



GUIA DOCENTE

**Taller de experimentación gráfica
2026-27**

Especialidad: **Diseño Gráfico**

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	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Taller de experimentación gráfica		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	1S	Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	B Teórica-práctica	Tipo de asignatura	50% Presencial 50% Autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Mestre Beltrán, Javier, Martínez Muñoz, Mª Jesús, Adrià i Montagut, Carme
Correo electrónico	B Teórica-práctica
Horario tutorías	Consultar Docente



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

Hoy en día, la densidad visual de imágenes y productos de comunicación que nos rodea es enorme. En su mayoría son propuestas puramente estéticas, de tendencias, reiterativas... que no invitan a la reflexión y que no aportan nada nuevo a la sociedad. En esta asignatura desarrollaremos propuestas para estimular la creatividad, pero siempre partiendo de una reflexión conceptual. Es importante, ampliar la formación de los nuevos diseñadores y diseñadoras a través de la experimentación gráfica y la reflexión crítica, la ética y el compromiso.

Taller de experimentación gráfica invita a la reflexión acerca del diseño, sus propuestas, sus soluciones y su implicación en la sociedad que nos rodea, dotando a los proyectos de algo más que soluciones puramente formales o técnicas, dotándolos de ideas y conceptos.

Esta asignatura pretende desarrollar proyectos de experimentación e investigación al margen de las limitaciones de un proyecto real.

Los objetivos fundamentales de esta asignatura son:

Promover la observación de la realidad, de manera abierta y alternativa, recopilar, seleccionar y utilizar lo que nos rodea como recurso creativo para solucionar problemas gráficos.

Analizar las imágenes creadas y reflexionar, de forma colaborativa, acerca de sus significados y la aplicación adecuada a distintos soportes y medios de comunicación.

Promover y practicar técnicas de creación experimental tanto analógicas como digitales, para la generación de imágenes gráficas.

Y por último, facilitar el trabajo colaborativo en un proyecto gráfico, aplicando lo aprendido durante la asignatura. En este sentido, es importante promover la integración de todos los miembros del equipo para que puedan cumplir con sus tareas y apoyar al equipo ante las dificultades para resolver con éxito el proyecto planteado en la asignatura.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

“Diseño básico”

“Proyectos básicos”

“Dibujo y técnicas básicas de dibujo”

“Espacio y volumen”

“Sistemas de representación”

“Lenguajes y técnicas digitales”

“Fotografía y medios audiovisuales”

“Tipografía”



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Taller de experimentación gráfica**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT1 4	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG1 7	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG1 9	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
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 - Observa la realidad, de manera abierta y alternativa, y recopila, selecciona y utiliza lo que le rodea como recursos creativos para solucionar problemas gráficos.	CG2



R2 - Utiliza técnicas de creación experimental para la generación de imágenes gráficas y busca y aplica recursos diferentes	CE8
R3 - Analiza las imágenes creadas y reflexiona acerca de sus significados y la aplicación adecuada a distintos soportes y medios de comunicación.	CG19
R4 - Diseña un proyecto gráfico en equipo aplicando lo aprendido en los resultados de aprendizaje anteriores. Se integra en el equipo multidisciplinar, cumple con sus tareas (busca información, la selecciona y la filtra, extrae conclusiones y las comparte con el grupo) y apoya al equipo ante dificultades para resolver con éxito el proyecto planteado en la asignatura.	CT9, CG17, CT14, CT7, CT9, CE3, CE4, CE8
R5 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos y/o trabajos. Utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	CG1

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Experimentación e investigación en diseño.

DESCUBRIR

La creatividad: experimentación gráfica. Saber mirar para encontrar (estimular actitudes perceptivas y activas). Improvisar para descubrir: el juego, el azar, lo casual. Generación de ideas. Desbloques mentales....

BUSCAR

Contenido y concepto. El concepto vs la forma: el resultado formal no siempre es lo importante. El concepto y la idea. Cambiar el punto de vista. Transgredir los límites culturales...

ANALIZAR / FORMALIZAR

Unidad 2. Procesos de trabajo interdisciplinares y multidisciplinarios.

→ 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 o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2,	10
<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	40
<i>Clase presencial</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R4, R5	6
<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, R5	30
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	4
SUBTOTAL			90

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	25
<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	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R3, R4	5
SUBTOTAL			60



TOTAL

150

→ 8. Recursos

Ordenadores. Cañón de proyección.
Espacio para el montaje de maquetas y libros. Biblioteca.
Recursos multimedia.

→ 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



Proyectos y trabajos suponen el 100% de la calificación total. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados. Los proyectos se calificarán del 1 al 10. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para que los proyectos sean evaluados es indispensable que la/el docente realice el seguimiento y supervisión de los proyectos durante las horas lectivas, en el aula o tutorías. Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5. 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. Sistemas de recuperación: Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).	R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.
--	--

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
En este caso, los proyectos y trabajos suponen el 60% de la calificación total. Y la prueba de evaluación supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y deben estar supervisados por la/el docente. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen. Para evaluar los proyectos 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.	R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

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



Proyectos y trabajos suponen el 50% de la calificación total. Prueba de evaluación supone el 50% de la calificación total. La calificación final de los trabajos será el resultado de la de los proyectos realizados. Los proyectos se calificarán del 1 al 10. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5 y deben estar supervisados por la/el docente. 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.	R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.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
Proyectos y trabajos suponen el 60% de la calificación total. Prueba de evaluación supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y deben estar supervisados por la/el docente. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen. Para evaluar los proyectos 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.	R.A.1. R.A.2. R.A.3. R.A.4. R.A.5.

→ 10. Bibliografía

Jonathan, B y Lucienne, R, (2007). *Comunicación Visual. De la teoría a la práctica*. Parramón.

Lupton, E, (2015). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*, Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:



- Baldwin, J., Lucienne, R. (2007). *Comunicación Visual. De la teoría a la práctica*. Parramón.
- Davis, M. (2009). *Mucho más que un nombre*. Parramón.
- Fletcher A. (2003). *The Art of Looking Sideways*. Phaidon Press.
- Gil, J., León, C., Echevarría, F. (2009). *N 02 Cuadernos: Branding ¿Estilo local o globalización?*. Index Book.
- Lucienne, R. (2006). *Good: Ética en el Diseño Gráfico*. Indexbook.
- Mariscal, J., Amat, F., Sánchez, A. (2008). *N 01 Cuadernos: El diseño: ¿calidad o cantidad?*. Index Book.
- Myerson, J. Poynor, R., Gibbs, D. (1996). *Beware, wet painting: designs by Alan Fletcher*. Phaidon Press.
- Panero, M., Ayuso, D., Folch, A, (2009). *La Estructura ¿Diseñar o delegar?* Editorial Index Book.
- Smith, K. (2011). *How to be an Explorer of the World: Portable Life Museum*. Penguin Books
- Lucas, G. y Dorrian, M. (2006). *Publicidad de guerrilla*. Gustavo Gili
- Century (2011). *Banksy. Wall and Piece*. The Random House.