

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS  
SUPERIORES DE DISEÑO DE

# MODA



ESCUELA DE ARTE  
Y SUPERIOR DE  
DISEÑO CÁDIZ

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

# Representación Vectorial

PRIMER CURSO 2024-25

## CONTENIDO

1. Datos de identificación
2. Introducción a la asignatura
3. Competencias
4. Resultados de aprendizaje
5. Contenidos
6. Volumen de trabajo
7. Metodología
8. Temporización
9. Evaluación
10. Actividades complementarias
11. Recursos
12. Bibliografía

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Datos de la Asignatura	
Asignatura	Representación Vectorial
Materia	Lenguajes y Técnicas de Rep. y Comunicación
Tipología	Formación Básica
Especialidad	Diseño de Moda
Curso	1º
Centro	Escuela de Arte de Cádiz
Departamento	Diseño de Moda
Créditos ECTS	7
Duración	210 h.
Periodo de impartición	Anual
Horas lectivas semanales	4
Aula	203
Web/Plataforma Digital	<a href="http://pixelnomicon.net">pixelnomicon.net</a>
Datos del Profesor	
Profesor responsable	Pedro Pablo Moreno Sáez
Correo electrónico	<a href="mailto:pedropablo.moreno@eacadiz.com">pedropablo.moreno@eacadiz.com</a>
Departamento	Medios Informáticos
Tutorías	Integradas en horario lectivo

## 2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Representación Vectorial es una asignatura teórico-práctica de formación básica perteneciente a la materia Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación en el primer curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda de la Escuela de Arte de Cádiz. Se imparte en **2 sesiones de 2 horas semanales** cada una.

En este primer curso aprenderemos a usar software profesional ([Adobe Illustrator](#)) para la creación de gráficos vectoriales para el Diseño de Moda. También usaremos InDesign y Photoshop.

Se estudiarán de forma ordenada las distintas herramientas y procesos, y se realizarán Actividades prácticas en los que el alumnado **aplicará los conceptos aprendidos en proyectos creativos** relacionados con la Moda.

Al finalizar el curso, los alumnos que superen esta asignatura serán capaces de representar **digitalmente** cualquier concepto, gráfico o información que puedan necesitar en los procesos del Diseño de Moda, y adaptarlo correctamente a los requerimientos del medio en el que lo van a usar.

## 3. COMPETENCIAS

Nuestro aprendizaje tiene como fin adquirir las Competencias básicas digitales para el desarrollo profesional dentro del mundo de la Moda.

Las Competencias para esta asignatura, que listamos a continuación, son concretadas en forma de **Objetivos** a superar en las Actividades prácticas que realizaremos.

Tambien traduciremos las Competencias en **Contenidos**, que dividiremos temáticamente en 4 bloques, necesarios para su correcta aplicación didáctica.

Así, las Competencias que mostramos a continuación, serán explicadas al alumnado en forma de Contenidos teóricos, practicadas en las Actividades como Objetivos, y evaluadas en la Rúbrica con los Criterios de Evaluación, que serán, finalmente, los que determinen la nota del alumnado en la Evaluación Final.

### Competencias Transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. 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.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

## Competencias Generales

---

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
15. Conocer procesos materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

## Competencias Específicas de Diseño de Moda

---

8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## 4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura con éxito, de acuerdo con las competencias expresadas anteriormente, los alumnos serán capaces de:

1. Conocer las características de los gráficos vectoriales y el software para su edición.
2. Realizar gráficos técnicos de prendas y ornamentos en plano.
3. Usar las herramientas vectoriales para la creación de dibujos e ilustraciones creativas de moda.
4. Crear elementos comunicativos para Proyectos de Diseño de Moda en los formatos adecuados según los requerimientos del sector.

## 5. CONTENIDOS

La referencia según el Plan de Estudios para los contenidos descriptivos de la asignatura “Representación Vectorial” es la siguiente:

**Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.**

Con esta base, dividiremos la asignatura en 4 Bloques o Temas en los que secuenciaremos los contenidos de forma ordenada. Cada Tema, a su vez, se divide en 3 o 4 Actividades prácticas que describiremos en el apartado 7.

