



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Estampación aplicada 2025-26

Especialidad: Todas

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	Grado		
Departamento	Diseño de moda / Diseño de producto		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com / producto@easdvalencia.com		
Asignatura			
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OPT. Opcional	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Laura Peña y Juanjo Tormo
Correo electrónico	lperez@easdvalencia.com / jtormo@easdvalencia.com
Horario tutorías	Por determinar
Lugar de tutorías	Departamento de moda / Departamento de producto



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

La asignatura nace de la colaboración entre las especialidades de diseño de producto y diseño de moda, con la finalidad de poner en práctica los conocimientos que ha recibido nuestro alumnado a lo largo de sus estudios en cuanto a dibujo e ilustración y ofrecerles unas habilidades y preparación específica en cuanto al diseño de estampados para la producción textil y de superficies, que podrán utilizar una vez que se incorporen al mundo laboral.

El objetivo es alentar a los estudiantes y las estudiantes a producir trabajos y/o proyectos que serán una adición única a su *portfolio* y ofrecerán una nueva dimensión a sus habilidades de dibujo e ilustración existentes.

Aprenderán las técnicas necesarias para comunicar, diseñar y aplicar estampados digitales comerciales para diferentes tipos de productos y soportes (textil moda, hogar, gráfico, cerámica, papelería, joyería, etc.) desde la investigación al producto final.

El propósito es diseñar e imprimir estampados con una impresora digital de gran formato. Photoshop e Illustrator se utilizarán para manipular imágenes y los diseños resultantes se imprimirán en impresoras digitales y de sublimación. Estos proyectos se gestionarán como se haría en un entorno real. Las técnicas adquiridas contribuirán a formar profesionales capaces de amoldarse a las necesidades del mercado: adquirirán los conocimientos y las habilidades necesarias para generar ideas y desarrollar diseños aplicables a distintos productos y superficies.

Se profundizará en las técnicas utilizadas actualmente en la industria y al terminar el curso el alumno contará con una variedad de muestras de diseño impresas en diversas superficies.

Siempre que sea posible, el curso incluirá una visita a una exposición para ver trabajos de diseñadores de estampados. (Visita a *Premiere Vision* durante el mes de Febrero al acabar la asignatura)

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Conocimientos y habilidades generales conseguidos en asignaturas cursadas hasta 3º o 4º con contenidos asociados a la ilustración, lenguajes y técnicas digitales.
Se necesitarán conocimientos básicos de Photoshop e Illustrator.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Estampación digital aplicada**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
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
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS APORTADAS POR MODA

CE1	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentarias adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
CE3	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
CE4	Conocer la indumentaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
CE8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CE11	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS APORTADAS POR PRODUCTO

CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados
CE6	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso
CE7	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas
CE8	Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de los productos, servicios y sistemas
CE9	Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional



CE10	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción
CE12	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - Trabaja de forma autónoma aportando iniciativas personales en el ejercicio profesional y utiliza adecuadamente las herramientas digitales, los instrumentos y maquinaria.	CT1, CG2, CG18
RA2 - Conoce de forma práctica los procesos y materiales, coordina el trabajo con otros profesionales comunicando adecuadamente la información y comprende el proceso de producción y desarrollo de los productos.	CT2, CG15
RA3 - Soluciona problemas y toma decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CT3
RA4 - Reflexiona, planifica y estructura las ideas para conseguir una colección creativa y coherente con los planteamientos del proyecto.	CG1
RA5 -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.	CT11, CG14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. La investigación: contexto y referentes

- La imprenta digital textil y el diseño de estampados en soporte digital.
- Estudio de las diferentes técnicas de estampación: serigrafía, rotativa, digital, etc.
- Tipologías de estampados y sus características.

Unidad 2. Metodología de proyecto

- El proceso de investigación y las tendencias y referentes en el sector de la estampación textil.
- Proceso de ideación del estampado
 - o Técnicas de dibujo para patterns
 - o Técnicas de estampación
 - o Materiales de dibujo
 - o Teoría del rapport: motivo, repetición, composición, coordinación y escala.



