



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

**GUIA DOCENTE**

**Diseñando Performance**  
**2025-26**

Especialidad:

Curso 2025/2026

→ 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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño de Moda		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Diseñando Performance		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar web EASD Valencia		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

**DATOS DEL PROFESORADO**

Docente/s responsable/s	Amparo Pardo Cuenca
Correo electrónico	<a href="mailto:apardo@easdvalencia.com">apardo@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	a demanda
Lugar de tutorías	En el aula de clase



---

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

---

El objetivo principal de la asignatura optativa Diseñando Performance es nutrir el perfil profesional de nuestra titulación más allá del compartimento de una especialidad, buscando el mestizaje entre los distintos diseños con el arte y la *performance* a través de un proyecto real, acercando al alumnado a los ámbitos donde puede desarrollar su actividad profesional.

El objetivo es realizar un proyecto de escuela y extra-escolar a la vez, es decir, un proyecto a través de una experiencia docente. Este proyecto deberá publicitar la comunicación de la excelencia de la EASD-València. La persona docente dirige pedagógicamente haciendo equipo y definiendo el proyecto a medida que avanzan las clases. La persona docente junto al alumnado encontrará financiación de entidades y empresas, siempre respaldados por sub-dirección EASD-València.

En primer lugar se establecerá el marco de trabajo y los requisitos teóricos y conceptuales en el que se emplaza este tipo de proyecto, haciendo especial introspección en la posición de Valencia como ciudad destacada en Diseño. El marco teórico estudiará el paisaje entre diseño, arte, performance, el estudiantado de diseño, juventud y necesidades sociales. Se analizarán y diseñarán tanto las estrategias como las herramientas más apropiadas para abordarlo y materializarlo.

El alumnado matriculado llevará a cabo un proyecto de ámbito colaborativo tutelado por la persona docente en varias fases diferenciadas, que van desde la planificación y la ejecución práctica en contextos reales, hasta la exhibición del resultado, con el objetivo de dominar las herramientas conceptuales, metodológicas y técnicas de creación, planificación y materialización de proyectos profesionales en el ámbito interdisciplinar.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Los exigidos por la ley.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Diseñando Performance**.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

---

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en



	equipo.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
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. Mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG1 4	Valorar la dimensión del diseño como valor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG1 5	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG1 7	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG1 9	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG1 9	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE6	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE14	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.



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
R1 - Trabaja bajo la tutela de la persona docente, en colaboración con toda la clase, grupos de personas y/o colectivos interdisciplinares de manera planificada y organizada, con sensibilidad social y cultural.	CG1, CE6, CE14, CE15, CT2, CT11, CT15
R2 - Se coordina en la fase de investigación con el grupo y ofrece al mismo su proceso creativo, elige la solución más adecuada a los condicionantes del proyecto justificando la elección para generar ideas, conceptos e imágenes con perspectiva de género y respeto al medio ambiente y a la imagen de la EASD-València.	CG15, CG17, CT3, CT9
R3 - Conoce y desarrolla estrategias narrativas coherentes a las diferentes tipologías de diseño, formalizando un proyecto interdisciplinar según la metodología de proyecto propuesta, dotándolo de las variables funcionales, estéticas y técnicas más adecuadas, ayudándose de la performance como soporte de generación y comunicación.	CG19, CE2, CE8, CT14, CT16
R4 - Defiende en una memoria grupal y oralmente el proyecto, usando los recursos visuales adecuados, dando información pertinente y significativa de todo el trabajo colaborativo, analizándolo de manera constructiva, aportando posibles soluciones a los errores detectados como resultado del análisis y contestando a las preguntas que se le planteen de manera concreta.	CG20, CE4, CE11, CT7
R5 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad.	CG14, CT11

“Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.”



---

## → 6. Contenidos

---

- **Tema 1. Introducción al proyecto interdisciplinar y colaborativo.** Proyectos relevantes desde la EASD-València. Reflexiones filosóficas e interdisciplinares. ¿Quiénes somos?, ¿qué es lo que queremos proyectar?, ¿qué podemos hacer desde la EASD-València? Deseos, acuerdos consensuados, cronograma de la asignatura.
- **Tema 2. Búsqueda de patrocinadores y colaboradores.** Entrevistas. Mecenazgo. Convenios con entidades de utilidad pública en el sector de la cultura. Colaboraciones con Entidades Sin Fines Lucrativos ESFL. Posibles colaboraciones con la empresa y en especial la valenciana.
- **Tema 3. El briefing y contexto social del proyecto Diseñando Performance.** Alcance del proyecto, referentes específicos. Definición del proyecto. Necesidades y espacios.
- **Tema 4. Metodología del proyecto Diseñando Performance.** Marco teórico. Creatividad y aspectos técnicos. Fases del proyecto. Planificación general y temporalización específica de las diversas necesidades del proyecto.
- **Tema 5. Distribución y coordinación de tareas de nuestro proyecto Diseñando Performance.** Reparto equilibrado y planes de acción.
- **Tema 6. Comunicación y difusión de nuestro proyecto Diseñando Performance.** Dossier de proceso. Memoria grupal del proyecto. Cartel. Vídeo del proceso y de la performance.
- **Tema 7. Puesta en escena de nuestro proyecto. Necesidades humanas y técnicas.** Permisos. Selección de espacio. Montaje. Performance. Gráfico. Vídeo. Foto. Medios de comunicación.