Los Temas son los siguientes:

**Tema 1. Iniciación al dibujo vectorial:** Aprenderemos a trabajar con software vectorial, crear y modificar documentos, editar objetos, trazos y rellenos, usar guías y cuadrícula, dibujar, editar trazados, usar capas, texto, y guardar y exportar en diferentes formatos.

**Tema 2: Dibujo en plano de moda:** Aprenderemos las características del dibujo en plano, reflejar, unir, color digital, Pantone y tintas planas, degradados, motivos y pinceles.

**Tema 3: Ilustración vectorial de moda:** Aprenderemos a representar de forma expresiva tejidos y texturas, imitación de la realidad, dibujo de síntesis, collage digital, dibujo creativo, malla de degradado, pinceles de cerdas, efectos, estilos, calco de imagen.

**Tema 4: Elementos de Comunicación:** Aprenderemos a diseñar imagen de marca, editar texto vectorial, exportar e integrar vectores con Photoshop, crear documentos PDF con InDesign, maquetar, aplicar estilos, usar tablas para crear Fichas Técnicas, crear documentos complejos para Proyectos de Moda.

## 6. VOLUMEN DE TRABAJO

Dividiremos la asignatura en **Actividades presenciales**, que se desarrollan durante las horas de clase, y **Trabajo autónomo**, donde el alumnado completará actividades o formación fuera del centro hasta completar las **210 horas** de la asignatura.

El calendario que nos marca este curso 2024-25, hace que la división final del volumen de trabajo será el siguiente:

### Actividades Presenciales - 139 h.

Clases teóricas	50 h.
Clases prácticas: Trabajos y proyectos	80 h.
Tutorías	9 h.
<b>Actividades de Trabajo Autónomo - 71 h.</b>	
Recopilación de documentación para trabajos y proyectos	22 h.
Realización autónoma de trabajos y recuperaciones	41 h.
Actividades complementarias	8 h.
<b>VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO</b>	<b>210 h.</b>

## 7. METODOLOGÍA

Para la adquisición de las Competencias anteriormente indicadas, usaremos una metodología **activa**, desarrollada mediante explicaciones teóricas previas a los trabajos que se realicen como aplicación directa y gradual con los conocimientos adquiridos. La puesta en práctica de los conceptos explicados a partir de ejemplos mostrados en clase, será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos, y será aplicada a casos concretos tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven, lo que exigirá la atención personalizada del profesor con cada uno de los alumnos en su ordenador.

Consideramos adecuado emplear el método **constructivista**, que relaciona los conocimientos previos del alumno con los que deseamos que adquiera. El profesor, sin abandonar del todo su papel transmisor, será fundamentalmente un organizador del proceso de enseñanza. Por tanto, el protagonista del aprendizaje es el alumno, ya que es él quien construye sus conocimientos. El profesor usará las estrategias oportunas y creará las circunstancias para que el alumno aprenda, debiendo tener en cuenta sus ideas y conocimientos previos.

Se considera conveniente realizar una prueba de **evaluación inicial** al comienzo de cada unidad didáctica con una serie de cuestiones que pueden responder de manera oral los alumnos, para determinar sus conocimientos previos y posibilitar una adaptación a los contenidos. Asimismo, se procederá a realizar una justificación de la unidad didáctica.

Como norma general, para la concreción de actividades de enseñanza-aprendizaje y de evaluación que conformen las unidades didácticas, se deben estructurar estableciendo un **eje procedural**. No obstante, se debe tener en cuenta que para aprender un procedimiento el alumno necesita comprender y saber aplicar en la práctica los conceptos que lo sustentan.

Trasladaremos los contenidos de menor a mayor **complejidad de comprensión** y en la medida de lo posible, utilizando métodos que provoquen la intervención del alumnado, es decir, se recomienda que no sea excesiva la utilización de métodos expositivos, evitando la pasividad del alumno.

**Aprendizaje basado en proyectos:** Las actividades se deben desarrollar en un contexto activo de aprendizaje donde el alumno es el protagonista y el profesor ejerce un papel de apoyo. Estas actividades podrán ser realizadas de manera individual. Durante la realización de las actividades, el profesor se ocupará de la atención y apoyo individualizados, corrigiendo los errores conceptuales y actitudinales y las dificultades de operación que surjan.

Las **Actividades** a realizar se agrupan en dos categorías: De carácter presencial, y de trabajo autónomo, estas últimas especialmente valoradas porque potencian la responsabilidad y la libertad del estudiante.

