



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos de Creación y Experimentación 2025-26

Especialidad: Itinerario de Ilustración Grado en Diseño Gráfico

Curso 2024/2025

→ 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 en Diseño Gráfico Itinerario en Ilustración		
Departamento	Itinerario de Ilustración		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Creación y Experimentación		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	12
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria Específica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Nacho Lavernia Cristina Barres Rangel Elisabet Rodríguez-Flores Imbernon
Correo electrónico	nacholavernia@easdvalencia.com ; cbarres@easdvalencia.com erodriguez@easdvalencia.com
Horario tutorías	a determinar con el alumnado
Lugar de tutorías	a determinar con el alumnado



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

La asignatura de Proyectos de Creación y Experimentación está orientada al desarrollo de un proyecto personal de ilustración con enfoque profesional y metodológico. Constituye una etapa preparatoria para el Trabajo Final de Grado (TFG) en 4º curso, permitiendo al alumnado explorar ideas, métodos y lenguajes visuales con profundidad y acompañamiento docente.

Por lo tanto los objetivos de la asignatura son:

1. Conocer y aplicar metodologías proyectuales específicas de ilustración.
2. Desarrollar proyectos personales viables con enfoque narrativo, experimental o aplicado.
3. Integrar fases de análisis, investigación, conceptualización y producción parcial (demo).
4. Sentar las bases de un proyecto de TFG sólido.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

El alumnado debe poseer habilidades propias del dibujo, conocimientos en técnicas gráficas y digitales, así como una base sólida en cultura artística y de diseño. Además, se considera requisito haber cursado las asignaturas del segundo curso del itinerario de Ilustración en Diseño Gráfico: *Dibujo y Composición*, *Proyectos de Ilustración Aplicada*, *Proyectos de Ilustración Editorial*, *Proyectos de Ilustración y Narración*, y *Dibujo y Lenguaje Gráfico*.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de creación y experimentación**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT03	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
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.
------	--

COMPETENCIAS GENERALES

CG01	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG03	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG08	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG09	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
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.
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

CE01	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE03	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE06	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE08	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
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
<p>RA 1. Aplica la metodología proyectual más adecuada a cada tipología de proyecto.</p> <p>INDICADORES:</p>	<p>CT15 CT16</p>



<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica las fases del proyecto. 2. Define el problema de manera clara. 3. Describe cada fase del proyecto. 4. Resuelve los distintos problemas que van surgiendo durante el proyecto. 5. Trabaja de forma autónoma y profesional. 6. Cumple las entregas previstas durante el proyecto. 7. Describe y recopila todo proceso de proyecto y sus resultados, de forma secuencial y detallada en una memoria 8. Diseña y maqueta la memoria de forma adecuada a la especificidad del proyecto. <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentación del proyecto y registro tutorías de clase. 	
<p>RA 2. Investiga y relaciona su propuesta con referentes artísticos, culturales y sociales, consiguiendo una propuesta de marco teórico para su trabajo que lo dote de coherencia y solidez.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organiza y justifica la información relevante en función de las necesidades del proyecto. 2. Trabaja con fuentes relevantes, coherentes y de calidad. 3. Utiliza técnicas de investigación adecuadas a la tipología del proyecto. 4. Comunica y argumenta las conclusiones con precisión y rigor, utilizando una terminología y vocabularios específicos de la disciplina. 5. Redacta con corrección ortográfica y sintáctica y atendiendo a la ortotipografía. 6. Cita y referencia correctamente las fuentes de información (normas APA) <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentación del proyecto y registro tutorías de clase. 	<p>CT15 CG21</p>
<p>R3. Establece conceptos y experimenta propuestas de solución. Escoge la solución más adecuada y argumenta la elección.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Define conceptos coherentes con el proyecto. 2. Genera una estrategia creativa para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto. 3. Desarrolla diferentes estilos gráficos y los aplica con soportes y medios a través de técnicas creativas de investigación y experimentación gráfica. 4. Describe el proceso de creación de las propuestas de manera secuencial, detallada, estableciendo relaciones claras entre los condicionantes, los conceptos y las alternativas de solución. 5. Elige la solución más correcta y argumenta la elección. <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apuntes, esbozos, bocetaje y documentación del proyecto. 	<p>CT15 CE1 CE2 CE4 CE10</p>
<p>R4. Desarrolla la propuesta y solución utilizando lenguajes gráficos coherentes desde el punto de vista de la creatividad, la investigación y aporte cultural.</p> <p>INDICADORES:</p>	<p>CT16 CE2 CE4 CE10</p>



