



GUIA DOCENTE

Taller de Dibujo Projectual 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	De Graduado en Diseño (Todas las especialidades)		
Departamento	Dibujo Técnico		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Taller de Dibujo Projectual		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario	Consultar horario		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	OP (Optativa) 40% Presencial 60% Autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	Consultar web
Horario tutorías	Consultar horarios del profesor-a
Lugar de tutorías	A determinar en la aplicación



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

Se pretende la práctica principalmente del dibujo con los medios elementales, el apunte y el croquis, todo ello propone un control de la herramienta más simple, el lápiz.

Es necesario un conocimiento de las fórmulas de representación perspectiva, la interpretación e interacción del dibujo en el plano con la traslación a formas tridimensionales, la conformación del claroscuro y las texturas gráficas. No es posible proyectar eficazmente sin dibujo y sin la representación efectiva y comprensiva como la perspectiva cónica y el dibujo analítico.

Además interesa conocer y trasladar al papel los lenguajes gráficos planos utilizados en el proyecto, su traducción a fórmulas tridimensionales. Además, el dibujo favorece la comunicación interpersonal, ayuda a la exteriorización de emociones y fomenta la creatividad.

La relación entre los procesos mentales que se ponen en marcha cuando se emplean destrezas de representación que vinculan el cerebro con la mano es una forma de poner en valor la necesidad para la construcción de la inteligencia del diseñador. No es posible diseñar aquello que antes no se ha visto y no se ha interiorizado por medio de una imagen dibujada. Tampoco es posible comunicarse con el cliente en sus inicios sin dibujos y croquis.

Es importante especificar que la asignatura tiene una concepción transversal. Se pretende trasladar a las especialidades de diseño de moda, diseño de interiores, diseño gráfico y diseño de producto con sus respectivos itinerarios.

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones efectuadas en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán realizadas indistintamente tanto en género masculino como femenino.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Los propios de las asignaturas impartidas en los Estudios Superiores en Diseño. Dibujo y Técnicas Gráficas de 1º, Sistemas de Representación de 1º, Diseños Básicos de 1º y Proyectos de 2º y 3º. Estos conocimientos recomendados se refieren a todas las especialidades de los Estudios de diseño.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Taller de Dibujo Projectual**



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organiza y planifica 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.
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.
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

→ 5. Resultados de aprendizaje



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Domina la representación del objeto, el espacio y la figura humana. Ind 1.1. Realiza dibujos proporcionados Ind 1.2. Utiliza correctamente las técnicas gráficas Ind.1.3. Demuestra fluidez en el trazo	CT3,CT13,CG1,CG2
R2 - Controla el uso del dibujo durante el proceso proyectual. Estudia y diseña las estructuras y detalles, entendiendo que son parte esencial del proyecto, de su ejecución y su materialización. Ind 2.1. Proyecta entendiendo las características de los materiales. Ind 2.2. Expresa mediante el dibujo soluciones de encuentros, despieces, materialidad.	CT3,CT13,CG1
R3 - Proyecta formas y espacios para el dibujo de volumetrías arquitectónicas y las argumenta. Ind. 3.1. Utiliza correctamente los sistemas de representación. Ind. 3.2. Expone con coherencia y argumenta su proyecto.	CT2,CG2,CG11
R4 - Conoce la figura humana y articula el movimiento de la misma en relación con el espacio que habita, el uso de productos, la indumentaria y la configuración de personajes	CT13,CG1

→ 6. Contenidos

Bloque temático 1. Ideación. Aproximación al Proyecto

Apunte

- Dibujo a mano alzada como fase inicial en el proceso de creación
- Proceso de ensayo error y adaptación

Croquis

- o Esbozo de la idea primaria: síntesis dibujada a mano.
- o El gesto: curvas relajadas y tensas.

Perspectiva cónica

Técnicas gráficas: Tinta china y Acuarela

De las dos a las tres dimensiones y viceversa



Bloque temático 2. Estructuras y Detalles constructivos para el proyecto

Dibujo de producto: perspectiva axonométrica

Técnicas gráficas: rotulador y gouache

Destrezas analíticas y gráficas de representación de materiales

Representación del detalle

Bloque temático 3. Figura Humana

La proporción humana y su articulación

Esquemas humanos atendiendo a métodos de proporcionalidad

Figurines de moda

Técnica gráfica: Pastel

Bloque temático 4. Dibujos Finales y Comunicación

Técnicas gráficas para artes finales y renders (Técnicas analógicas)

