



GUIA DOCENTE

## Dibujo y escritura. Técnicas y recursos para la creación. 2025-26

Especialidad: **Máster Co-diseño de Moda y Sostenibilidad**

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	Máster en Enseñanzas Artísticas Co-diseño de Moda y Sostenibilidad		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Asignatura	Dibujo y escritura. Técnicas y recursos para la creación.		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters A.2.10	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	Posgrado	Curso	Máster
Duración	Anual	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Tonuca Belloch
Correo electrónico	<a href="mailto:tbelloch@easdvalencia.com">tbelloch@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	Ver aplicación docente
Lugar de tutorías	Ver aplicación docente



---

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

---

La asignatura *Dibujo y escritura: dimensiones del lenguaje gráfico* tiene como finalidad fomentar en el alumno una comprensión profunda del lenguaje plástico y visual como medio para la exploración de su identidad creativa y expresiva. A través de la reflexión personal, el análisis de referentes y la experimentación gráfica, el estudiante será guiado en la construcción de una narrativa visual propia que articule tanto su universo estético como su posicionamiento profesional.

El curso plantea un enfoque integral donde el dibujo, la escritura, y el diseño digital se entrelazan como herramientas fundamentales para la representación del pensamiento, la emoción y la propuesta de marca personal. En este contexto, la incorporación de la herramienta CLO3D permite trasladar el lenguaje gráfico al entorno tridimensional, facilitando la formalización de ideas en prendas virtuales que dialogan con la identidad visual del alumno.

Se pretende así que el estudiante:

- Desarrolle un pensamiento crítico y reflexivo sobre su propio lenguaje gráfico y discursivo.
- Explore y defina una identidad creativa mediante la escritura, el dibujo y la composición visual.
- Aplique técnicas gráfico-plásticas y digitales como medios de expresión personal y profesional.
- Experimente con la herramienta CLO3D para proyectar visualmente sus ideas, diseñar propuestas con intención conceptual, y formalizar colecciones con un enfoque identitario y contemporáneo.
- Adquiera competencias para comunicar su universo creativo a través de presentaciones gráficas que combinen sensibilidad estética, coherencia visual y dominio técnico.

La asignatura se apoya en una metodología activa basada en el debate, la crítica constructiva y el desarrollo de proyectos personales, con el objetivo final de acompañar al alumno en el descubrimiento de un lenguaje propio que pueda trasladarse a su práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifca del Título Oficial del Máster

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Dibujo y escritura.

---

### COMPETENCIAS BÁSICAS



CB2	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB3	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB5	Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.
CB6	Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.
CE2	Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.
CE3	Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA3 - Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.	CB2
RA1 - Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.	CB3
RA1 - Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5
RA1 - Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	CB6
RA3 - Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	CE1
RA1 - Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.	CE2
RA1 - Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	CE3



## → 6. Contenidos

Los contenidos son los siguientes:

### Unidad 1. *Sketchbook*. Lenguaje gráfico y narrativa visual.

- Comprender y reflexionar sobre la identidad creativa propia.
- Desarrollar un pensamiento crítico sobre el lenguaje plástico y visual.
- Establecer códigos estilísticos permanentes.

### Unidad 2. Construcción técnica y formalización en CLO3D.

- Aprender a trasladar el lenguaje gráfico al entorno tridimensional.
- Desarrollar destrezas técnicas para formalizar propuestas de diseño.

### Unidad 3. Conceptualización gráfica y propuesta para concurso de moda sostenible.

- Definir el concepto creativo de la propuesta.
- Desarrollar una propuesta gráfica y discursiva adecuada para el concurso.
- Aplicar técnicas gráfico- plásticas y digitales que reflejen la identidad personal.

### Unidad 4. Ilustración creativa para el TFM.

- Explorar técnicas gráficas, plásticas y digitales para crear ilustraciones, montajes o composiciones visuales que reflejen la intención creativa del TFM.
- Desarrollar un lenguaje visual personal y coherente que articule el concepto e identidad del proyecto visual.

## → 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/a.
- 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/as.

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 las 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, conferencias...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. Explicación de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA3- CB2 RA1- CB3 RA1- CB5	15 horas
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo individual y grupal supervisadas la docente. Estudio de casos, proyectos, visitas a exposiciones..., búsqueda de datos, en biblioteca e Internet. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA3-CE1 RA1-CE2 RA2-CE2 RA1-CE3 RA1-CB6	51 horas
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por la docente con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, proyectos y visitas a exposiciones o jornadas.		
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas teórico-prácticas empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA3- CB2 RA1-CB3	9 horas
<b>SUBTOTAL</b>			<b>75</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.	RA3-CE1 RA1-CE2 RA2-CE2 RA1-CE3 RA1-CB6	65 horas
<i>Estudio práctico</i>	Preparación individual o 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.		
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conferencias,...	RA3-CB2	10 horas
<b>SUBTOTAL</b>			<b>75</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