<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla un lenguaje visual coherente (composición, forma, color, tipografía, narrativa) con la idea desarrollada en el proyecto. 2. Desarrolla los prototipos y soportes necesarios para hacer comprensible la propuesta. 3. Justifica razonadamente la propuesta final en función de todo el proceso metodológico. 4. Resuelve la comunicación del proyecto mediante los soportes adecuados: maquetas, presentación, animaciones, prototipos, vídeos... <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bocetaje, documentación del proyecto, prototipos y artes finales. 	
<p>R5. Utiliza métodos adecuados que permiten la producción y/o distribución de la pieza final propuesta.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Resuelve los aspectos técnicos necesarios para la producción de las piezas finales. 2. Genera los archivos e instrucciones necesarias para la producción de las piezas finales. 3. Optimiza los recursos y soportes de forma responsable y sostenible para el medio ambiente. <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archivos finales adjuntos al proyecto, prototipos y piezas finales. 	<p>CT15 CT16 CG11</p>
<p>R6. Comunica, presenta y expone el proyecto en toda su dimensión y defiende su resultado final.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunica oralmente con un discurso estructurado, sintético, claro y convincente. Expone los objetivos, la metodología, el contenido y las conclusiones del proyecto. 2. Produce prototipos y materiales que faciliten la comunicación eficaz del proyecto. 3. Comunica y argumenta razonadamente las decisiones tomadas, con precisión, rigor y utilizando una terminología y vocabularios específicos de la disciplina. 4. Cita correctamente las fuentes de referencia (normas APA) <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones en el aula de las distintas fases del proyecto y la defensa final ante el tribunal. • Cartel expositivo, artes finales y prototipos entregados para la exposición final. 	<p>CT16 CG11</p>
<p>R7. Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas y considera la diversidad.</p>	<p>CG14</p>



→ 6. Contenidos

Bloques temáticos:

1. Ilustración Aplicada (editorial, corporativa, mural...)
2. Ilustración Narrativa (cómic, animación)
3. Concept Art (personajes, entornos)

Fases del proyecto:

- Fase 1: Definición y briefing
- Fase 2: Investigación
- Fase 3: Conceptualización
- Fase 4: Ideación
- Fase 5: Arte final y prototipo parcial (“demo”)
- Fase 6: Comunicación y presentación

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

El procedimiento metodológico, individual y en grupo, consta de:

Actividades de carácter presencial

- Clases teórico-prácticas con análisis de casos reales.
- Tutorías personalizadas para seguimiento del proyecto.
- Presentaciones intermedias y finales con retroalimentación.
- Lectura y análisis de textos validados por el profesorado.
- Charlas con profesionales del sector.

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.



- El trabajo se entrega y se presenta en clase, el día que se indica en la propuesta.
- 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.	R1, R2, R3, R4, R5	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo 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.	R1, R2, R3, R4, R5	80
<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.	R1, R2, R3, R4, R5	20
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	5
SUBTOTAL			120

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, R5	100
<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, R3	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2	40
SUBTOTAL			180
TOTAL			300



→ 8. Recursos

- Pizarra.
- Proyector y pantalla de proyección.
- Equipos informáticos.
- Conexión a internet (WiFi).
- Aula con disposición flexible del mobiliario (para clases prácticas y clases teóricas).
- Impresora (láser PostScript a ser posible).
- Escáner.
- Superficie de corte (cutting mat).
- Mesa de luz.

