



GUÍA DOCENTE

Estética y tendencias contemporáneas de la ilustración, el cómic y la animación

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 Ilustración		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento	dpto_historia@easdvalencia.com		
Asignatura	Estética y tendencias contemporáneas de la ilustración, el cómic y la ilustración		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Por definir		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria de la especialidad	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño
Correo electrónico	dpto_historia@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la guía
Lugar de tutorías	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño



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

Esta asignatura contribuye a la construcción del perfil profesional del ilustrador mediante el conocimiento de la evolución de la ilustración durante las últimas décadas de su desarrollo. Al igual que la asignatura Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación (perteneciente al 2º curso), sus objetivos fundamentales son proveer a los futuros ilustradores de referentes visuales adecuadamente contextualizados, reforzar el desarrollo de su creatividad, y permitirles la definición de un estilo propio. La asignatura se podrá coordinar con otras del curso, especialmente con las correspondientes a proyectos de ilustración con la que se comparta semestre y a las que puede darse apoyo teórico en cualquier proyecto transversal que surja.

Puede ser especialmente interesante la coordinación con la asignatura de Animación avanzada, pues durante el temario de Estética y tendencias contemporáneas de la Ilustración también se tratarán numerosos elementos relacionados con la evolución de la animación durante la segunda mitad del siglo XX.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es aconsejable que los estudiantes tengan los conocimientos que proporcionan las asignaturas Fundamentos Históricos del Diseño, que se imparte en 1º curso, e Historia y Cultura de la ilustración, el cómic y la animación, que se imparte en 2º curso.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye esta asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
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.

COMPETENCIAS GENERALES

CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
CG12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE13	Conocer el contexto económico, social cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
CE15	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
RA1 - El alumnado identifica las características formales y comunicativas de las obras de ilustración, cómic y animación	CG6, CG12, CE13, CG14
RA2 - El alumnado explica las relaciones entre los movimientos artísticos y la ilustración, el cómic y animación de cada periodo	CT11, CG6, CG12, CE13, CG14
RA3 - El alumnado analiza obras de ilustración, cómic y animación aplicando criterios formales, comunicativos y simbólicos	CG6, CG12, CE13
RA4 - El alumnado compara las obras de ilustración, cómic y animación del periodo estudiado con producciones actuales, estableciendo influencias y fuentes de inspiración	CG 6, CG 12, CG19, CE13
RA5 - El alumnado argumenta las opiniones con precisión y rigor, usando una terminología y vocabulario específicos de la disciplina	CT11, CT12, CG14, CE15
RA6 - El alumnado elabora trabajos de investigación básicos, aplicando la metodología adecuada a cada modalidad	CT11, CT12, CG6, CG12, CG14, CE13, CE15
RA7 - 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

0. Introducción a la estética

- La estética y sus apartados
- El conocimiento estético y sus categorías
- La fealdad, lo grotesco, lo siniestro, lo humorístico y otras categorías estéticas aplicadas a la ilustración contemporánea



1. El panorama de la ilustración desde la Segunda Guerra Mundial

1.1. La evolución de la ilustración editorial infantil

- El estilo naíf, ingenuo y tierno
- El estilo de collage, expresivo y pictórico
- El estilo cómico y humorístico
- El estilo detallista de línea fina y clara
- El panorama en España
 - El periodo de la posguerra y el franquismo: una estética edulcorada
 - La evolución durante la transición

1.2. El mundo de la ilustración editorial adulta

- Revistas y publicaciones periódicas
 - Las revistas generalistas: un fenómeno extraordinario
 - Contracultura y culturas populares: las revistas *pulp*
- La ilustración de libros
 - La influencia vanguardista europea en los Estados Unidos
 - Ensayo y no ficción: la tendencia geométrica y racional
 - Narrativa, poesía y teatro: la tendencia expresiva y subjetiva
 - La ilustración fantástica medievalizante: espadas, magos y sortilegios
 - La cartografía de fantasía como género de ilustración

1.3. La ilustración comercial: cartel y publicidad

- El Estilo Suizo y su enorme impacto
- El panorama en Estados Unidos
 - La interpretación del Estilo Suizo
 - El cartel comercial libre, expresivo y subjetivo
 - El cartel musical: el fenómeno de la psicodelia
- Otros focos de interés
 - La ilustración comercial japonesa
 - La cartelería activista europea
 - España: la explosión creativa durante la transición

