



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos de Ilustración y Narración 2025-26

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

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesorado de Diseño Gráfico
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar aplicación de la Guía Docente
Lugar de tutorías	Departamento de Diseño Gráfico



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

La asignatura de *Proyectos de Ilustración y Narración* es una asignatura de carácter teórico-práctico, en la que se abordan diferentes propuestas (proyectos) en las que se va a narrar una historia. En este caso, el peso principal de la narración va a recaer, principalmente, en el papel que desempeñará la ilustración como eje vertebrador de la misma, pero siempre en coordinación con el texto. Para ello, se plantean proyectos en el campo del libro, el álbum ilustrado y la novela gráfica o cómic.

Cabe remarcar que se entiende por álbum ilustrado un tipo de publicación en la que el texto y la imagen se complementan de tal modo que ninguna tiene sentido sin la otra.

Tradicionalmente se asocia, de modo erróneo, a un público exclusivamente infantil.

Estos proyectos se van a resolver aplicando metodologías de investigación, análisis y conceptualización en torno al guión, la temática y el lenguaje idóneo para cada narración concreta. Además, se hace especial inciso en la resolución de los condicionantes técnicos, indispensables para una correcta impresión/visualización de las *Artes Finales*.

Las metodologías referidas se plantean desde los preceptos del *Concept Art*, en los que se desarrolla la estética (ambientación, atmósfera, tono, emoción...) de que se va a dotar a la narración. Este *concept* se aplicará al estilo gráfico y narrativo general de cada uno de los proyectos, y al diseño de sus escenarios, personajes, *props*, complementos, etc.

En cuanto a la búsqueda del estilo, la asignatura se coordina con *Dibujo y Lenguaje Gráfico*, que se imparte en el mismo semestre, de modo que parte de la experimentación que va a requerir cada uno de los proyectos de *Proyectos de Ilustración y Narración* se abordan en dicha asignatura. Además, para el alumnado que quiera enfocar su especialización al *Concept Art* o a la ilustración narrativa y/o secuencial, *Proyectos de Ilustración y Narración* podría considerarse un previo a su TFG.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Va a ser indispensable que el alumnado haya superado asignaturas previas de carácter proyectual como *Proyectos de Ilustración Editorial* y *Proyectos de Ilustración Aplicada*, y va a ser fundamental que curse de forma simultánea *Dibujo y Lenguaje Gráfico*.

Será muy recomendable poseer nociones de ilustración digital y tratamiento de imagen.

→ 4. Competencias de la asignatura

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



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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.
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
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

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
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
R1 - Define el aspecto visual de la narración y diseña y crea personajes, escenarios y elementos complementarios para proyectos narrativos.	CT13, CG18, CG20, CE1, CE4
R2 - Adopta los lenguajes gráficos y narrativos idóneos según las características del proyecto, resolviendo con originalidad y adecuación sus condicionantes técnicos, estético-formales y comercial-culturales.	CT13, CG18, CG20, CE1, CE4
R3 - Resuelve la estructura narrativa y elabora los guiones ilustrados y escritos de un proyecto en el que se cuenta una historia, analizando las necesidades de acción, ritmo y narrativa del proyecto.	CT13, CG20, CE4, CE8



R4 - Planifica, desarrolla y aplica el proceso metodológico de forma organizada y coherente tanto en el análisis de la información como en las estrategias y decisiones tomadas, que fundamenta de forma justificada.	CT13, CG18, CG20, CE1
R5 - Verifica la viabilidad del proyecto utilizando los recursos más adecuados para ello, y realiza una comunicación y presentación adecuadas para su defensa.	CT13, CG18, CG22, CE8

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Fundamentos del *Concept Art*

Continuación y ampliación de metodologías de *Concept* estudiadas de forma previa.

- Metodologías de investigación, ideación y materialización.
- Personajes. Estereotipos, arquetipos, tipologías. Psicología del personaje. Color.
- Vehículos, objetos y complementos.
- Escenarios. Ambientación. Esquemas compositivos y cromáticos.

Unidad 2. La secuencia gráfica como narración

Novela gráfica / Cómics

- *Concept* aplicado al proyecto.
- El *storyboard*. De la idea al guión gráfico.
- Composición y temporalización narrativa (la viñeta, la modulación del espacio y la estructura de la página, el orden de lectura y el recorrido visual).
- Los recursos gráficos (bocadillos o globos, burbujas, cartelas, onomatopeyas, etc.).
- La portada. El logo o cabecera.
- Artes finales. Prototipo.

Unidad 3. Narratividad e ilustración

Libro ilustrado

- *Concept* aplicado al proyecto.
- Formato. Cubiertas (portada, título, contraportada y lomo). Doble página, página individual, ilustración parcial.
- La elección tipográfica y la composición de los textos.
- Artes finales. Prototipo.

Álbum ilustrado

- *Concept* aplicado al proyecto.
- Simbiosis entre texto e ilustración. Formato. Cubiertas (portada, contraportada y lomo), guardas, la doble página.
- Texto e imagen, variaciones tipográficas.
- Artes finales. Prototipo.



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

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	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.	R1, R2, R3, R4, R5	75
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período 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, R4, R5	145
-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	-----



<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, R4, R5	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4,	15
SUBTOTAL			180
TOTAL			300

→ 8. Recursos

- Pizarra y TV con pantalla de 85".
- Equipos informáticos.
- Conexión a internet (WiFi).
- Impresora (láser PostScript B/N).
- Escáner.
- Superficie de corte (cutting mat).
- Mesa de luz.
- Aula con disposición flexible del mobiliario (para clases prácticas y clases teóricas).

→ 9. Evaluación

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 autoría será penalizado según el reglamento del centro.

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> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos podrá ser valorado con porcentajes diferentes, según criterio del profesor o la profesora.</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 y las estudiantes.</p>	R1, R2, R3, R4, R5



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 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>	R1, R2, R3, R4, R5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se procede del mismo modo que en el punto 9.1.1.	R1, R2, R3, R4, R5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se procede del mismo modo que en el punto 9.1.2.	R1, R2, R3, R4, R5

→ 10. Bibliografía

- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill.
- Blasco, L. (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Index Book.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Eisner, W. (2017). *La narración gráfica. Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner*. Norma.
- Gàmez, J. (2023). *Curso de diseño de personajes*. Anaya Multimedia, Espacio de Diseño.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Península.
- Love, C., & Withers, A. (2015). *The Complete Guide to Self-Publishing Comics: How to Create and Sell Comic Books, Manga, and Webcomics*. Watson-Guptill.
- Mateu-Mestre, M. (2020). *Tinta. Dibujo y composición para narradores visuales*. Anaya Multimedia.



Mateu-Mestre, M. (2022). *Tinta 2. Formato, energía y composición para narradores visuales*. Anaya Multimedia.

McCloud, S. (2007). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Astiberri.

McCloud, S. (2012). *Hacer Cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri.

Muñoz, D. (2020). *Escribir con viñetas, pensar con bocadillos. Manual de guión de cómic*. Es Pop.