



GUIA DOCENTE

Proyectos de Ilustración Editorial 2025-26

Especialidad: **Diseño Gráfico. Itinerario en 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	Diseño Gráfico. Itinerario en Ilustración		
Departamento	Diseño Gráfico Expresión y representación		
Mail del departamento	@easdvalecia.com		
Asignatura	Proyectos de Ilustración Editorial		
Web	easdvalecia.com		
Horario	Consultar aplicación de la Guía Docente		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica obligatoria	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesorado de Diseño Gráfico
Correo electrónico	grafico@easdvalecia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la Guía Docente
Lugar de tutorías	Consultar aplicación de la Guía Docente



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

La ilustración editorial, entendida como parte integrante de un proyecto superior, juega un papel fundamental a la hora de comunicar ideas o conceptos desde un punto de vista personal y particular. Mediante la creación de imágenes a partir de ideas se pretende enfatizar el significado de los mensajes, así como a facilitar su interpretación.

En el diseño editorial, la ilustración abarca un amplio repertorio de necesidades, pudiendo participar en la imagen de portadas de libros y revistas (incluidas las publicaciones cuyo contenido es solo texto como una novela), como acompañamiento a un texto dentro de una publicación analógica o digital.

La ilustración aplicada al ámbito editorial, tanto en publicaciones analógicas como digitales, tiene una naturaleza y condicionantes propios que no se encuentran en otros ámbitos, como son el constante contacto con el cliente en todas las fases de producción, un exhaustivo análisis de la información o cortos plazos de producción.

La asignatura trata de dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder abarcar con éxito un proyecto profesional de ilustración editorial en todas sus fases, desde la conceptualización hasta la entrega de la pieza final dentro de unos plazos establecidos y englobado en un proyecto editorial superior. Asimismo, y como parte integrante del plan de estudios, pretende consolidar las bases del proyecto de ilustración y técnicas gráficas que permitan avanzar y desarrollar en los proyectos siguientes como la Ilustración Aplicada y, en especial, para los proyectos de Ilustración Narrativa del siguiente curso.

La asignatura se coordina con Dibujo y Composición, que se imparte el mismo semestre, así como tiene continuidad con Proyectos de Ilustración Aplicada, que se imparte en el siguiente.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar la asignatura es recomendable tener aprobadas las materias de 1º curso, en especial las asignaturas de **Diseño Básico, Proyectos Básicos, Dibujo y Técnicas Gráficas y Lenguaje y Técnicas Digitales.**

Para el correcto desarrollo de la asignatura, el alumnado deberá tener asimilados especialmente los siguientes contenidos:

- Psicología de la percepción. Gestalt y psicología cognitiva de la forma
- Teoría del color
- Composición
- Metodologías básicas de los procesos de la ilustración
- Dibujo y técnicas gráficas
- Anatomía. Estructura y movimiento de la figura humana y la expresión facial
- Semiótica y semántica en el dibujo. Conocimiento de las figuras retóricas de la imagen
- Geometría descriptiva plana (para el concepto de simplificación geométrica como símbolo gráfico)
- Perspectiva para las relaciones entre el espacio y el volumen



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la presente asignatura.

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.
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.
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Planifica y desarrolla el proceso metodológico de un proyecto de Ilustración desde la idea hasta su ejecución final.	CG1 - CT3
R2 - Resuelve el proyecto mediante los recursos gráficos propios de la ilustración, aportando soluciones a partir de condicionantes estéticos, formales, funcionales y comunicativos	CT3 - CT13 - CG3 - CG20 - CE2 - CE6
R3 - Maneja adecuadamente herramientas digitales y analógicas específicas de la especialidad.	CE2 - CE6 - CT13



R4 - Justifica adecuadamente y con fundamento las decisiones tomadas respecto a su trabajo	CT7 -CT13
R5 - Identifica los efectos sobre el medio ambiente de las actividades desarrolladas en el sector gráfico y aplica las técnicas necesarias para que el proyecto sea sostenible.	CT16, CG16

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción a la ilustración editorial

- Tipologías de publicaciones impresas y digitales
- Tipologías de proyectos editoriales
- Las relaciones profesionales: director de arte, editor, autor, ilustrador
- El trabajo con agencia
- El *brief* editorial
- Metodología y flujo de trabajo

Unidad 2. Ilustración en prensa y revistas

- Retórica visual aplicada
- Portadas de libros y revistas
- Ilustración de artículos para prensa

Unidad 3. Tipografía ilustrada y *lettering*

- Introducción a la tipografía
- Clasificación y selección tipográfica
- Caligrafía
- *Lettering*

Unidad 4. Infografía

- Introducción a la infografía
- Sistemas de orientación: mapas y planos ilustrados