2. La historieta desde el periodo de entreguerras hasta mediados del siglo

2.1. Evolución del cómic en los Estados Unidos

- El cómic realista en prensa (1930 en adelante)
- Los primeros álbumes estadounidenses
 - Definición, antecedentes y orígenes
 - National Allied Publications: el inicio de la edad dorada
- La Edad de oro de los superhéroes en EEUU (1938-1950)
 - Superman (1938)
 - Batman (1939)
 - Justice Society of America (1940)
 - El Capitán América (1941)
 - El declive y final de la edad dorada a comienzos de los años 50
- La Edad de plata del cómic de superhéroes (1956-1970)
 - Nacimiento y éxito de Marvel Comics (1961 en adelante)
- El cómic *underground*



2.2. La historieta europea y el manga japonés

- Los primeros grandes nombres de la historieta franco-belga
 - o Características del fenómeno de la *bande dessinée*
 - o Los tres estilos, tendencias o corrientes
- El tebeo español desde la Guerra Civil hasta los años 60
 - o Características del auge de la historieta en España
 - o Las revistas de humor
 - o El cuadernillo de aventuras
- El origen del manga japonés
 - o Antecedentes del género (hasta 1900)
 - o Los primeros mangas modernos (1900-1945)
 - o La primera Edad de oro del manga (1945 en adelante)
 - o Mujeres y manga: una relación no siempre fácil

3. La evolución de la animación

3.1. La animación en Estados Unidos

- Disney: de la Edad de Oro de a su constante evolución
 - o 1937-1945: la Edad de Oro del estudio
 - o 1945-1966: la pérdida de importancia de la animación
 - o 1966-1989: los años más oscuros y difíciles
 - o 1989-1999: el «renacimiento» de Disney
- La explosión de la animación tras la Segunda Guerra Mundial
 - o La experimentación radical de la UPA
 - o La animación televisiva: un fenómeno que cambió el paradigma
 - o Productoras y figuras independientes

3.2. La animación europea y japonesa

- La animación en la Europa oriental
 - o Características de la animación en el bloque comunista
 - o La animación checa: maestros del *stop-motion*
 - o La escuela croata de Zagreb como foco fundamental
- Los países del occidente europeo
 - o La animación británica
 - o La escena italiana desde la II Guerra Mundial
 - o Francia hasta finales del siglo XX
- El panorama en España
 - o La primera mitad del siglo XX
 - o De mediados del siglo XX en adelante
- El *anime* japonés
 - o Las primeras animaciones japonesas
 - o Los comienzos de la edad dorada: Osamu Tezuka
 - o El papel fundamental de Studio Ghibli
 - o La explosión internacional a finales del siglo XX



→ 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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	20
<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	13
<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	6
<i>Exposición trabajos</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA5	3
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	3
SUBTOTAL			45

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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	30
<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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias: talleres, congresos, conferencias	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	5
SUBTOTAL			55
TOTAL			100



→ 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenador, cañón de proyección
- Material audiovisual, recursos multimedia, páginas web
- Documentación escrita: fotocopias, dossiers, textos, artículos
- Bibliografía especializada
- Biblioteca de la EASD
- Centre de Documentació Impiva Disseny.

→ 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
Para evaluar los diferentes instrumentos 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. Los porcentajes concretos de la rúbrica serán desarrollados por el profesorado en la aplicación de esta guía docente, aunque aquí se proponga una organización de estos porcentajes. 1.1- Elaboración y defensa de trabajos de investigación 40%. 1.2- Pruebas objetivas 60%. Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes: 1.1- Ejercicios y elaboración y defensa de trabajos de investigación: -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. -Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos. -Capacidad de selección y organización de la información. -Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo. -Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita. -Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación. -Respeto a la propiedad intelectual. 1.2-Pruebas objetivas: -Dominio y comprensión de los contenidos propios de la asignatura. -Capacidad para analizar e interpretar fenómenos, manifestaciones,	1.1_ RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.2_ RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.3_ RA1, RA2, RA3, RA4, RA5



- obras y procesos históricos relacionados con la ilustración, el cómic y la animación.
- Capacidad para establecer relaciones entre distintos periodos históricos, autores, movimientos y manifestaciones culturales.
 - Calidad de la argumentación y fundamentación de las respuestas.
 - Uso adecuado de la terminología específica de la materia.
 - Claridad, coherencia y organización en la exposición escrita de las ideas.
 - Corrección gramatical y ortográfica.

