



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Estampación aplicada 2026-27

Especialidad: Todas

Curso 2026/2027

→ 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		
Departamento	Diseño de moda / Diseño de producto		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com / producto@easdvalencia.com		
Asignatura			
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OPT. Opcional	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Laura Peña / Juanjo Tormo / Maria Manrique
Correo electrónico	lperez@easdvalencia.com / jtormo@easdvalencia.com / mmanrique@easdvalencia.com
Horario tutorías	Por determinar
Lugar de tutorías	Departamento de moda / Departamento de producto



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

La asignatura nace de la colaboración entre las especialidades de diseño de producto y diseño de moda, con la finalidad de poner en práctica los conocimientos que ha recibido nuestro alumnado a lo largo de sus estudios en cuanto a dibujo e ilustración y ofrecerles unas habilidades y preparación específica en cuanto al diseño de estampados para la producción textil y de superficies, que podrán utilizar una vez que se incorporen al mundo laboral.

El objetivo es alentar a los estudiantes y las estudiantes a producir trabajos y/o proyectos que serán una adición única a su *portfolio* y ofrecerán una nueva dimensión a sus habilidades de dibujo e ilustración existentes.

Aprenderán las técnicas necesarias para comunicar, diseñar y aplicar estampados digitales comerciales para diferentes tipos de productos y soportes (textil moda, hogar, gráfico, cerámica, papelería, joyería, etc.) desde la investigación al producto final.

El propósito es diseñar e imprimir estampados con una impresora digital de gran formato. Photoshop e Illustrator se utilizarán para manipular imágenes y los diseños resultantes se imprimirán en impresoras digitales y de sublimación. Estos proyectos se gestionarán como se haría en un entorno real. Las técnicas adquiridas contribuirán a formar profesionales capaces de amoldarse a las necesidades del mercado: adquirirán los conocimientos y las habilidades necesarias para generar ideas y desarrollar diseños aplicables a distintos productos y superficies.

Se profundizará en las técnicas utilizadas actualmente en la industria y al terminar el curso el alumno contará con una variedad de muestras de diseño impresas en diversas superficies.

Siempre que sea posible, el curso incluirá una visita a una exposición para ver trabajos de diseñadores de estampados. (Visita a *Premiere Vision* durante el mes de Febrero al acabar la asignatura)

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Conocimientos y habilidades generales conseguidos en asignaturas cursadas hasta 3º o 4º con contenidos asociados a la ilustración, lenguajes y técnicas digitales.

Se necesitarán conocimientos básicos de Photoshop e Illustrator.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Estampación digital aplicada**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
-----	---



CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS APORTADAS POR MODA

CE1	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentarias adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
CE3	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
CE4	Conocer la indumentaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
CE8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CE11	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS APORTADAS POR PRODUCTO

CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados
CE6	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso
CE7	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas
CE8	Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de los productos, servicios y sistemas



CE9	Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional
CE10	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción
CE12	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - Trabaja de forma autónoma aportando iniciativas personales en el ejercicio profesional y utiliza adecuadamente las herramientas digitales, los instrumentos y maquinaria.	CT1, CG2, CG18
RA2 - Conoce de forma práctica los procesos y materiales, coordina el trabajo con otros profesionales comunicando adecuadamente la información y comprende el proceso de producción y desarrollo de los productos.	CT2, CG15
RA3 - Soluciona problemas y toma decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CT3
RA4 - Reflexiona, planifica y estructura las ideas para conseguir una colección creativa y coherente con los planteamientos del proyecto.	CG1
RA5 -Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad.	CT11, CG14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. La investigación: contexto y referentes

- La imprenta digital textil y el diseño de estampados en soporte digital.
- Estudio de las diferentes técnicas de estampación: serigrafía, rotativa, digital, etc.
- Tipologías de estampados y sus características.

Unidad 2. Metodología de proyecto

- El proceso de investigación y las tendencias y referentes en el sector de la estampación textil.
- Proceso de ideación del estampado
 - o Técnicas de dibujo para patterns
 - o Técnicas de estampación
 - o Materiales de dibujo



- o Teoría del rapport: motivo, repetición, composición, coordinación y escala.

