



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

Proyectos básicos 2026-27

Especialidad: Diseño Gráfico itinerario ilustración

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 itinerario ilustración		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento			
Asignatura	Proyectos básicos		
Web			
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano / Valencià
Tipo de formación	Básica Obligatoria	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente responsable	César Desé
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consular aplicación de la guía docente
Lugar de tutorías	Consular aplicación de la guía docente



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

La asignatura se entiende como un taller de iniciación donde el alumnado aprende metodologías para llevar a cabo proyectos de ilustración, desde el análisis del encargo, búsqueda de información, ideación, hasta su ejecución y presentación, teniendo en cuenta conceptos estéticos, formales, conceptuales, emocionales y culturales.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

La asignatura está basada en los conocimientos previos adquiridos en las asignaturas del primer semestre en especial en las asignaturas de DISEÑO BÁSICO, DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS y LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos básicos**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG19	Dominar la metodología de investigación.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
CE5	Establecer estructuras organizativas de la información.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Planifica y organiza un proyecto de ilustración desde la idea hasta su ejecución.	CT1, CT2, CT14
R2 - Comunica ideas a través de los recursos gráficos propios de la ilustración, resolviendo el proyecto a partir de condicionantes estéticos, funcionales y comunicativos.	CT1, CG3
R3 - Maneja adecuadamente herramientas digitales y analógicas específicas de la especialidad.	CE2
R4 - Aplica la metodología proyectual a proyectos de ilustración.	CT14, CG19, CE2
R5 - Busca, organiza, y analiza la información de forma fundamentada.	CT2, CG9, CG19
R6 - Justifica adecuadamente y con fundamento las decisiones tomadas respecto a su trabajo.	CT8



→ 6. Contenidos

Bloque 1. Introducción al proyecto de ilustración

- Ilustración - diseño - arte.
- Proyectos de ilustración: tipos y finalidad.

Bloque 2. Metodología proyectual

- Metodologías de diseño y proceso creativo.

Bloque 3. Métodos de investigación y experimentación

- Desarrollo práctico de proyectos.

Bloque 4. Métodos de investigación y experimentación

- Reflexión y valoración de los trabajos realizados, a través del portfolio o la memoria de los trabajos realizados.

→ 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, R3, R4, R5	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, R6	30
<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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	25
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10
SUBTOTAL			75



7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnado: 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, R6	45
<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, R6	24
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5, R6	6
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Aula de proyectos.
Pizarra.
Proyector y pantalla o TV de gran formato.
Ordenadores.
Conexión a internet
Biblioteca y bibliografía de la asignatura.
Material audiovisual.

→ 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
--	-------------------------------------



Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total. Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesorado. 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. 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 al alumnado. 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 alumnado. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.	R1, R2, R3, R4, R5, R6
9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. 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. 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.	Resultados de Aprendizaje evaluados R1, R2, R3, R4, R5, R6



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total. Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora. 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. 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 los y las estudiantes. 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 50% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 50% de la calificación total. 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. 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6



→ 10. Bibliografia

Brazer, D. (2018). *Becoming a successful illustrator*. Bloomsbury.

Herrera, E. y Fernández, Leire. (2013). *Un proceso creativo en el diseño gráfico de carteles*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Editorial GG.

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

Munari, B. (2000). *¿Cómo nacen los Objetos?* Gustavo Gilli.

Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. Gustavo Gili.