- Tinta china
- Acuarela
- Gouache y acrílico
- Rotulador en base alcohol
- Estilógrafo
- Grafito
- Pastel

Comunicación de las diferentes especialidades



→ 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>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R2	20 horas
<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	35 horas
<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.	R2, R3, R4	5 horas
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		
SUBTOTAL			60

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, R4	50 horas
<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.	R3	30 horas
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R3	10 horas
SUBTOTAL			90
TOTAL			150



HONESTIDAD ACADÉMICA:

En los ejercicios se evalúa el trabajo ORIGINAL e INDIVIDUAL de cada alumno-a. Para enriquecer el aprendizaje, animamos a discutir con otros estudiantes de la asignatura los problemas y los métodos de resolución relacionados con los ejercicios de clase, pero cada estudiante debe aportar su propia solución original a los trabajos planteados. Utilizar el trabajo de otra persona como propio, o permitir a otra persona que utilice los trabajos propios como suyos, tendrá como resultado una CALIFICACIÓN NULA de dichos trabajos para todos los estudiantes implicados en el incidente. Todo ello con independencia de que, además, se tomen las medidas oportunas para sancionar las acciones que puedan ser constitutivas de falta o delito.

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.

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
- Recursos multimedia
- Correo electrónico y Moodle/Classroom/Drive
- Bibliografía básica

MATERIAL NECESARIO:

Se precisará material según las técnicas gráficas a utilizar, éste se definirá con tiempo de antelación suficiente al inicio de la tarea donde se va a emplear, en muchos casos el material podrá ser compartido.



→ 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
1.- Presentación de proyectos dirigidos	80%	1.- R1, R2, R4
2 - Consideraciones actitudinales, evolutivas y creativas	10%	2.- R4, R7, R10
3.- Presentación, Defensa y Comunicación	10%	3.- R3
NOTA: Se tendrán en cuenta las prácticas entregadas en los plazos establecidos. Para obtener calificación positiva en la evaluación, deberán realizar todos los trabajos y obtener una calificación media ponderada en los mismos a partir de 5. Todas las actividades serán evaluadas mediante una rúbrica entregada al inicio del trabajo, de manera que el alumnado conocerá los objetivos mínimos que debe alcanzar. Se podrán plantear ejercicios de refuerzo o pruebas específicas de conocimientos a los alumnos que no alcancen los resultados de aprendizaje establecidos.		

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1.-Presentación proyectos	60%	
2. Prueba práctica	40%	
Para obtener calificación positiva en la evaluación, deberán realizar todos los trabajos y obtener una calificación media ponderada en los mismos a partir de 5. 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.		1.- R1, R2, R4
		2.- R1



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Presentación de proyectos dirigidos	80%	1.- R1, R2, R4
2 - Consideraciones actitudinales, evolutivas y creativas	10%	2.- R4, R7, R10
3.- Presentación, Defensa y Comunicación	10%	3.- R3
Para obtener calificación positiva en la evaluación, deberán realizar todos los trabajos y obtener una calificación media ponderada en los mismos a partir de 5.		

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
1.- Trabajos prácticos.	60%	1.- R1, R2, R4
2.- Prueba teórica/práctica.	40%	2.- R1
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.		

→ 10. Bibliografía

Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.

Paredes, Cristina,(2009) *Bocetos de arquitectura pública*, Barcelona, Loft Publications_Reditar Libros.

Bahamon, Alejandro, (2006) *Sketch, Casas. Esbozos en la arquitectura residencial*, , Barcelona Monsa Ediciones

Simblet, Sarah; (2006) *Cuaderno de dibujo*, Barcelona Blume,

Bahamon, Alejandro, (2005) *Sketch. Planificar y construir*, , Barcelona Monsa Ediciones

Donato, Emili, (2001) *Dibujos de Arquitectura*, Barcelona, Ediciones del Serbal

Giménez, Roberto y Vidal, Mª Dolores, (1998) *Temario de geometría descriptiva y dibujo técnico*, Valencia, UPV,

Sainz, Jorge, (1990) *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*, Madrid Nerea,



Lambert, Susan, (1985) *El dibujo. Técnica y Utilidad. Una introducción a la percepción del dibujo*. Madrid, Hermann Blume.,

Lauseau, Paul, (1982) *La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, Barcelona, Gustavo Gili

Maier, Manfred,(1982) *Procesos elementales de proyectación y configuración*, Barcelona, Gustavo Gili