

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

1º - Técnicas de  
Expresión en Diseño

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Técnicas de Expresión en Diseño
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Técnicas de Expresión en Diseño
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	No.
Calendario	De febrero a junio
Horario de impartición	De mañana
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Manuel Fernández Carreño
Correo electrónico	manuelfc@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona una base de partida para el desarrollo de otras asignaturas en las que se requiera un conocimiento básico, teórico e instrumental, en cuanto a la destreza del alumno de crear, estudiar o analizar una representación gráfica dominando los contenidos teóricos sobre los que se sustenta un diseño como puedan ser la luz, la forma, el color, las texturas y la composición; así como aportar la base sobre el uso de técnicas y procedimientos aplicados para conseguir el resultado final.

Esta doble visión que persigue esta asignatura: técnicas de representación y conceptos fundamentales del diseño serán las dos vertientes que iniciarán al alumno/a en la sensibilidad por la estética, el equilibrio y el porqué de una expresión gráfica a fin de proporcionar las destrezas necesarias para tener un pensamiento crítico con todo su entorno gráfico y poder transmitir a través del diseño en una futura experiencia profesional las emociones, impactos visuales y persuasión que necesite expresar con su creación.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Lenguaje y técnicas de representación y comunicación junto con las asignaturas Dibujo a mano alzada; Croquis y bocetos; Sistemas de representación; Representación vectorial; Fotografía digital y medios audiovisuales y Construcción tridimensional. Se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del primer curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (EASD), siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 5 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos de la asignatura

Basados en los principios de observación, experimentación, curiosidad y creatividad, los contenidos de la asignatura estarán dirigidos a contribuir al desarrollo de un diseño desde su proyección a la definición de la forma y disposición de los elementos que compondrán el diseño final y cuya representación a nivel simbólico/comunicativo traduzca a la perfección lo que el alumno haya querido expresar cumpliendo su objetivo de forma eficaz. Estos contenidos están recogidos en la toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. En las técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.

#### 3.2 Programa

UNIDAD 1. ANÁLISIS PERCEPCIÓN Y LA REPRESENTACIÓN.  
FORMAS, ESPACIO, LUZ, COLOR Y COMPOSICIÓN A TRAVÉS DE  
LAS TÉCNICAS DE EXPRESIÓN.  
UNIDAD 2. TÉCNICAS MANUALES DE EXPRESIÓN GRÁFICO-  
PLÁSTICAS MONOCROMAS Y A COLOR, SECAS Y HÚMEDAS.  
UNIDAD 3. TÉCNICAS ADITIVAS Y EXPERIMENTALES.  
UNIDAD 4. TOMA DE APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL CON  
VARIAS TÉCNICAS.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos,

sociales y culturales del diseño

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	12	9,60%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	20	16,00%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	32	25,60%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	2	1,60%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	8	6,40%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	2	1,60%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		76	60,8%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	23	18,40%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	14	11,20%



	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	12	9,60%
	Total horas de trabajo autónomo	49	39,2%
	Total volumen de trabajo	125	5 ETCS

## 5.2 Recursos

- Aulas con pizarra, ordenador y cañón proyector para acompañar las explicaciones del profesor y analizar diversos formatos audiovisuales adecuados para cada contenido.
- Aula informática con acceso a internet para realizar dinámicas prácticas de la asignatura.
- El material de trabajo propio del alumno para la realización de los ejercicios y actividades serán indicados por el profesor con antelación.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

AICHER, O. Sistemas de signos en la comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili.

ALBERS, J. La interacción del color. Madrid, Alianza, 2017.

ARNHEIM, R. Arte y Percepción Visual. Psicología de la Visión Creadora. Madrid, Alianza, 1984.

ARNHEIM, R. El pensamiento visual. Barcelona, Paidós, 1985.

BARNICOAT, J. Los carteles, su historia y su lenguaje. Barcelona, Gustavo Gili, 1995

BERGER, J. El tamaño de una bolsa. Madrid, Taurus, 2004.

BERGER, J. Modos de ver. Barcelona, Gustavo Gili, 2000.

BONNICI, P. La cara oculta de la Comunicación Barcelona, IndexBooks, 2000

BUCHAN, J. Secretos de Estudio para el artista gráfico

DALLEY, T. Guía completa de Ilustración y Diseño. Técnicas y materiales. H. Blume Ediciones, 1986

DONDIS, D.A. La sintaxis de la imagen. 14ª Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1976.

FERRY, D. La pintura sin pincel, Madrid, LIBSA, 1998

GOETHE, J. W. Teoría de los colores. Madrid, Aguilar, 1974

GÓMEZ, J. J. CABEZAS, L

BORDES, J. Manual de Dibujo, Ed. Cátedra.

HELLER, E. Psicología del color. Barcelona, Gustavo Gili, 2004.

HOFMANN. A. Manual de Diseño Gráfico, Ed. Gustavo Gili.

KUPPERS. H. Fundamentos de la Teoría de los Colores. Barcelona, Gustavo Gili, 1980

MAYER, R. Materiales y Técnicas del Arte, Ed. Herman Blume.

MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili, 1985

SCOTT M. Esbozar y dibujar: guía para artistas principiantes y avanzados. ED. Taschen 2005

SIMPSON, I. Enciclopedia de las técnicas de dibujo. Acanto, 1995

SMITH, R. El Manual del Artista, Ed. Herman Blume.