## Descripción de las Actividades Presenciales

### Clases Teóricas

Exposición de contenidos por parte del profesor, incluyendo demostraciones prácticas de las herramientas o procesos que se estén explicando. Los alumnos realizarán en sus ordenadores, de modo individual, las operaciones que les vaya indicando el profesor para asimilar el aprendizaje, y después tomarán nota en su bloc de apuntes para futuras referencias.

### Clases Prácticas

Los conocimientos adquiridos se aplicarán en ejercicios prácticos en forma de proyectos propuestos por el profesor en el aula, a partir de situaciones profesionales, con el fin de realizar dibujos vectoriales de una forma artística y eficaz.

### Tutorías

Periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los proyectos y temas presentados en las clases. Podrá asistir todo el grupo, y será en horario de clase. Se establecerá un mínimo de 1 hora de tutoría al mes.

## Descripción de las Actividades de Trabajo Autónomo

### Recopilación de información para trabajos

Preparación de contenidos gráficos que se usarán en clase. Búsqueda de ejemplos, documentación y referencias necesarias para disponer de una sólida base conceptual de los contenidos tratados.

### Realización autónoma de trabajos

Desarrollar ejercicios prácticos en forma de Proyectos, complementando las horas de trabajo con el ordenador que se emplean en la clase presencial.

### Actividades Complementarias

Tiempo disponible para que el alumno amplie los conocimientos de esta asignatura con los adquiridos en las demás, y con el medio en general, para poder otorgar un carácter multidisciplinar al aprendizaje y una madurez global al creativo.

## Actividades Tema 1: “Iniciación al Dibujo Vectorial”

Aprenderemos a trabajar con software vectorial, crear y modificar documentos, editar objetos, trazos y rellenos, usar guías y cuadrícula, dibujar, editar trazados, usar capas, texto, y guardar y exportar en diferentes formatos.



### Actividad 1.1 “GEOMETRÍN”

- Diseñar un figurín de moda usando exclusivamente formas geométricas básicas y operar con ellas usando operaciones básicas de formas vectoriales (Trazo, relleno, agrupar, disponer...)
- Crear trazados complejos usando operaciones del Buscatrazos.



#### Actividad 1.2 “SILUETA”

- Redibujar una silueta de moda usando los conceptos básicos de dibujo vectorial: Herramienta Pluma y modificación de puntos.
- Uso de Capas y plantillas.



#### Actividad 1.3 “CANON”

- Redibujar el modelo de canon mostrado en esta entrada como base para practicar el dibujo avanzado.
- Tipos de Trazos.



#### Actividad 1.4 “PATRONAJE”

- Dibujar vectorialmente el patrón de traje de flamenca propuesto, atendiendo a la pulcritud, habilidad técnica, y especificaciones de acuerdo a todo lo aprendido en los ejercicios anteriores.

### Actividades Tema 2: “Dibujo en Plano de Moda”



#### Actividad 2.1 “GEOMETRAL”

- Dibujar el geometral propuesto usando Reflejo, unir, mascara de recorte, y las herramientas aprendidas anteriormente.



#### Actividad 2.2 “ESTAMPADOS”

- Dibujo en plano de varias prendas de dormir. Aplicar Motivos y Degradiados.
- Se debe usar la IA generativa de motivos de Illustrator para crear 3 estampados.



#### Actividad 2.3 “LENCERIA”

- Diseñar un conjunto de Lencería, con parte superior e inferior.
- Crear y usar Pinceles y Estilos para representar encaje decorativo y ornamentación.



#### Actividad 2.4 “DISEÑO EN PLANO LIBRE”

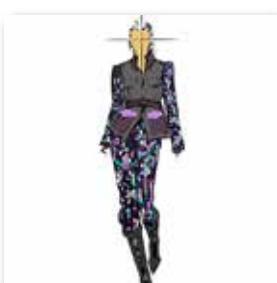
- Diseñar una prenda en plano, usando todos las técnicas aprendidas.
- Debe representarse por delante y por detrás, en Blanco y negro, con cotas, detalles, y en color, indicando la nomenclatura de los colores en Pantone, o CMYK

### Actividades Tema 3: “Ilustración vectorial de Moda”



#### Actividad 3.1 “AUTORRETRATO”

- Realizar un Autorretrato de cuerpo entero buscando el máximo realismo en la representación, tanto físicamente como en tejidos y texturas.
- Manejo avanzado de Malla, Efectos y Pinceles.



