.1.1.	

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Como en el punto 9.1.2.	



---

→ 10. Bibliografía

---

**Bibliografía complementaria:**

**Libros**

**Brazell, Derek, y Jo Davies.** 2017. *Becoming a successful illustrator*. Second edition. New York: Bloomsbury Visual Arts.

**Varios Autores FADIP.** 2004. *Libro Blanco de la Ilustración*. Versión Epub ([http://www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancoIlustracion\\_web.pdf](http://www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancoIlustracion_web.pdf))

**Nina Paim, Corinne Gisel and Emilia Bergmark.** 2016. *Taking a Line for a Walk; Assignments in Design Education*. Spector Books.

**Webs**

**APIV.** *Listado internacional de Agencias de Ilustración*.

<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>

**APIV.** *Listado internacional de Editoriales de libro ilustrado*.

<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>

**APIV.** *Observatorio de la Ilustración Gráfica. Informe 2008*.

<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>

**TEBEOSFERA.** Web sobre la industria del cómic en España.

<https://www.tebeosfera.com/>

**Posibles concursos, ayudas y becas:**

- FNAC. Editorial Salamandra 10.000 €
- Ciutat de palma 10.000 €
- Alfonso el magnánimo 10.000€
- Beca del ministerio Beca Angouleme
- Beca en Roma (una año en Roma)
- Ayudas INJUVE para realizar un proyecto
- Ayudas VEGAP
- Apila (Escuela de Zaragoza)
- <https://www.talenthouse.com>
- [Apila Ediciones](#)