



GUIA DOCENTE

Dibujo y Lenguaje Gráfico
2026-27

Especialidad: 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 en Ilustración		
Departamento	Departamento de Expresión y Representación		
Mail del departamento	dpto_expresion@easdvalencia.com		
Asignatura	Dibujo y lenguaje gráfico		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar grupos		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º (1er semestre)
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EC. Específica de Centro	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horarios
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación



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

Dibujo y lenguaje gráfico podría entenderse como una continuación de *Dibujo y técnicas gráficas*. Es decir, se trata de una asignatura de carácter eminentemente práctico planteada a modo de taller de perfeccionamiento de distintas técnicas de expresión relacionadas con el dibujo, cuyo objetivo final es que el alumnado recorra un camino de investigación técnica y expresiva para llegar a definir un posible estilo propio adaptado a cada proyecto.

La temporalización y contextualización de las propuestas viene determinada por la asignatura *Proyectos de Ilustración y narración*, del mismo semestre, ya que gran parte de los condicionantes expresivos y estilísticos que se planteen en los diferentes proyectos, se resolverán en *Dibujo y lenguaje gráfico*.

En base a esto, y una vez realizada la investigación documental y establecidos los referentes de cada propuesta, en *Dibujo y lenguaje gráfico* se propondrán procesos y metodologías para favorecer tanto la creatividad en las fases de ideación como la definición de cada proyecto.

Se va a experimentar con diferentes técnicas y sus procesos, soportes, útiles de aplicación y combinaciones, dando importancia a la gestualidad, que pone en valor tanto la expresividad propia de los materiales como la de quien la realiza. Todo ello con la intención de conocer los comportamientos y las posibilidades técnicas y expresivas de las técnicas para, a base de investigar plásticamente, definir los procedimientos, materiales y lenguajes gráficos que van a servir para resolver las propuestas de *Proyectos de Ilustración y narración*.

Además, toda esta experimentación puede servir de punto de partida para *Proyectos de Creación y Experimentación*, del siguiente semestre, en que el alumno puede terminar de definir sus estilos y lenguajes aplicándolos a propuestas más personales, a modo de *pre-TFG*.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Va a ser indispensable que el alumnado haya superado asignaturas previas de dibujo, como *Dibujo y técnicas gráficas*, *Anatomía artística* o *Dibujo del natural* y va a ser fundamental que curse de forma simultánea *Proyectos de Ilustración y narración*.

También será beneficioso haber cursado *Técnicas gráfico-plásticas* en Bachiller de Artes o, en su defecto, haber trabajado con diferentes técnicas (tintas, acuarela, acrílico, *gouache*...) de forma autodidacta.

Será muy recomendable poseer nociones de ilustración digital y tratamiento de imagen.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Dibujo y lenguaje gráfico

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos



CT12	Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG21	Dominar la metodología de la investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del Diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Aplica diferentes metodologías y procesos creativos, y utiliza las estrategias que le permita desarrollar estilos gráficos originales con una determinada calidad técnica	CT2, CT13 CG4, CG19 CE1, CE11
R2 - Desarrolla procesos de investigación y experimentación gráfico-plástica empleando y combinando diferentes herramientas, soportes, técnicas y procedimientos para poder alcanzar los resultados adecuados.	CT2, CT8, CT13 CG2, CG6, CG19, CG21 CE1, CE11
R3 - Utiliza distintos recursos expresivos en coherencia con la intención comunicativa de la imagen; gestiona y optimiza los resultados para resolver los condicionantes establecidos	CT12, CT13 CG2 CE1, CE11
R4 - Organiza y planifica eficientemente su trabajo con el objetivo de ejercitarse en la disciplina, y demuestra el interés que requiere el proceso de experimentación e investigación en el diseño.	CT8, CT13 CG6, CG19, CG21 CE3, CE15



R5 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.

CT12
CE15

→ 6. Contenidos

Bloque 1. El accidente como punto de partida

Técnicas accidentales

- La expresividad propia de los materiales y de los útiles o procedimientos de aplicación.
- La gestualidad y el *accidente*. La pareidolia.
- Técnicas y procedimientos.
- Gestión analógica y digital de los resultados.

Bloque 2. El lenguaje gráfico en cómic

Coordinado con Proyectos de Ilustración y Narración

- La línea: tipos y expresividad. *Lineart*.
- La mancha y la iluminación: gestión del negro y composición.
- Los grises: La trama manual y las texturas gráficas. La trama mecánica.
- Técnicas y procedimientos

Bloque 3. El color y las técnicas mixtas

Coordinado con Proyectos de Ilustración y Narración

- El color como lenguaje. El lenguaje gráfico en relación con un texto al que acompaña (libro ilustrado) o con un texto al que completa (álbum ilustrado)

Técnicas, soportes, útiles y procedimientos

- Las técnicas grasas y las magras.
- Técnicas opacas y transparentes.
- Los soportes y su preparación.
- Analógico y digital, técnicas complementarias.
- Gestión analógica y digital de los resultados

Bloque 4. Buscando el estilo

- Gestión de resultados anteriores y paralelos como estrategia de definición de estilo.
- Definición de rasgos estilísticos propios.
- Propuesta final de lenguaje personal adaptado a una tipología y un público concreto a elección del alumno/a. El resultado se puede proponer como posibilidad para desarrollar y aplicar en *Proyectos de Creación y Experimentación*.