#### Actividad 3.2 “FIGURINES”

- Diseñar al menos 4 figurines de moda usando dibujo vectorial. Deben ser diferentes graficamente, con distintas técnicas, y de cuerpo entero, mostrando la ropa de forma clara.
- Uno de los figurines debe generarse con ayuda de IA la generativa de Illustrator.



#### Actividad 3.3 “ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA DE MODA”

- Realizar al menos 2 ilustraciones impactantes de moda, usando todas las técnicas de ilustración vectorial conocidas, incluyendo fotografías y Calco.
- Una de las ilustraciones debe generarse con ayuda de la IA generativa de Illustrator.

### Actividades Tema 4: “Elementos de Comunicación”



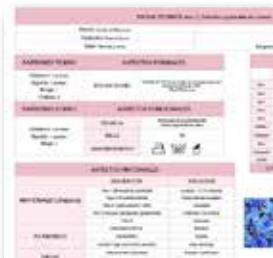
#### Actividad 4.1 “MARCA DE MODA”

- Diseñar el Logotipo del alumno o alumna para su uso como Diseñador/a de Moda. Debe probar y modificar tipografías, y presentar:
  - a) Logotipo con texto en 3 versiones
  - b) Mockup de la marca en productos usando Photoshop (Etiqueta, bolsa, etc)



#### Actividad 4.2 “MAQUETACIÓN BÁSICA”

- Usando el material aportado (texto e imagen) respetando la jerarquía tipográfica y una composición atractiva:
- Tamaño página libre. 3 mm de sangrado.
- Todo el texto debe tener aplicado estilo de párrafo.



#### Actividad 4.3 “FICHA TÉCNICA”

- Realizar una ficha técnica de Diseño de Moda según los criterios propuestos, usando InDesign, Adobe Illustrator y el material aportado.
- Usar Tablas para el contenido



#### Actividad 4.4 “PROYECTO DE MODA”

- A partir del material aportado y los ejemplos propuestos, deben maquetar con InDesign un Dossier o Proyecto de Moda. Número de páginas y tamaño libre.
- Usar varias páginas maestras de forma eficiente con numeración y otros elementos.
- Respetar jerarquías de texto y diseño elegante y moderno

## 8. TEMPORIZACIÓN

### Fechas importantes

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2024-25 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación:

**20 de septiembre de 2024:** Inicio de curso.

**7 de octubre de 2024 (lunes):** Día de la Patrona de Cádiz. Fiesta local.

**1 de noviembre de 2024 (viernes):** Día de todos los santos. Nacional.

**6 de diciembre de 2024 (viernes):** Día de la Constitución Española. Nacional.

**9 de diciembre de 2024 (lunes):** Inmaculada Concepción. Pasa del domingo

**23 de diciembre de 2024 (martes) hasta 7 de enero de 2025 (martes),** Navidad.

**28 de febrero de 2025 (viernes):** Día de Andalucía. Autonómico.

**3 y 4 de marzo de 2025 (lunes y martes):** festivo de Carnaval. Local.

**14 al 20 de abril de 2025**, ambos inclusive: Semana Santa.

**1 de mayo de 2025 (jueves)**: Día del trabajo.

**2 de mayo de 2025 (viernes)**: Día de la Comunidad Educativa. Autonómico

**23 de junio de 2025**: Último día lectivo.

## Cronogramas

Presentamos a continuación los cronogramas de la asignatura “Representación Vectorial”, correspondientes a los dos semestres del curso **2024-25**:

Cronograma 1º Semestre 2024-25								
SEMANA	TEMA	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS PRESENTACIONES	Nº HORAS EXÁMENES	Nº HORAS TUTORIAS	Nº HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	
1ª Semana	PRESENTACIÓN  INICIACIÓN AL DIBUJO VECTORIAL	PRESENTACIÓN			4			
2ª Semana			2	2				2
3ª Semana			2	2				2
4ª Semana			2	2				2
5ª Semana			2	2				2
6ª Semana				1		1		2
7ª Semana			2	2				2
8ª Semana	INICIACIÓN AL DIBUJO VECTORIAL  DIBUJO EN PLANO DE MODA		2	2				2
9ª Semana			2	2				2
10ª Semana			1	2		1		2
11ª Semana			1	1				2
12ª Semana			1	1				2
13ª Semana			1	2		1		2
14ª Semana			1	1				2
15ª Semana				4				2
16ª Semana			2	2				2
17ª Semana			1	2		1		2