Consideraciones generales sobre la evaluación:

- Todos los instrumentos de evaluación, escritos u orales, deberán ajustarse a los principios de igualdad, inclusión y diversidad, tanto en el uso del lenguaje como en la selección y utilización de fuentes, imágenes y demás recursos empleados.
- La utilización de herramientas de inteligencia artificial (IA) en las actividades y trabajos quedará sujeta a la autorización previa del profesorado y a las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas. Cuando dicha utilización esté permitida, deberá declararse de forma expresa, indicando las herramientas empleadas y su finalidad. En todo caso, la evaluación priorizará la comprensión de los contenidos, el pensamiento crítico, la aportación personal, el proceso de aprendizaje y el uso crítico, ético y responsable de estas herramientas. El uso no autorizado o no declarado, así como aquel que sustituya la autoría o la aportación intelectual del estudiante, se considerará contrario a las normas de integridad académica y podrá dar lugar a la aplicación de las medidas previstas en la normativa 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
Pruebas teóricas/prácticas. Supone el 100% de la calificación total. Esta prueba se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura. Para evaluar esta prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes 1. Prueba teórico-práctica: -Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los instrumentos de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los instrumentos de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

→ 10. Bibliografía

- Barnicoat, John. (2003). *Los Carteles. Su historia y su lenguaje*. Gustavo Gili.
- Bozal, Valeriano. (1989). *El siglo de los caricaturistas*. Historia 16.
- Cavalier, Stephen. (2011). *The World History of Animation*. University of California Press.
- Corredor, Paloma. (2018). *Historia del cómic*. Editorial Libsa.
- Checa Godoy, Antonio y Garrido Lora, Manuel. (2017). *Teoría e historia del cartel publicitario*. Editorial Síntesis.
- Cubeiro, Carlos. (2025). *Historia del dibujo y la ilustración*. Berenice.
- Delgado, Pedro E. (2000). *El cine de animación*. Ediciones JC.
- Doyle, Susan, Grove, Jaleen y Sherman, Whitney. (2019). *History of Illustration*. Bloomsbury.
- Encinas Salamanca, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Diábolo Ediciones.
- Eskilson, Stephen J. (2012). *Graphic Design: A New History*. Yale University Press.
- Fonte, Jorge y Mataix, Olga. (2005). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. T&B Editores.
- Gravett, Paul. (2012). *1001 cómics que hay que leer antes de morir*. Grijalbo.
- Guiral, Antoni (coord.). (2007a). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 1. Los cómics en la prensa diaria: humor y aventuras*. Panini Cómics.
- Guiral, Antoni (coord.). (2007b). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 3. El comic-book: superhéroes y otros géneros*. Panini Cómics.
- Guiral, Antoni (coord.). (2007b). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Panini Cómics.
- Heredia Pitarch, David. (2016). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Diábolo Ediciones.
- Livingston, Alan y Livingston, Isabella. (2003). *Graphic Design and Designers*. Thames & Hudson.
- Lorenzo Hernández, María. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diábolo Ediciones.



- McCloud, Scott. (2019). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.
- Meggs, Philip y Purvis, Alston W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. RM Verlag.
- Naughtie, James. (2018). *Libros que han cambiado la historia: desde El arte de la guerra hasta el Diario de Anna Frank*. DK Ediciones.
- Roob, Alexander. (2023). *Press Graphics. The Golden Age of Graphic Journalism (1819-1921)*. Taschen.
- Satué, Enric. (1999). *El Diseño Gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza.
- Vilches, Gerardo. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus.
- Wiedemann, Julius. (2005). *Illustration Now*. Taschen.
- Zeegen, Lawrence y Roberts, Caroline. (2014). *50 años de Ilustración*. Lunwerg.