Unidad 3. El diseño y la creación

- Técnicas de dibujo, retoque y montaje fotográfico aplicado al diseño de estampados con Adobe Illustrator® y Adobe Photoshop®. Preparar y limpiar la imagen.
- Teoría del rapport: motivo, repetición, composición, coordinación y escala.
- Diseño y creación de rapports digitales para estampados all over.
- Diseño y creación de estampados digitales: posicionales y panots
- Teoría y gestión digital del color: creación de paletas, armonías y coordinados

Unidad 4. Interacción entre las técnicas de impresión y las superficies

- Impresora digital
- Transferencia por calor
- Impresión por sublimación
- Primeras pruebas de estampación y experimentación con distintos soportes
- Conclusiones

Unidad 5. La producción

- Preparación de archivos finales para la producción
- Separaciones de color
- La ficha técnica del estampado
- Recepción de labdips

Unidad 6. El proyecto final

- Desarrollo de una colección de estampados digitales.
- Realización del muestrario en físico aplicado en diferentes superficies.
- Técnicas de presentación y 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, RA2, RA5	20
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	25



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, RA5	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA3	5
SUBTOTAL			60

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.	RA1, RA3, RA4, RA5	60
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.	RA2, RA5	20
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Entre los recursos podemos enumerar; ordenadores, internet, pizarra, cañón, materiales multimedia, biblioteca y todos los recursos disponibles en el aula.

Recursos específicos:

- Mesas de impresión; tanto para impresión de rapport como posicional
- Pantallas con malla
- Prensas de transferencia de calor
- Impresora de sublimación
- Lavadoras

→ 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
La evaluación se hará de manera continuada y progresiva mediante el seguimiento personalizado de los trabajos realizados y teniendo en cuenta la asistencia regular y continuada al 80% de las clases. Como trabajo final se desarrollará una colección de estampados digitales en diferentes soportes.	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>Si el alumnado ha superado las faltas de asistencia en un 20% (total de 6 faltas) del total, perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, según la ponderación para la evaluación con pérdida de evaluación continua.</p> <p>En este caso, aparte de entregar el proyecto, realizar un examen teórico/práctico o entregar trabajos extras, según criterio del/de la docente, sobre los contenidos impartidos en la asignatura.</p> <p>En el caso de realizar una prueba tipo examen, los porcentajes serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entrega de todas las fases del proyecto planteado en la asignatura que supondrá una valoración del 40%. Examen que supondrá el 60% de la calificación final. Para el examen se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. <p>En el caso de realizar trabajos extras de la materia, la evaluación se mantendrá con un 100% de la calificación global del proyecto, siendo criterio del/de la docente la determinación del valor y porcentaje de cada trabajo en la nota general. Para evaluar los trabajos extras 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 al alumnado.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

9.2 Convocatoria extraordinaria



9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Para el alumnado que no hayan superado alguna parte del proyecto dentro de la evaluación ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deberán presentar en la fecha de entrega las partes del proyecto suspendidas y se les guardará la nota de la parte aprobada. - Se mantienen los criterios de evaluación/calificación de la convocatoria ordinaria. 	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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>En este caso el alumnado deberá, aparte de entregar el proyecto, realizar un examen teórico/práctico o entregar trabajos extras, según criterio del/de la docente, sobre los contenidos impartidos en la asignatura.</p> <p>Se mantienen los criterios de evaluación/calificación de la convocatoria ordinaria.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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.

→ 10. Bibliografía

Nöel, Marie-Christine, Cailloux, Michaël (2015). Diseño textil: actividad profesional, estudios de tendencias y desarrollo de proyectos. Promopress.

Rusell, Alex, (2013). Principios básicos del diseño textil. Ed.Gustavo Gili.

Briggs- Goode, Amanda (2013). Diseño de estampados textiles. Blume.

Mazier, Didier (2021). Photoshop 2021. Para PC/Mac. Editorial ENI.

Ujiie, Hitoshi (2006). Digital Printing of Textiles. Woodhead Publishing.

Rezendes, Cheryl (2013). Fabric Surface Design: Painting, Stamping, Rubbing, Stenciling, Silk Screening, Resists, Image Transfer, Marbling, Crayons & Colored Pencils, Batik, Nature Prints, Monotype Printing. Workman Publishing Company.

Braddock Clarke, Sarah E. (2012) Digital Visions for Fashion + Textiles: Made in Code. Thames



and Hudson Ltd.

Style, Bowie (2015). Print & Pattern: Geometric. Laurence King Publishing.

Mahon, Molly (2020) House of Print: A modern printer's take on design, colour and pattern. Pavilion Books.

Bowles, Melanie (2009). Diseño y estampación textil digital. Blume.