Cronograma 2º Semestre 2024-25								
SEMANA	TEMA	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS PRESENTACIONES	Nº HORAS EXÁMENES	Nº HORAS TUTORIAS	Nº HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	
18ª Semana	TEMA 3  ILUSTRACIÓN VECTORIAL DE MODA	2	2					2
19ª Semana		2	2					2
20ª Semana		2	2					2
21ª Semana		1	2			1		2
22ª Semana		2	2					2
23ª Semana		1	3					2
24ª Semana		1	3					2
25ª Semana		2	2					2
26ª Semana			3			1		2
27ª Semana		1	3					2
28ª Semana		2	2					2
29ª Semana			2			1		2
30ª Semana	TEMA 4  COMUNICACIÓN	2	2					2
31ª Semana		2	2					2
32ª Semana		2	2					2
33ª Semana		1	2			1		2
34ª Semana		2	2					2
35ª Semana			4					4
36ª Semana			3			1		1
37ª Semana					4			

Aunque esta temporización es correcta, no podemos especificar qué actividad realizaremos concretamente en una fecha determinada, ya que durante el curso hay numerosas vicisitudes que modifican las clases: Huelgas, Actividades Extraescolares, enfermedad, etc. y debemos adaptarnos a ellas.

En cualquier caso, intentamos que los Temas se ajusten a las fechas de vacaciones, así los trabajamos como un bloque ininterrumpido: Dibujo en Plano deberíamos acabarlo en Navidad, e Ilustración en Semana Santa.

Solemos dejar las dos últimas semanas del curso, en Junio, para **recuperaciones extraordinarias** de trabajos no superados.

## 9. EVALUACIÓN

### Consideraciones generales.

A lo largo de este curso, y como se recoge en la **Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación** del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas. Esta Orden establece la evaluación como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, de Artes Plásticas, de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, de Danza, de Diseño y de Música, integrada en el quehacer diario del aula y del centro educativo, convirtiéndose así en punto de referencia para la adopción de medidas que favorezcan el aprendizaje del alumnado, así como, la corrección y mejora del proceso educativo.

El Espacio Europeo de Educación Superior pretende que el alumnado adquiera a lo largo de su formación unas determinadas competencias que lo preparen para la vida profesional y adopta la evaluación continua como una estrategia que se orienta al proceso de aprendizaje y con fines de calificación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. **Los criterios generales de evaluación serán el referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias como el de consecución de los objetivos.**

La evaluación será continua en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje. Asimismo, se adecuará a las características propias del alumnado y al contexto sociocultural del centro.

De este modo, y según las indicaciones recibidas por el equipo educativo de la especialidad por parte de la jefatura del Departamento, para asegurar el carácter continuo de la evaluación es necesario:

**La asistencia del alumnado a clase durante todo el curso y su participación activa en el desarrollo de las mismas.** Acumular un 20% de faltas (justificadas o injustificadas) sobre la totalidad del horario lectivo presencial correspondiente a la asignatura, supondrá un cambio en el sistema de evaluación.

**La realización y entrega de los ejercicios y actividades planteadas** por el profesor al alumnado en las fechas programadas se consideran parte fundamental de este proceso de evaluación. La no entrega de los mismos, así como el no seguimiento de los cronogramas planteados de manera reiterada, supondrán la calificación negativa de la asignatura.

**La persona responsable de la evaluación del alumnado será el profesor** asignado a la misma. En caso de ausencia o enfermedad, el departamento didáctico de Diseño de Moda asumirá la competencia de evaluación del alumnado en esta asignatura.

**El alumnado podrá solicitar al profesor aclaraciones** acerca de la información que reciban sobre su proceso de aprendizaje y las evaluaciones que se realicen, así como sobre las calificaciones obtenidas.

**El alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico,** sin perjuicio de la convocatoria extraordinaria a la que pudiera tener derecho. Las convocatorias para esta asignatura del primer semestre se realizarán en los meses de

junio y septiembre. El número máximo de convocatorias para la superación de la asignatura será de **cuatro**, sin perjuicio de la convocatoria adicional a la que pudiera tener derecho.

