



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Experimenta materializando el diseño 2024-25

Especialidad: Todas

Curso 2024/2025

→ 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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño de Moda		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Asignatura	Experimenta materializando el diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Por determinar		
Lugar impartición	Por determinar	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OPTATIVA	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Elena Celda Real/María José Blasco Martínez
Correo electrónico	ecelda@easdvalencia.com / mjblasco@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar Aplicación de la Guía docente
Lugar de tutorías	Consultar Aplicación de la Guía docente



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

El diseño es inherente a las técnicas, herramientas y materiales empleados en su proceso creativo. Esta asignatura, principalmente práctica, se centra en la utilización, manipulación y experimentación de materiales a través de la producción artesanal. Su propósito es proporcionar al alumnado la oportunidad de descubrir y explorar nuevos lenguajes dentro de su disciplina, facilitando la creación de un medio de expresión y comunicación visual innovador. En este contexto, se fomenta la ideación de técnicas más personales mediante el desarrollo de nuevos métodos de trabajo.

El objetivo fundamental de la asignatura es que los estudiantes experimenten tanto con materiales conocidos a lo largo de su formación académica como con nuevos materiales. Esto no sólo les permitirá obtener respuestas inesperadas, sino también descubrir características distintivas en el ámbito del diseño -según especialidad-, destacando así las cualidades expresivas y técnicas de dichos materiales y su adaptabilidad a diversas disciplinas.

La asignatura se concibe como una herramienta alternativa para materializar la capacidad innovadora del alumnado -sugiriendo criterios, reflexión y experimentación-, permitiéndoles obtener respuestas sorprendentes y valiosas en las interrelaciones infinitas del uso de los materiales, que pueden ser aplicadas en diversos entornos.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

No es necesario contar con un conocimiento específico previo para la participación en esta asignatura; sin embargo, sería beneficioso haber cursado previamente las asignaturas vinculadas a materiales y procesos de fabricación.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Experimenta materializando el diseño :

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar 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
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables



## COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG9	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, como transmisor de valores culturales
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - Analiza y sintetiza la información relativa al uso de los diferentes materiales y herramientas en diferentes ámbitos del diseño	CT1, CT2, CT7, CT14,
RA2- Aplica estrategias de creación y representación del diseño con una metodología adecuada, empleando un estilo personal y sostenible	CT3, CT14, CG1, CG16, CG18
RA3 – Realiza de forma manual las prácticas requeridas y demuestra con destreza su aplicación en los prototipos ideados	CG1, CG9, CG18
RA4 - Toma decisiones formales de acuerdo con criterios técnicos, estéticos y funcionales y justifica la elección	CT3, CG1, CG16, CG18
RA5 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los ejercicios y en la memoria utiliza el lenguaje inclusivo, no emplea imágenes sexistas y considera la diversidad	CT11, CG14

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. Experimentación como método para el diseño.

- 1.1. Papel de la experimentación en el proceso de Diseño. Metodologías.
- 1.2. Creatividad y Experimentación.
- 1.3. Diseño experimental sostenible e inclusivo.



## Unidad 2. Diseño experimental a través de la implementación en técnicas.

2.1. Procesos físicos. Deformación plástica, recubrimientos y acabados.

2.2. Procesos químicos. Reactivos y acabados.

## Unidad 3. La descontextualización de la forma y la función en un proceso experimental y creativo a través de los materiales.

3.1. La intencionalidad en la descontextualización de los objetos/materiales.

3.2. Materialización del diseño experimental.

### → 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, RA5	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el catedrático. 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.	RA2, RA3, RA4, RA5	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.	RA3, RA4	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

#### 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.	RA1, RA2	50
-------------------------	---	----------	----



<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	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

### INSTALACIONES EASD:

Aula con mesas de trabajo, pizarra, corcho mural,... Pila y termo de agua, lavadora, secadora,...

Acceso a internet, ordenador y cañón de proyección. Biblioteca.

### MATERIAL A APORTAR POR EL ALUMNADO:

Material básico: tejidos, diferentes calidades de papel, plástico, etc.

Algunos elementos y/o objetos necesarios para la realización de algunas prácticas.

## → 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

Al tratarse de una asignatura fundamentalmente práctica es imprescindible que el alumnado asista a la totalidad de las sesiones. Para aprovechar adecuadamente la asignatura, se elabora un cuaderno y un dossier en los que se incluirán todos los ejercicios realizados con los diferentes materiales/técnicas.

- Cuaderno de muestras.
- Dossier de técnicas y materialización de los resultados de los prototipos.