---

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

---

---

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

---

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
-------------	--------------------------------------	--	--------------------------------------



Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA3, RA5	12
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal 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.	RA1, RA2, RA3, RA5	30
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	6
Tutoría	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.	RA1, RA4	8
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA4	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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.	RA2, RA3, RA5	20
Estudio práctico	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.	RA3, RA4	65
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA2	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos



## Recursos aportados por el centro:

Aula con proyector y sistema de audio.  
Conexión a internet.  
Ordenadores y *software*.  
Plató fotográfico.  
Otros aportados por colaboradores.

## Recursos aportados por el alumno:

Equipo fotográfico.  
Ordenadores portátiles.  
Otros puntuales.

## → 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>Evaluación inicial:</b> En los primeros días de clase. Se realizará de forma natural, en grupo y de manera oral, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los resultados de aprendizaje pretendidos.</p> <p><b>Evaluación formativa:</b> Trabajos individuales y/o grupales parciales de carácter práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. El Instrumento de evaluación empleado será una lista de chequeo en la que se reflejará la consecución o no de los resultados de aprendizaje. La suma de los mismos formarán parte del Dossier de Proceso.</p> <p><b>Evaluación final:</b> 1. Trabajo reflejado en el <b>Dossier de Proceso</b> del trabajo personal realizado en el proyecto colaborativo Diseñando Performance. <b>(50%)</b>  2. Trabajo reflejado en la <b>Memoria de Comunicación del Proyecto</b> (Dossier, gráfico y vídeo) del proyecto colaborativo Diseñando Performance. <b>(50%)</b></p> <p>El Instrumento de evaluación empleado será una rúbrica en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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

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



<p><b>Evaluación final:</b></p> <p>1. Trabajo reflejado en el <b>Dossier de Proceso</b> del trabajo personal realizado en el proyecto colaborativo Diseñando Performance. Se incluyen los trabajos individuales y/o grupales parciales de carácter práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. <b>(50%)</b></p> <p>2. Trabajo reflejado en la <b>Memoria de Comunicación del Proyecto</b> (Dossier, gráfico y vídeo) del proyecto colaborativo Diseñando Performance. <b>(50%)</b></p> <p>El Instrumento de evaluación empleado será una rúbrica en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>
--	------------------------------------

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Evaluación final:</b></p> <p>1. <b>Dossier de proceso del trabajo individual realizado en el proyecto colaborativo Diseñando Performance. (50%)</b></p> <p>2. <b>Memoria de Comunicación del Proyecto</b> (Dossier, gráfico y vídeo) del proyecto colaborativo Diseñando Performance. <b>(50%)</b></p> <p>El Instrumento de evaluación empleado será una rúbrica en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Evaluación final:</b></p> <p>1. <b>Dossier de Proceso.</b> Convocatoria extraordinaria con pérdida de evaluación continua: <b>(40%)</b>.</p> <p>2. <b>Memoria de Comunicación del Proyecto</b> (Dossier, gráfico y vídeo) del proyecto colaborativo Diseñando Performance. Convocatoria extraordinaria con pérdida de evaluación continua: <b>(40%)</b>.</p> <p>3. <b>Examen</b> sobre los contenidos impartidos en el aula en la Convocatoria extraordinaria con pérdida de evaluación continua: <b>(20%).</b></p> <p>El Instrumento de evaluación empleado será una rúbrica en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>





---

## → 10. Bibliografía

---

Abramovic, M (2020). *Derribando Muros: Memorias* Barcelona: Malpaso

Albarran, J. (2019). *Performance y Arte Contemporáneo: discursos, prácticas y problemas*. Madrid: Cátedra.

Albarran, J & Estela, I. (2015). *Llámallo Performance: historia, disciplina y recepción*. Madrid: Brumaria.

Bailey, S y Conrad, T. (2008). *Diseño. Inteligencia hecha materia*. Barcelona, Blume.

Ballester, I. (2012). *El cuerpo abierto. Representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. Asturias: Ediciones Trea.

Braga, N; Abruzzese, A; Folci, M; Galimberti, U; Librandi, F; Manuel, A; Mazzone, M & Santos. (2008). *Attualità del Corpo nella Performance: Una riflessione su corpo, natura e spazio urbano*. Roma: Stampa Alternativa (2008).

Dominguez, Y. (2021). *Maldito estereotipo: ¡Así te manipulan los medios y las imágenes!* Barcelona: Ediciones B.

Fantuzzi, A (2019). *Il corpo Femminile nelle ricerche artistiche di fine di novecento: Il caso di Vanessa Beecroft*. Venezia Arti: Venezia

Gómez-Peña, G & Sifuentes, R. (2011). *Exercises for Rebel Artist: Radical Performance Pedagogy*. London and New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Eguia, I. (2018). *Rust High Performance: Learn to skyrocket the performance of your Rust applications*. Reino Unido: Packt Publishing Ltd.

Glaser, M & Ilic, M. (2006). *Diseño de protesta*. Barcelona: GG.

Ruiz, C & Ballester, I (2023). *El Proceso en el Arte: arte procesual: instalación, Land Art y Performance*. Madrid : Dykinson, S.L.



Taylor, Diana (2012). *Performance*. Carolina del Norte: Duke University Press.

Taylor, Diana y Fuentes, M. (2011). *Estudios avanzados de performance*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

**Bibliografía complementaria será especificada al definir el proyecto a trabajar.**