**Las convocatorias de pruebas de evaluación** se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), esta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación, de la Orden anteriormente mencionada. Agotadas las convocatorias de la asignatura, el alumnado no podrá volver a cursarla en este centro, pudiendo solicitar traslado de expediente a otro centro de la comunidad autónoma andaluza, siempre y cuando este cuente con plazas escolares vacantes.

Sin perjuicio de las convocatorias ordinarias expuestas, el centro podrá realizar todos los años una **convocatoria extraordinaria** de pruebas de evaluación. La solicitud de la convocatoria extraordinaria se presentará en la secretaría del centro docente donde se estén cursando las enseñanzas pudiendo hacerlo también, a través de medios electrónicos, en consideración con lo dispuesto en el artículo 14.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria de alguna asignatura aquellos alumnos y alumnas que, estando matriculados en la misma durante el curso actual, también lo hubieran estado anteriormente.

El alumnado que haga uso de la convocatoria extraordinaria y no la haya superado, habrá agotado su primera convocatoria en el curso académico matriculado, pudiendo optar para superar la asignatura en segunda convocatoria entre las ordinarias de febrero o septiembre, para el caso de asignaturas del primer semestre. Para ello, la persona interesada deberá cursar la **solicitud de la segunda convocatoria** ante la dirección del centro antes de la finalización del mes de diciembre.

Con carácter excepcional, se podrá conceder por una sola vez la convocatoria adicional para la asignatura una vez agotado el número máximo de convocatorias de pruebas de evaluación. El alumnado podrá presentar la **solicitud de convocatoria adicional** cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes durante el transcurso de las cuatro convocatorias de pruebas de evaluación establecidas:

- Enfermedad o accidente del alumno o alumna que impida el normal desarrollo de la adquisición de competencias curriculares de la asignatura.
- Incorporación o desempeño de un puesto de trabajo en un horario incompatible con las enseñanzas que curse.
- Cuidado de hijo o hija menor de dieciséis meses o accidente grave, enfermedad grave y hospitalización del cónyuge o pareja de hecho y de familiares hasta el segundo grado de parentesco por consanguinidad o afinidad. Tendrán la consideración de enfermedades graves las incluidas en el listado que figura en el anexo del Real Decreto 1148/2011, de 29 de julio, para la aplicación y desarrollo, en el sistema de la Seguridad Social, de la prestación económica por cuidado de menores afectados por cáncer u otra enfermedad grave.

## Consideraciones específicas de la asignatura

La evaluación de la asignatura y de los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje se hará a partir de los resultados marcados y de las **competencias** seleccionadas.

**Para superar la asignatura será obligatoria la entrega de todas las actividades desarrolladas a lo largo del curso y que, en cada una de ellas, se consiga una calificación mínima de 5.**

Cada uno de los apartados calificables, concreciones de los criterios de evaluación, aparecerán desglosados en distintos apartados según **rúbrica** de calificación que acompañará al documento que desarrolla cada actividad práctica y que será entregado en

la fase inicial de la misma y explicados por el/la docente.

En el caso de las actividades realizadas **en grupo**, la calificación será la misma para todos los miembros de este a excepción del apartado “presentación oral”, que podrá ser calificado individualmente,

Para la superación de la asignatura será necesario haber realizado todas las actividades planteadas, **evaluadas sobre 10 puntos** y haberlas superado con una nota igual o mayor a 5, siempre que la media de la suma de los mismos supere el 5.

La realización de las **actividades no calificables** realizadas en clase se tendrán en cuenta a la hora de redondear la media final resultante o de subirla según el caso y en base a criterios de superación demostrados por la trayectoria del /la estudiante.

En los trabajos, cualquier caso puntual de copia presentada como propia supondrá la descalificación de la totalidad del ejercicio/proyecto por **plagio, calificándose como cero (0) y perdiendo la opción de evaluación del mismo.**

Aquellos ejercicios cuya calificación, en alguno de los criterios de evaluación (o en más de uno, o en más de dos...) sea inferior a 5, deberán ser **recuperados** dentro de fechas estipuladas con anterioridad a la fecha de evaluación ordinaria y que serán acordadas con los afectado/as.