Unidad 3. El diseño y la creación

- Técnicas de dibujo, retoque y montaje fotográfico aplicado al diseño de estampados con Adobe Illustrator® y Adobe Photoshop®. Preparar y limpiar la imagen.
- Teoría del rapport: motivo, repetición, composición, coordinación y escala.
- Diseño y creación de rapports digitales para estampados all over.
- Diseño y creación de estampados digitales: posicionales y panots
- Teoría y gestión digital del color: creación de paletas, armonías y coordinados

Unidad 4. Interacción entre las técnicas de impresión y las superficies

- Impresora digital
- Transferencia por calor
- Impresión por sublimación
- Primeras pruebas de estampación y experimentación con distintos soportes
- Conclusiones

Unidad 5. La producción

- Preparación de archivos finales para la producción
- Separaciones de color
- La ficha técnica del estampado
- Recepción de labdips

Unidad 6. El proyecto final

- Desarrollo de una colección de estampados digitales.
- Realización del muestrario en físico aplicado en diferentes superficies.
- Técnicas de presentación y comunicación.

→ 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)
Clase presencial	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, RA5	20



Clases prácticas	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, RA5	25
Tutoría	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, RA4, RA5	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA3	5
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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, RA3, RA4, RA5	60
Estudio práctico	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.	RA2, RA5	20
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Entre los recursos podemos enumerar; ordenadores, internet, pizarra, cañón, materiales multimedia, biblioteca y todos los recursos disponibles en el aula.

Recursos específicos:

- Mesas de impresión; tanto para impresión de rapport como posicional
- Pantallas con malla
- Prensas de transferencia de calor
- Impresora de sublimación
- Lavadoras



→ 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
La evaluación se hará de manera continuada y progresiva mediante el seguimiento personalizado de los trabajos realizados y teniendo en cuenta la asistencia regular y continuada al 80% de las clases. Como trabajo final se desarrollará una colección de estampados digitales en diferentes soportes.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Si el alumnado ha superado las faltas de asistencia en un 20% (total de 6 faltas) del total, perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, según la ponderación para la evaluación con pérdida de evaluación continua. En este caso, aparte de entregar el proyecto, realizar un examen teórico/práctico o entregar trabajos extras, según criterio del/de la docente, sobre los contenidos impartidos en la asignatura. En el caso de realizar una prueba tipo examen, los porcentajes serán los siguientes: • Entrega de todas las fases del proyecto plateado en la asignatura que supondrá una valoración del 40%. • Examen que supondrá el 60% de la calificación final. Para 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. En el caso de realizar trabajos extras de la materia, la evaluación se mantendrá con un 100% de la calificación global del proyecto, siendo criterio del/de la docente la determinación del valor y porcentaje de cada trabajo en la nota general. Para evaluar los trabajos extras 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	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Para el alumnado que no hayan superado alguna parte del proyecto dentro de la evaluación ordinaria: - Deberán presentar en la fecha de entrega las partes del proyecto suspendidas y se les guardará la nota de la parte aprobada. - Se mantienen los criterios de evaluación/calificación de la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
En este caso el alumnado deberá, aparte de entregar el proyecto, realizar un examen teórico/práctico o entregar trabajos extras, según criterio del/de la docente, sobre los contenidos impartidos en la asignatura. Se mantienen los criterios de evaluación/calificación de la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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.

→ 10. Bibliografía

Nöel, Marie-Christine, Cailloux, Michaël (2015). Diseño textil: actividad profesional, estudios de tendencias y desarrollo de proyectos. Promopress.

Rusell, Alex, (2013). Principios básicos del diseño textil. Ed.Gustavo Gili.

Briggs- Goode, Amanda (2013). Diseño de estampados textiles. Blume.

Mazier, Didier (2021). Photoshop 2021. Para PC/Mac. Editorial ENI.

Ujiie, Hitoshi (2006). Digital Printing of Textiles. Woodhead Publishing.



Rezendes, Cheryl (2013). Fabric Surface Design: Painting, Stamping, Rubbing, Stenciling, Silk Screening, Resists, Image Transfer, Marbling, Crayons & Colored Pencils, Batik, Nature Prints, Monotype Printing. Workman Publishing Company.

Braddock Clarke, Sarah E. (2012) Digital Visions for Fashion + Textiles: Made in Code. Thames and Hudson Ltd.

Style, Bowie (2015). Print & Pattern: Geometric. Laurence King Publishing.

Mahon, Molly (2020) House of Print: A modern printer's take on design, colour and pattern. Pavilion Books.

Bowles, Melanie (2009). Diseño y estampación textil digital. Blume.