



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Experimenta materializando el diseño 2025-26

Especialidad: Todas

Curso 2025/2026

→ 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	4
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
Correo electrónico	ecelda@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 aplicadas.

1.2. Estrategias creativas y Experimentación.

1.3. Diseño experimental sostenible y diverso. Imaginación y flexibilidad.



Unidad 2. Diseño experimental a través de la aplicación de técnicas.

- 2.1. Diseño de toma y filtrado de datos. Diseño pre-experimental.
- 2.2. Procesos físicos. Deformación plástica, recubrimientos y acabados.
- 2.3. Procesos químicos. Reactivos y acabados.
- 2.4. Muestras cronológicas: observación, factores, variables. Diseño cuasi-experimental.

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.
- 3.3. Almacén de ideas: aplicaciones prácticas y comprobaciones experimentales.

→ 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)
Clase presencial	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
Clases prácticas	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.	RA2, RA3, RA4, RA5	30
Tutoría	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
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
SUBTOTAL			60



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
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

INSTALACIONES EASD:

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

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
<p>Al tratarse de una asignatura fundamentalmente práctica es imprescindible que el alumnado asista a la totalidad de las sesiones.</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de muestras: 40% - Dossier de técnicas y materialización de los resultados de los prototipos: 60% <p>Los criterios de evaluación serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza y sintetiza la información, empleando terminología específica. - Organiza y dispone las muestras adecuadamente. 	<p>RA1 RA2, RA3, RA4, RA5</p>



- Incluye imágenes del proceso creativo.
- Maqueta con una disposición coherente, teniendo en cuenta la corrección ortográfica y sintáctica.
- 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.

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

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 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: **30 %**
- Entrega del cuaderno y del dossier, con todas las actividades planteadas: **70%**

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

RA1 RA2, RA3,
RA4, RA5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Para el estudiantado que no haya presentado o superado algún/os experimento/s en las fechas señaladas:

- 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

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: **30%**
- Entrega del cuaderno y del dossier con todas las actividades planteadas: **70%**

RA1 RA2, RA3,
RA4, RA5

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

→ 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.
- Buchanan, 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