La aplicación del proceso de evaluación continua requiere la asistencia regular a las clases y actividades programadas para el módulo a lo largo de todo el curso. La **no asistencia** a clase en un porcentaje superior al **25% de las horas lectivas** supondrá un ajuste en la forma de evaluación del alumnado implicado.

Este cambio en la forma de evaluación, no implica la pérdida del derecho a la evaluación. La **evaluación final** para aquellos alumnos que se encuentren en estas circunstancias, supondrá:

- La entrega de todos los proyectos y actividades realizadas a lo largo del curso.
- La realización de un examen teórico de todos los contenidos teóricos de los temas desarrollados a lo largo de todo el curso.
- La posible realización de un examen práctico donde se realice presencialmente, un proyecto (completo o parcial) relacionado con la asignatura. Esta opción se dará si el profesor lo considera necesario por no poder corroborarse o quedar dudas sobre si las actividades entregadas han sido realizadas íntegramente por el/la estudiante.

En estos casos la **ponderación** de los instrumentos de evaluación sería la siguiente:

- Proyectos 50%
- Prueba teórico-práctica 50%

Los **plazos de entrega** de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos en la fecha marcada en el planteamiento de la actividad. En aquellos proyectos recibidos con posterioridad a la fecha y hora establecida, recibirá una calificación de cero (0) en los criterios:

- T1 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.
- T14 Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Algunos de los proyectos realizados se **expondrán** en clase para una autoevaluación común de los alumnos.

Los proyectos con **calificación negativa** (nota inferior a 5) deberán volver a presentarse, en segunda entrega, con las correspondientes correcciones en los apartados puntuados como con errores, falta de adecuación a la propuesta o mal elaborados, repitiéndolos correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo con este sistema de recuperación, el/la estudiante podrá presentar nuevas propuestas de los trabajos no aprobados hasta superarlos.

En la **convocatoria de septiembre**, la ponderación de los instrumentos de evaluación será la siguiente: (según corresponda)

- Proyectos 50%
- Prueba teórico-práctica 50%

**Ponderación:** Las actividades prácticas propuestas serán los instrumentos evaluables al 100% durante el curso.

## Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota	Denominación
0.0 - 4.9	Suspenso (SS)
5.0 - 6.9	Aprobado (AP)
7.0 - 8.9	Notable (NT)
9.0 - 10	Sobresaliente (SB)

## Criterios de Evaluación

### Criterios Transversales

**T1.** Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.

**T2.** Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

**T3.** Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

**T4.** Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

**T5.** Demostrar conocimiento de lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

**T6.** Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

**T7.** Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.

**T8.** Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

**T10.** Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.

**T11.** Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

**T12.** Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

**T13.** Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.

**T14.** Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

**T15.** Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

**T16.** Demostrar la actitud adecuada para usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### Criterios Generales

**G1.** Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

**G2.** Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

**G4.** Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

**G7.** Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

**G10.** Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

**G11.** Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

**G15.** Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.**G17.** Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

**G19.** Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

**G20.** Probar que se comprende el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### Criterios Específicos de Diseño de Moda

**E8.** Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

**E11.** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## Criterios de Evaluación por Actividades

ACTIVIDADES >		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2.	2.3.	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4
<b>Criterios Transversales</b>																
T1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.	SI	SI	SI			SI	SI	SI	SI				SI	SI	SI	SI
T2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.	SI	SI	SI			SI		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
T3. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.										SI						SI
T4. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
T5. Demostrar conocimiento de lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.						SI				SI		SI				SI
T6. Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.						SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI				SI
T7. Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.									SI				SI			SI
T8. Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.											SI					SI
T10. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.						SI	SI		SI	SI			SI			SI
T11. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
T12. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.						SI		SI		SI	SI	SI	SI	SI		SI
T13. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.						SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
T14. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.						SI			SI		SI		SI		SI	SI
T15. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.							SI			SI	SI	SI	SI			SI
T16. Demostrar la actitud adecuada para usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.		SI						SI	SI		SI	SI	SI			SI
<b>Criterios Generales</b>																
G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
G2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.			SI			SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI		SI	SI
G4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	SI	SI				SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			
G7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.								SI			SI		SI			
G10. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.											SI	SI	SI	SI	SI	SI
G11. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.								SI		SI	SI	SI	SI	SI		SI
G15. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.											SI			SI	SI	SI
G17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.							SI		SI							
G19. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.							SI	SI	SI				SI	SI	SI	SI
G20. Probar que se comprende el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.						SI	SI		SI		SI	SI	SI	SI	SI	SI
<b>Criterios Específicos de Diseño de Moda</b>																
E8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.					SI		SI		SI	SI		SI	SI	SI	SI	SI
E11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

## Criterios de Calificación. Rúbrica

Al comienzo de cada actividad, se entregará al alumnado las bases del ejercicio, que incluirán la Rúbrica con los Criterios de Evaluación aplicables.