→ 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 profesorado.
- 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 otras 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, ferias, 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 o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1 - 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 - R5	50
<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 - R5	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1 - R5	5
SUBTOTAL			75



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 - R5	65
<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 - R5	5
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R4 - R5	5
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra.
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado.
- Cañón de proyección.
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar.
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas.
- Pila y grifo.
- Mesas y asientos adecuados.
- Modelos para dibujar.
- Maniqués anatómicos y articulados.
- Mesa de luz.

→ 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
Instrumentos de evaluación • <u>Portfolio</u>: 100% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura. 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	R1, R2, R3, R4, R5



del Portfolio.

Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se basarán en:

- Asistencia y participación activa en las clases presenciales
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura
- Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados
- Grado de concreción y desarrollo de los mismos
- Correcta presentación y comunicación
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación
- Presentación de los trabajos en los plazos convenidos
- Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en la asignatura
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo
- Considera las observaciones hechas por el profesorado
- Emplea los materiales recomendados
- Presenta los ejercicios según la indicación hecha por el profesorado
- Realiza suficiente trabajo autónomo
- Asiste a clase y realiza trabajo en el aula de forma provechosa

Toda entrega realizada fuera de plazo sin causa justificada tendrá una penalización en su calificación.

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

Los trabajos no podrán ser presentados sin el seguimiento y supervisión del profesorado a lo largo del desarrollo de la propuesta. Por lo tanto, para poder aprobar la asignatura mediante evaluación continua, el alumnado deberá asistir a un mínimo 80% de las horas presenciales.

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.

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Instrumentos de evaluación • <u>Portfolio</u>: 40% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura. • <u>Examen</u>: 60% de la nota. No se podrá realizar el examen sin la entrega previa (digital y física) de la totalidad del Portfolio 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.	R1, R2, R3, R4, R5



Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se basarán en:

- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados.
- Grado de concreción y desarrollo de los mismos.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación de los trabajos en el plazo convenido.
- Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en la asignatura.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.
- Presenta los ejercicios según la indicación hecha por el profesorado
- Realiza suficiente trabajo autónomo

Es imprescindible la realización de todas las propuestas (obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10 en todas ellas), incluido el examen, para poder superar la asignatura. Si alguna de las propuestas no está superada, el examen ya no será corregido ni calificado.

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.

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	R1, R2, R3, R4, R5

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	R1, R2, R3, R4, R5

→ 10. Bibliografía

Libros



- Aristides, Juliette (2006). *Classical Drawing atelier*. Watson-Gutpill.
- Birch, Helen (2014). *Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Gustavo Gili.
- Bockley, John (1987). *Watercolor interpretations*. North Light Books.
- Dunn, Alphonso (2015). *Pen and ink drawing. A simple guide*. Three Minds Press.
- Eisner, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Eisner, Will (2017). *La narración gráfica*. Norma.
- Gubern, Román (1972). *El lenguaje de los cómics*. Península.
- Hobbs, James (2016). *Dibujo a tinta. Artistas contemporáneos, técnicas tradicionales*. Gustavo Gili.
- Hugo Magnus, G. (1982). *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo práctico*. Gustavo Gili.
- Mateu-Mestre, Marcos (2011). *Tinta. Dibujo y composición para narradores visuales*. Espacio de Diseño
- Mateu-Mestre, Marcos (2016). *Perspectiva Vol. 1. Técnica y narración visual*. Espacio de Diseño.
- Mateu-Mestre, Marcos (2021). *Tinta Vol. 2. Formato, energía y composición para narradores visuales*. Espacio de Diseño.
- Mattesi, Michael D. (2006). *Force. Dynamic life drawings for animators*. Elsevier.
- McCloud, Scott (1995). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Ediciones B.
- Powell, D. (1993). *Técnicas avanzadas de rotulador*. Blume
- Robertson, S. y Bertling, T. (2014). *How to Render. The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity*. Design Studio Press.
- Simblet, Sarah (2009). *Sketchbook for the artist*. D K Publishing.
- Thëlin, Valfred; Burlin, Patricia (1988). *Watercolor: Let the medium do it*. Watson-Gutpill.
- Wang, Thomas C. (1992). *Sketching with markers*. Van Nostrand Reinhold.