SWANN, A. La creación de bocetos gráficos, Barcelona, Editorial Gustavo, 1990.

WONG, W. Fundamentos del Diseño en Color, Gustavo Gili.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales  
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

### **6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos**

## **6.2 Procedimiento de Evaluación**

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se basará en la realización de una prueba específica de evaluación tipo test, con preguntas de contenido teórico y práctico. El examen contará también con un análisis de desarrollo de dos diseños en el que el alumno sea capaz de argumentar y elaborar un discurso en torno al diseño aportado siendo capaz de trasladar el ámbito simbólico y representativo del mismo a su finalidad con la que fue realizado en el sector empresarial o artístico-cultural.	30 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	PRÁCTICAS FINALES POR UNIDAD: Son ejercicios prácticos realizados por el propio alumno como forma de desarrollar sus conocimientos adquiridos en esta asignatura y su capacidad de ponerla en práctica. Se realizará una práctica individual por unidad.	40%
Actividades Prácticas	ACTIVIDADES APLICATIVAS: Son actividades que se hacen en clases teórico-prácticas como forma de aplicar lo tratado en clase y su capacidad para atender y poner en práctica la clase. Se deberá demostrar que se ha atendido y entendido la explicación de la parte teórica y que su aplicación práctica es correcta y su resultado final pertinente según lo explicado.	15%
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Actitud: Proactividad, capacidad de análisis y valores. Un profesional no solo se mide por sus conocimientos y sus destrezas en el desarrollo de su trabajo, sino que además debe tener una actitud que sea correcta y respetuosa con su trabajo, con su entorno y con sus compañeros. Por lo tanto, la actitud también contará en la evaluación de esta asignatura. Esto se valorará teniendo en cuenta su participación en clase, el respeto a los compañeros y sus opiniones y trabajos, así como en las destrezas comunicativas en el desarrollo de las prácticas.	5%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos ya sean físicas u online. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente: - La asistencia a seminarios y talle	10%

## 7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

## **9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS**

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.

Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.



## 1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1	1	1		Presentación Asignatura.
	2	2	0		Unidad 1. Percepción y Representación. Aplicación de Leyes Gestalt.
2ª	3	1	1		Unidad 1. El punto y la línea y aplicación de su expresión.
	4	1	1		Unidad 1. Análisis de las formas y aplicación de su expresión.
3ª	5	1	1		Unidad 1. Análisis de la luz y aplicación de su expresión.
	6	0	2		Práctica 1 Unidad 1
4ª	7	1	1		Unidad 1. La expresión a través de las figuras retóricas.
	8	1	1		Unidad 1. Análisis del Color. Teoría del color.
5ª	9	1	1		Unidad 1. Análisis del Color. Códigos e interpretaciones del color.
	10	0	2		Unidad 1. Análisis del Color. Expresividad del color. Aplicación práctica.
6ª	11	0	2		Actividades, Seminarios, Conferencias...
	12	1	1		Unidad 1. Análisis del Espacio y su influencia en la expresión.
7ª	13	0	2		Práctica 2 Unidad 1
	14	1	1		Unidad 2. Apuntes Rápidos del Natural. La importancia del dibujo. Tipos.
8ª	15	1	1		Unidad 2. Apuntes Rápidos del Natural. El dibujo del natural y técnicas.
	16	1	1		Unidad 2. Apuntes Rápidos del Natural. La figura humana y animales.
9ª	17	1	1		Unidad 2. Apuntes Rápidos del Natural. La naturaleza muerta: Bodegón.
	18	0	2		Unidad 2. Apuntes Rápidos del Natural. El paisaje. Práctica Exterior.
10ª	19	0	2		Prácticas Unidad 2
	20	0	2		Actividades, Seminarios, Conferencias...
11ª	21	1	1		Unidad 3. Introducción. Materiales y Soportes.
	22	1	1		Unidad 3. Técnicas Secas. Práctica Carboncillo.
12ª	23	1	1		Unidad 3. Técnicas Secas. Práctica Pastel.
	24	0	2		Actividades, Seminarios, Conferencias...
13ª	25	1	1		Unidad 3. Técnicas Húmedas: Tinta. Práctica Tinta.

	26	1	1		Unidad 3. Técnicas Húmedas: Acuarela y Gouache. Práctica Acuarela.
14 <sup>a</sup>	27	1	1		Unidad 3. Técnicas Húmedas: Acrílico y Óleo. Práctica Acuarela.
	28	0	2		Prácticas Unidad 3
15 <sup>a</sup>	29	2	0		Unidad 4. Collage y Collagraph.
	30	1	1		Unidad 4. Técnicas Experimentales y Mixtas.
16 <sup>a</sup>	31	1	1		Unidad 4. Técnicas Experimentales y Mixtas.
	32	0	2		Actividades, Seminarios, Conferencias...
17 <sup>a</sup>	33	1	1		Unidad 4. Técnicas Experimentales y Mixtas.
	34	0	2		Prácticas Unidad 4
18 <sup>a</sup>	35	0	2		Entrega y Exposición del Proyecto en grupo.
	36	0	2		Entrega y Exposición del Proyecto en grupo.
19 <sup>o</sup>	37	1	1		Repaso General. Dudas. Tutorías.
	38	0	2		EXAMEN