



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

# PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN APLICADA 2025-26

Especialidad: **ILUSTRACIÓN**

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	Itinerario de Ilustración		
Departamento	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN		
Mail del departamento	dpto_expresion@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Ilustración Aplicada		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EO. Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar horario profesorado
Correo electrónico	Dpto_expresion@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar horario profesorado
Lugar de tutorías	Departamento de expresión y representación



---

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

---

La asignatura de Proyectos de Ilustración Aplicada es una asignatura de carácter teórico-práctico, en la que se abordan diferentes propuestas (proyectos) a desarrollar. Éstas se resuelven aplicando metodologías de investigación, análisis y conceptualización alrededor de las tendencias estéticas actuales y emergentes para, posteriormente, experimentar, seleccionar y realizar los Artes Finales de cada uno de los trabajos.

Tal y como avanza el nombre de la asignatura, los proyectos a realizar contemplan la ilustración que se aplica en diferentes áreas del Diseño y la creación artística. Como no puede ser de otro modo y dependiendo de la tipología de cada propuesta, se deben resolver diferentes condicionantes, encontrar lenguajes gráficos originales, y acabados y presentaciones adecuadas. La asignatura plantea, mediante temas inspiradores y de sensibilización, y dando a conocer los nuevos lenguajes formales y conceptuales, la aplicación de la ilustración en diferentes áreas o ámbitos del Diseño y del Arte, como puede ser Moda (indumentaria, complementos, tattoo), Interiores (diseño mural y textil...), Producto (ilustración aplicada y packaging), ilustración científica, Arte Urbano, etc.

Taller de Ilustración Aplicada consolida y amplía los conocimientos del alumnado en procesos de proyectación. Éste debe comenzar a desarrollar una metodología personal a partir de los aprendizajes obtenidos en Proyectos Básicos, del curso pasado, y Proyectos de Ilustración Editorial, del semestre anterior. El alumnado tiene que experimentar los métodos y técnicas necesarios para desarrollar proyectos ilustrados y trabajar la capacidad de interpretar ideas con imágenes, comprendiendo y reflexionando para resolver mediante la solución creativa más adecuada según cada aplicación.

La asignatura se coordina con Dibujo del Natural, que se imparte en el mismo semestre, de modo que parte del contenido gráfico de cada uno de los proyectos de Taller de Ilustración Aplicada (especialmente los apuntes y estudios del natural) se abordan en dicha asignatura.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

El alumnado debe mostrar un interés y un bagaje previos en cuanto a la expresión gráfica por motivación propia, la experimentación técnica y búsqueda de lenguajes plásticos.

Se recomienda que el alumnado tenga superadas las asignaturas de proyectos (Proyectos Básicos y Proyectos de Ilustración Editorial) y las propias de Dibujo. Es especialmente recomendable que Proyectos de Ilustración Aplicada se curse de forma simultánea a Dibujo del Natural, debido a las coordinaciones que se establecen entre ambas asignaturas.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de Ilustración Aplicada**

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

---



CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
------	---

## COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
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

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - Planifica, desarrolla y aplica el proceso metodológico de un proyecto de Ilustración aplicada a un campo determinado en las distintas fases que lo componen.	CG1
RA2 - Selecciona y utiliza correctamente las técnicas, métodos y procedimientos que hagan posible representar por medios convencionales de dibujo junto con diferentes recursos tecnológicos el desarrollo de una idea.	CG19 CG22
RA3 - Resuelve el proyecto mediante los recursos gráficos propios de la ilustración, aportando soluciones a partir de condicionantes estéticos, formales, funcionales y comunicativos.	CT3
RA4 - Fomenta su creatividad y sensibilidad artística implicándose positivamente en las tareas a realizar en el aula, y resuelve el proyecto de ilustración aplicada con un carácter original.	CT8 CT7 CT13
RA5 - Es organizado y coherente tanto en el análisis de la información como en las estrategias y decisiones tomadas, que fundamenta de forma justificada.	CG22



RA6 – Aplica una perspectiva amplia y diversa, con lenguaje inclusivo y valora la importancia de considerar cuáles son las lecturas, los usos y los impactos posibles en aquello que se diseña.

CG1

## → 6. Contenidos

En todas las unidades didácticas que se van a desarrollar se impartirán contenidos relativos a técnicas, procesos y soportes, así como la presentación y comunicación idóneas de cada uno de los proyectos planteados.

Se abordarán metodologías con recorridos complementarios tanto analógicos como digitales.

### Unidad 1. El dibujo proyectual aplicado

- Evolución gráfica de un proyecto
- Apunte, estudio, boceto
- Proporción, escala, render, paneles de resumen

### Unidad 2. Ilustración científica / técnica

- Infografía
- Manuales de construcción

### Unidad 3. Ilustración aplicada a diseño: moda, textil y complementos.

- Moda, textil y complementos. Tatuajes
- Producto y su packaging. Merchandising
- Observación y representación de poses adecuadas a la intencionalidad comunicativa

### Unidad 4. Arte Urbano

- Pintura mural, graffiti, trampantojo, anamorfosis.
- Metodología ABS y colaboración con Dibujo del Natural.1

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:



## Actividades de carácter presencial

Se realiza un planteamiento de la propuesta con la aportación teórica y visual necesaria por parte del profesor.

Se propone el trabajo a realizar en el aula. La realización de la propuesta se efectúa en clase, para permitir el seguimiento, las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.

