



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos Básicos 2025-26

Especialidad: Diseño Gráfico

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	Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos Básicos		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



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

El objetivo principal de la asignatura es iniciar al alumno en la realización del proyecto gráfico, es decir, a resolver gráficamente un problema de comunicación a través de un proceso.

El alumno, aprende a diseñar, aprende a pensar, a desarrollar una forma de traslación visual materializando ideas a través del lenguaje gráfico.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Se consideran como conocimientos previos recomendados la materia impartida en las asignaturas DISEÑO BÁSICO y LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyectos Básicos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG 1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG 3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG 14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG 19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



CE 2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE 3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE 5	Establecer estructuras organizativas de la información.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA 1 Comunica ideas a través de la composición de imágenes y texto.	CG3 / CE3
RA 2 Resuelve proyectos de síntesis a partir de los condicionantes estéticos, funcionales y comunicativos.	CG1 / CG13 / CG14 / CG3
RA 3 Maneja adecuadamente herramientas digitales y analógicas específicas de la especialidad.	CE2
RA 4 Aplica la metodología proyectual a proyectos de comunicación gráfica.	CG1
RA 5 Busca, organiza, y analiza la información de forma fundamentada.	CG19
RA 6 Justifica adecuadamente y con fundamento las decisiones tomadas respecto a su trabajo.	CT8
RA 7 Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos y/o trabajos; utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	CT8 / CG1 / CG14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción al diseño

- Teoría, ideación y concepción del diseño.
- Teoría, ideación y concepción del diseño gráfico.
- Conceptos Generales. Teorías del diseño.
- Ámbitos de actuación del Diseño Gráfico. Función y diseño
-

Unidad 2. Metodología proyectual

- Introducción histórica.
- Definición, método y metodología.
- Diferentes modelos proyectuales.
- “La memoria” como conciencia del proyecto.

Unidad 3. Los elementos del diseño gráfico. La eficacia comunicativa de los signos



- Introducción a la síntesis.
- Introducción al concepto de Identidad visual corporativa.
- La imagen gráfica como identificador de valores.

Unidad 4. Comunicación: organización funcional e intencional de los mensajes

- Introducción a la retórica. El discurso visual. La retórica como recurso persuasivo.
- La comunicación visual como inductora a la acción y la reflexión.
- Investigación y experimentación gráfica.

→ 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 /	13
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	30
<i>Exposición trabajos en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R4	2
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	25
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (ORALES Y/O ESCRITAS) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	5
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno/a: 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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	55
-------------------------	---	---	----



<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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	15
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	5
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Pizarra. Ordenadores. Cañón de proyección. Material audiovisual. Recursos multimedia. Repositorios web. Biblioteca. Centre de Documentación del Diseño, IMPIVA.

→ 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
Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 6.	
El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.	
Para evaluar los trabajos 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 estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6
Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.	
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.

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>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como una prueba, 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 el examen.</p> <p>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.</p>	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 6.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para evaluar los trabajos 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 estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</p> <p>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.</p>	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.



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>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como una prueba, 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 el examen.</p> <p>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.</p>	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.

→ 10. Bibliografía

- Capsule. (2007). *Claves del diseño LOGOS*. Gustavo Gili.
- Crow, D. (2008). *No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica*. Promopress.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Infinito.
- Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2015). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili
- Pelta, R. (2005). *Diseñar hoy*. Paidós Diseño.
- Rom, J. (2002). *Els fonaments del disseny gràfic. Procés projectual i metodologia*. Trípodos.
- Samara, T. (2007). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para los diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.