→ 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>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <table><tr><th>Actividad</th><th>Requisitos</th><th>Peso</th></tr><tr><td>Proyecto personal (ACT 2)</td><td><i>Superar todas las fases</i></td><td>70%</td></tr><tr><td>Proyecto grupal (ACT 1)</td><td>Nota mínima 5</td><td>30%</td></tr><tr><td>Presentación personal (ACT 0)</td><td>No puntuable, pero necesaria para hacer media</td><td>Obligatoria</td></tr></table> <p>En el apartado de resultados de aprendizaje se indican los indicadores que se utilizarán en la elaboración de las rúbricas de cada trabajo práctico. Las rúbricas se entregarán al inicio de cada trabajo.</p>			Actividad	Requisitos	Peso	Proyecto personal (ACT 2)	<i>Superar todas las fases</i>	70%	Proyecto grupal (ACT 1)	Nota mínima 5	30%	Presentación personal (ACT 0)	No puntuable, pero necesaria para hacer media	Obligatoria	R1, R2, R3, R4, R5, R6 Y R7
Actividad	Requisitos	Peso													
Proyecto personal (ACT 2)	<i>Superar todas las fases</i>	70%													
Proyecto grupal (ACT 1)	Nota mínima 5	30%													
Presentación personal (ACT 0)	No puntuable, pero necesaria para hacer media	Obligatoria													

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

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



Trabajos prácticos. El estudiante deberá entregar los trabajos propuestos en clase. Y se evaluarán tal y como se comenta en el apartado 9.1.1. La nota resultante supondrá el 60% de la calificación total.

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 y en la prueba.

El alumnado que pierda la condición de evaluación continua deberá, además de entregar todos los trabajos realizados durante el curso, realizar una **prueba práctica** proporcionada por el profesorado en el día del examen, que durará 4 horas y consistirá en una o varias ilustraciones, con la justificación escrita y el arte finalizado. Esta prueba supondrá el 40% de la calificación total.

Prueba práctica (40%) + trabajos prácticos (60%)

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. Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una nota máxima de 5.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Como en el punto 9.1.1.	

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Como en el punto 9.1.2.	

→ 10. Bibliografía

Bibliografía básica:

Metodología proyectual en diseño e ilustración



- Aicher, O. (2001). *El mundo como proyecto* (2ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili. (Obra original: *Die Welt als Entwurf*)
- Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar: Propuestas a la teoría del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili. (Original: *Come nascono gli oggetti*)
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación: Cómo conseguir que los mensajes funcionen* (2ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Pérez Arteaga, M. A. (2023). *Así nacen las ideas: ilustradores y procesos creativos*. Hoaki.
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Varios Autores FADIP. 2004. *Libro Blanco de la Ilustración*. Versión Epub (http://www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancoIlustracion_web.pdf)

Bibliografía complementaria:

- Brazell, Derek, y Jo Davies. 2017. *Becoming a successful illustrator*. Second edition. New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Jones, C. J. (1992). *Métodos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili. (Original: *Design Methods, 1970. Traducción de la edición revisada.*)
- Lupton, E. (2010). *Pensar con tipos: Una guía crítica para diseñadores, escritores, editores y estudiantes* (2ª ed.). Gustavo Gili. (Original: *Thinking with Type*)
- Maeda, J. (2007). *Las leyes de la simplicidad: Diseño, tecnología y vida* (E. Palet, Trad.). Gedisa. (Original: *The Laws of Simplicity*)
- Cure, S., & Seggio, B. (2019). *Graphic design play book: An exploration of visual thinking*. Laurence King Publishing.
- Nina Paim, Corinne Gisel and Emilia Bergmark. 2016. *Taking a Line for a Walk; Assignments in Design Education*. Spector Books.

Enlaces web de interés:

- APIV. *Listado internacional de Agencias de Ilustración*.
<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>



- **APIV.** *Listado internacional de Editoriales de libro ilustrado.*
<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>
- **APIV.** *Observatorio de la Ilustración Gráfica. Informe 2008.*
<https://apiv.com/asociacion/recursos/#>
- **TEBEOSFERA.** Web sobre la industria del cómic en España.
<https://www.tebeosfera.com/>