→ 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>Clases teóricas</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.	R1, R2, R3, R4, R5	20
<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.	R2, R3, R4, R5	60
<i>Tutorías</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo 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.	R1, R2, R3, R4, R5	8
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		2
SUBTOTAL			90

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.	R1, R2, R3, R4, R5	70
<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	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R4, R5	10
SUBTOTAL			110
TOTAL			200



→ 8. Recursos

- Pizarra
- Proyector
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Aula taller
- Equipos informáticos
- Impresora (láser PostScript a ser posible)
- Escáner
- Biblioteca

→ 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><i>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</i></p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.</p> <p>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. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</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>Es recomendable que los criterios de calidad para valorar el grado de consecución de las competencias aquí propuestos sean consensuados con los alumnos de manera que estos conozcan desde un principio los ítems a los que responderá la evaluación y se sientan copartícipes de la misma. Además, les servirá de guía para llevar a cabo la autoevaluación y la evaluación recíproca.</p> <p>Para que los proyectos sean evaluados es indispensable que la/el docente realice el seguimiento y supervisión de los proyectos durante las horas lectivas, en el aula o tutorías.</p> <p><u>Nota sobre el uso de la IA:</u> 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 autoridad será penalizado según el reglamento del centro.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</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
<p><i>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</i></p> <p><i>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total.</i></p> <p>Cada trabajo, así como el examen, 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 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>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p> <p>R1, R3, R4, R5</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><i>Trabajos, presentaciones y memorias. Suponen el 100 % de la calificación total.</i></p> <p>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.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como 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>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</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
--	-------------------------------------



Trabajos, presentaciones y memorias. Suponen el 50% de la calificación total.

Prueba teórico/práctica. Supone el 50% de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, 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.

Para evaluar tanto los trabajos como 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.

Para que los proyectos sean evaluados es indispensable que la/el docente realice el seguimiento y supervisión de los proyectos durante las horas lectivas, en el aula o tutorías.

Nota sobre el uso de la IA: 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 autoridad será penalizado según el reglamento del centro.

R1, R2, R3, R4, R5

R1, R3, R4, R5



→ 10. Bibliografía

Bibliografía básica

Brazell, Derek, & Jo Davies. (2017). *Becoming a successful illustrator* (2.^a ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Caldas, Sara, & Alicia Misrahi. (2021). *La paleta perfecta: Para diseño gráfico e ilustración*. Promopress.

Caldwell, Cath, & Yolanda Zappaterra. (2018). *Diseño editorial: Periódicos y revistas, medios impresos y digitales*. Gustavo Gili.

Castro, Ivan, & Ken Barber. (2017). *El ABC del lettering: Una guía para el dibujo de la letra*. Campgràfic.

Cheung, Victor. (2005). *Estamos hablando de ilustración*. Index Book.

Dalley, Terence, & Juan Manuel Ibeas. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales*. Tursen/Hermann Blume.

Eisner, Will. (2002). *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: Versión ampliada con la impresión digital*. Norma.

Fernández Iñurritegui, Leire, & Eduardo Herrera Fernández. (2016). *Diseño de cubiertas de libros: Recursos de retórica visual. Síntesis*.

Foges, Chris. (2000). *Diseño de revistas*. Index Book.

Gombrich, Ernst Hans. (1998). *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Debate.

Hall, Andrew. (2011). *Ilustración*. Blume.

Kane, John. (2017). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.

Mariani, Massimo, & Jordi Trilla. (2019). *Qué nos dicen las imágenes: La retórica visual en el arte, el diseño gráfico y la publicidad*. Hoaki books.

Rees, Darrel. (2012). *Cómo ser ilustrador*. Index Book.

Scheinberger, Felix. (2018). *Ser ilustrador: 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión*. Gustavo Gili.

Takashima, Yooco. (2020). *Dibújalo todo: 474 sencillas ilustraciones paso a paso*. Gustavo Gili.

Zeegen, Lawrence. (2013). *Principios de ilustración*. Gustavo Gili.

Zeegen, Lawrence, & Caroline Roberts. (2014). *50 años de ilustración*. Lunwerg.



Bibliografía complementaria

Arnheim, Rudolf. (2001). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza.

Arnheim, Rudolf. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Paidós.

Barcsay, Jenő. (1990). *Anatomía artística del cuerpo humano*. Territorio Madrid.

Fabris, Sergio, & Rodolfo Germani. (1973). *Color: Proyecto y estética de las artes gráficas*. Edebé.

Germani, Rodolfo. (1987). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Edebé.

Gombrich, Ernst Hans. (1980). *El sentido del orden*. Gustavo Gili.

Munari, Bruno. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili.

Roberts, Caroline. (2015). *Visionarios del diseño gráfico*. Blume.

Samara, Timothy. (2002). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.