**La nota definitiva del curso es la media de las notas finales de todos los Criterios.**

Para obtener la nota final de cada criterio, se hace la media de la puntuación obtenida de cada Actividad en la que se evalúe dicho Criterio.

En la Rúbrica de cada Actividad, cada Concreción de Objetivos tiene asociado un Criterio de Evaluación, que se puntuá de 0-10 de acuerdo a los siguientes Criterios de Calificación:

Nota	Denominación
0.0 - 2.4	No superado. Reorientar
2.5 - 4.9	Necesita mejorar
5.0 - 6.9	Objetivos mínimos cumplidos
7.0 - 8.9	Buen trabajo, mejorable
9.0 - 10	Alcanza por completo el objetivo

## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se reservan **8 horas** de la asignatura a lo largo del curso para participar en las actividades organizadas durante el horario escolar por el centro, de acuerdo con el proyecto curricular.

De tal manera, dispondremos de una cierta **flexibilidad** para complementar la formación de esta especialidad adecuándonos a actividades que se propongan desde el Departamento de Diseño de Moda, o la Escuela de Arte de Cádiz.

Adicionalmente, se indicarán a los alumnos las visitas virtuales y físicas que se vayan presentando relacionadas con el diseño de moda por ordenador en particular, o de cualquier otro interés de acuerdo con los estudios que se están realizando

## 11. RECURSOS

- 15 ordenadores iMac
- Conexión a Internet de banda ancha o fibra
- Multifunción A3
- 15 tabletas digitalizadoras
- Cañón de videoproyección
- Pantalla de proyección portátil
- Pizarra para rotuladores
- Suite Adobe Cc
- Pantonera
- Pendrive

## 12. BIBLIOGRAFÍA

### Software

- Apolonio, Laura. **ILLUSTRATOR CC (GUIA PRÁCTICA)**. Anaya Multimedia, 2021
- Adobe Press. **ILLUSTRATOR CC**. Anaya Multimedia, 2022
- Gómez Laínes, F.J. **INDESIGN CC**. Anaya Multimedia, 2022
- Tallon, Kevin. **DISEÑO DE MODA CREATIVO CON ILLUSTRATOR**. Acanto 2019
- VVAA. **LA BIBLIA DEL DISEÑADOR DIGITAL**. Taschen Benedikt, 2005
- Williams, R. Tollett, J. **APRENDER ILLUSTRATOR CC**. Anaya Multimedia, 2020

### Diseño de Moda por Ordenador

- Binvignat Streeter, Loreto. **ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA: UNA GUIA PRÁCTICA PASO A PASO**. Promopress, 2010
- Blackman, Cally. **100 AÑOS DE ILUSTRACIÓN DE MODA**. Blume, 2010
- Bowles, Melannie y Ceri, Isaac. **DISEÑO Y ESTAMPACIÓN TEXTIL DIGITAL**. Blume, 2009
- Dawber, Martin. **LA NUEVA ILUSTRACIÓN DE MODA**. Blume, 2007
- Guerrero, Jose A. **NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA MODA**. Parramon, 2009
- López López , Anna María. **TÉCNICAS DE DISEÑO DE MODA POR ORDENADOR**. Anaya Multimedia, 2008Takamura, Zeshu.
- DISEÑO DE MODA: CONCEPTOS BÁSICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS DE ILUSTRACIÓN DE MODA**. Promopress, 2007
- Tallon, Kevin. **ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA**. Parramon, 2008
- VV.AA. **DIBUJO PARA DISEÑADORES DE MODA**. Parramon, 2007

### Sitios online

- <http://south36-32n.com>
- <http://www.chictopia.com>
- <http://www.thesartorialist.com>
- <http://es.trendtation.com>
- <http://aulaclic.es>
- <http://illustratorworld.com>