Los criterios de evaluación serán:

- Analiza y sintetiza la información, empleando terminología específica.
- Maqueta con una disposición coherente, teniendo en cuenta la corrección ortográfica y sintáctica.
- Organiza y dispone las muestras adecuadamente.
- Incluye imágenes de todo el proceso creativo.
- Experimenta con distintas técnicas la transformación y los posibles acabados de los materiales a emplear.
- Resuelve los prototipos con creatividad, experimentación y originalidad.
- Demuestra el manejo de las técnicas y la resolución de problemas.

RA1 RA2, RA3, RA4, RA5



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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Al tratarse de una asignatura fundamentalmente práctica es imprescindible que el alumnado asista a la totalidad de las sesiones.</p> <p>Para el estudiantado que no cumpla el requisito previsto de asistencia a clase (más de 6 faltas), o que no haya presentado o superado algún/os experimento/s en las fechas señaladas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza un examen teórico-práctico demostrando haber alcanzado los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura.</li> <li>-Entrega del cuaderno y del dossier con todas las actividades planteadas.</li> </ul> <p>Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.</p>	<p>RA1 RA2, RA3, RA4, RA5</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Para el estudiantado que no haya presentado o superado algún/os experimento/s en las fechas señaladas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Entrega del cuaderno y del dossier con todas las actividades planteadas.</li> </ul> <p>Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.</p>	<p>RA1 RA2, RA3, RA4, RA5</p>

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

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



Para el estudiantado que no cumpla el requisito previsto de asistencia a clase (más de 6 faltas), o que no haya presentado o superado algún/os experimento/s en las fechas señaladas:

- Realiza un examen teórico-práctico demostrando haber alcanzado los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura.
- Entrega del cuaderno y del dossier con todas las actividades planteadas.

Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

RA1 RA2, RA3,  
RA4, RA5

## → 10. Bibliografía

### Bibliografía básica:

- Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito.
- Casellas, V. (2020). *Cómo diseñar. Descubre las tendencias del siglo XXI: tipos de diseño, características, definiciones y ejemplo*. Ediciones Arte Casellas.
- Cross, N. (2002). *Más allá de la resolución de problemas: El diseño como facilitador de la innovación*. Editorial Gustavo Gili.
- Goleman, D. (2010). *El espíritu creativo*. Editorial B de Bolsillo.
- Gombrich, E.H. (1980). *El sentido de orden. Estudio sobre el sentido de las artes decorativas*. Barcelona, Editorial GG.
- Hatchuel, A., Le Masson, P., & Weil, B. (2005). *De la concepción a la concepción anticipada: La investigación sobre el diseño y la innovación*. Editorial Gustavo Gili.
- Jenny, Peter (2013). *La mirada creativa*. Gustavo Gili.
- Loos, A. (1980). *Ornamento y delito y otros escritos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Manzini, E. (1993). *La materia de la invención*. Barcelona: Ediciones CEAC.

### Bibliografía complementaria:

- Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.
- uchanan, R. (1998). *Buen diseño, diseño democrático*. Editorial Gustavo Gili.
- Dorst, K. (2011). *Cuándo las cosas importan*. Trea Ediciones.
- Lawson, B. (2006). *Cómo piensan los arquitectos: La planificación del diseño para la imaginación estratégica*. Editorial Gustavo Gili.
- Manzini, E. (2009). *Nuevos escenarios para el diseño: Sostenibilidad y desarrollo*. Editorial Gustavo Gili.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2012). *Generación de escenarios en el diseño de servicios*. Editorial Gustavo Gili.
- Schön, D. A. (1998). *El profesional reflexivo: Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós.
- Simon, H. A. (1996). *Las ciencias de lo artificial*. Paidós.



Web

Arte Casellas (2023, 21 de junio). *Diseño formal y funcional: equilibrio entre belleza y utilidad*.  
<https://artecasellas.es/disenio-formal-y-funcional-tipos-de-disenio/>

Arte Casellas (2020, 18 de agosto). *Diseño creativo y estrategias creativas*.  
<https://artecasellas.es/disenio-creativo-estrategias-creativas/>

Vídeo

Revista Belleza y Moda Internacional. (2012, 19 de agosto). *Fashion Tech por Anouk Wipprecht*.  
Recuperado 22 de enero de 2024 de: <https://intermodelo.com/moda/la-moda-y-la-tecnologia-se-unen-para-crear-un-vestido-que-avisa-cuando-la-gente-se-acerca-demasiado/>

PROPUESTA