Participación en proyectos ABS de forma grupal coordinada con Dibujo del natural

## 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.

De forma autónoma se resuelven otras propuestas que el profesorado diseña especialmente al efecto, apoyadas en los materiales didácticos pertinentes.

Recopilación y presentación de los trabajos en un dossier final.

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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5
<i>Clases prácticas</i>	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, RA4, RA5, RA6	75
<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	90
<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10



<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<b>SUBTOTAL</b>			110
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>

## → 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado.
- Cañón de proyección.
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar.
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas.
- Pila y grifo
- Mesas y asientos adecuados
- Enchufes suficientes para conectar equipos individuales
- Maniqués articulados y modelos anatómicos
- Mesas de luz

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

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



## **Instrumentos de calificación:**

*Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura que computarán el 100% de la nota.*

*Los trabajos no podrán ser presentados sin el seguimiento y supervisión del profesorado a lo largo del desarrollo de la propuesta.*

*Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos.*

## **Criterios de Evaluación:**

- Adecuación a las pautas dadas.
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Calidad y complejidad técnica.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

*Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.*

*Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación e indicadores de los mismos con sus correspondientes porcentajes de calificación para cada uno de los trabajos.*

*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.*

RA1, RA2, RA3, RA4,  
RA5, RA6

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

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN**

**Resultados de  
Aprendizaje evaluados**



## **Instrumentos de calificación:**

*Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura*  
*Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura*  
*Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.*  
*Aquellos alumnos que hayan superado el 20% de faltas de asistencia,*  
*además de la carpeta de trabajos y el archivo digital, deberán realizar*  
*un examen que computará el 60% de la nota.*

## **Criterios de Evaluación:**

- Adecuación a las pautas dadas.
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

*Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos, así como para el archivo digital y el examen. Para realizar dicha prueba es de obligado cumplimiento del alumno/a haber entregado en fecha y forma todos los trabajos realizados durante el curso solicitados por el profesor/a.*

*Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos y también en el examen.*

*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.*

RA1, RA2, RA3, RA4,  
RA5, RA6

## **9.2 Convocatoria extraordinaria**

### **9.2.1 Alumnado con evaluación continua**

#### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN**

**Resultados de  
Aprendizaje evaluados**



**Instrumentos de calificación:**

*Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura que computarán el 100% de la nota.*

*Los trabajos no podrán ser presentados sin el seguimiento y supervisión del profesorado a lo largo del desarrollo de la propuesta.*

*Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos.*

**Criterios de Evaluación:**

- Adecuación a las pautas dadas.
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Calidad y complejidad técnica.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

*Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.*

*Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación e indicadores de los mismos con sus correspondientes porcentajes de calificación para cada uno de los trabajos.*

*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.*

RA1, RA2, RA3, RA4,  
RA5, RA6

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

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN**

**Resultados de  
Aprendizaje evaluados**



## **Instrumentos de calificación:**

*Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura  
Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura  
Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.  
Aquellos alumnos que hayan superado el 20% de faltas de asistencia,  
además de la carpeta de trabajos y el archivo digital, deberán realizar  
un examen que computará el 60% de la nota.*

## **Criterios de Evaluación:**

- Adecuación a las pautas dadas.
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

*Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos, así como para el archivo digital y el examen. Para realizar dicha prueba es de obligado cumplimiento del alumno/a haber entregado en fecha y forma todos los trabajos realizados durante el curso solicitados por el profesor/a.*

*Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos y también en el examen.*

*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.*

RA1, RA2, RA3, RA4,  
RA5, RA6

## **→ 10. Bibliografía**

Birch, H. (2014). *Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Gustavo Gili.



- Borrelli, L. (2001). *Ilustradores de moda hoy*. Acanto.
- Bowles, M. (2009). *Diseño y estampación textil y digital*. Blume,
- Cámara, M. (2008). *Ilustración de vanguardia*. Instituto Monsa.
- Campanario, G. (2012). *The Art of Urban Sketching*. Quarry.
- Ching, F. (2012). *Dibujo y proyecto*. Gustavo Gili.
- Cole, D. (2008). *Diseño textil contemporáneo*. Blume.
- Dalquí, C. (2010). *Ilustración hoy: nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Index Book.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Blume.
- Deegen, L. (2013). *Principios de la Ilustración*. Gustavo Gili.
- Dunn, A (2015). *Pen and ink drawing. A simple guide*. Three Minds Press.
- Edwards, Betty. (2000). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano.
- Gómez, J.J. et. al. (2001). *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el S.XX*. Cátedra.
- Harris, A. (2013). *Metodología del Diseño*. Parramón.
- Holmes, M.C. (2014). *The urban sketcher*. North Light Books
- Hugo Magnus, G. (1982). *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo práctico*. Gustavo Gili.
- Lewinsohn, C. (2008). *Street Art. The graffiti revolution*. Tate publishing
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*.



Anagrama.

Loomis, Andrew. (1994). *Dibujo tridimensional*. Edicial.

Maier, Manfred. (1982). *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Gustavo Gili.

Mateu-Mestre, M. (2015). *Framed Perspective Vol. 1\_ Technical Perspective and Visual Storytelling*. Design Studio Press.

Mateu-Mestre, M. (2016). *Framed Perspective Vol. 2\_ Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters*. Design Studio Press.

Minguet, E. (2008). *Ilustración de vanguardia*. Monsa.

Robertson, S. y Bertling, T. (2014). *How to Render. The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity*. Design Studio Press.

Sherman, W. (2014). *Playing\_with\_Sketches*. Rockport

Xu, W. (2012). *Drawing in the digital age*. John Wiley & sons