- 1.- Mesas de trabajo
- 2.- Cañón de proyección.
- 3.- Pizarra.
- 4.- Biblioteca



## → 9. Evaluación

### Consideraciones generales

Dado el carácter presencial de la asignatura, la calificación del/la estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

- Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumnado deberá asistir al menos y con puntualidad al 75% del total de los periodos lectivos (según consta en el apartado de Calidad y Normativa del máster publicado en la web).
- Si el alumno/a ha superado las faltas de asistencia en un 25% del total (supone 7 faltas de asistencia), perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, evaluado según la ponderación para la evaluación de alumnado con pérdida de evaluación continua.

### Sistema de calificación:

Los resultados obtenidos por el alumnado serán calificados de acuerdo a la siguiente escala numérica, de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- De 0 a 4,9- Suspenso
- De 5,0 a 6,9- Aprobado
- De 7,0 a 8,9- Notable
- De 9,0 a 10- Sobresaliente.

La mención de “Matrícula de Honor” podrá otorgarse a criterio del profesorado, al alumnado cuya calificación final sea igual o superior a un 9,0. Su número no podrá exceder del 5% del total matriculado en la asignatura. Si el número de estudiantes es inferior a 20, solo podrá concederse una única “Matrícula de Honor”.

En el caso de que un alumno/a copie y/o plagie en los exámenes y/o trabajos, o entregue ejercicios que no sean de su autoría, suspenderá automáticamente la convocatoria. Será criterio del profesorado a cargo, si lo considera necesario, realizar una prueba práctica extra.

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>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Sketchbook y portfolio digital</u>: 100% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura.</li> </ul> <p>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 del <i>Sketchbook</i> y Portfolio. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>RA3—CB2 RA1—CB3 RA1—CB5 RA1—CB6</p> <p>RA3—CE1 RA1 y RA2—CE2 RA1—CE3</p>
<p>Criterios de evaluación y calificación</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio de los conceptos trabajados.</li> <li>• Adecuación a las pautas establecidas.</li> <li>• Coherencia, creatividad y experimentación en los contenidos del trabajo presentado.</li> <li>• Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.</li> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.</li> <li>• Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.</li> </ul>	

## 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>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Sketchbook y portfolio</u>: 70% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura.</li> <li>• <u>Prueba práctica</u>: 30% de la nota. No se podrá realizar el examen sin la entrega previa de la totalidad del portfolio.</li> </ul> <p>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 del portfolio.</p> <p>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>Criterios de evaluación:</p>	<p>RA3—CB2 RA1—CB3 RA1—CB5 RA1—CB6 RA3—CE1 RA1 y RA2—CE2 RA1—CE3</p>





Los criterios de evaluación se basarán en:

- Dominio de los conceptos trabajados.
- Adecuación a las pautas establecidas.
- Coherencia, creatividad y experimentación en los contenidos del trabajo presentado.
- Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.
- Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.

Es imprescindible la realización de todas las propuestas (obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10) para poder superar la asignatura.

El alumnado debe aportar los materiales demandados para la realización del examen.

## 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	RA3—CB2 RA1—CB3 RA1—CB5 RA1—CB6 RA3—CE1 RA1 y RA2—CE2 RA1—CE3

### 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	RA3—CB2 RA1—CB3 RA1—CB5 RA1—CB6 RA3—CE1 RA1 y RA2—CE2 RA1—CE3

## → 10. Bibliografía

AA. VV. (2019). *#FINAESTAMPA. Ilustración y Moda*. Museo ABC.

Blackmann, Cally (2007). *100 años de Ilustración de Moda*. Blume.

Borrelli, Laird (2008). *La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores*. Blume.

Babu, P. K., & Arunachalam, R. (2021). *Virtual clothing: Theory and practice*. CRC Press.





Dawber, Martin (2005). *Marcar tendencia. Ilustradores de moda contemporáneos*. Gustavo Gili.  
Donovan, Bill (2010). *Dibujo e ilustración de Moda. Estilos actuales e internacionales*. Blume.  
Feyerabend, F.Volker (2007). *Figurines de Moda*. Gustavo Gili.  
H.Kliczkowski. Leamy, Selwyn (2017). *Lea este libro si quiere hacer buenos dibujos*. Blume.  
Makryniotis, Thomas (2015). *3D Fashion Design. Technique, design and visualization*. Batsford.  
Watanabe, Naoki (2009). *Ilustración de moda contemporánea*. Promopress.  
Wesen, Michele (2012). *Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*.

## **Bibliografía complementaria:**

Koch, Rudolf (2001). *Cuaderno de escritura*. Campgràfic.  
Noordzij, Gerrit .(2009) *El trazo. Teoría de la escritura*. Campgràfic.