

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			Proyecto Digital Integrado		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			4 ^o		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Proyectos de Diseño de moda II Tecnología digital aplicada al diseño de moda		
TIPO	teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad/	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	6 horas	CRÉDITOS ECTS	8 ETCS
HORAS TOTALES	200 horas	HORAS PRESENCIALES	88 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	112 horas

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- [Decreto 54/2022, de 12 de abril](#), por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- [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

- [Decreto 91/2023, de 18 de abril](#), por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- [Ley 1/2024, de 7 de junio](#), por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Se trata de una asignatura con un carácter finalista, muy orientada a la producción y difusión digital de los propios trabajos e imagen profesional del alumnado. Parte del hecho de que la alumna o el alumno está capacitado previamente para la producción de imágenes y elementos de comunicación proyectual pero que necesita las herramientas avanzadas digitales para la realización de un arte final digital y su puesta en valor en los medios digitales, redes sociales y foros. Debido a los 8 ETCS, con una dedicación de 6 horas semanales en el aula, entendemos que es una asignatura con una importante carga de créditos que se desarrollan fuera de la escuela.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Elementos básicos de un proyecto. El proceso de investigación. Maquetación de un proyecto. Creación de un portfolio. Realización y mantenimiento de páginas web. Difusión de tendencias: blogosfera y redes sociales. Catálogos digitales. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET9 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	CEG9 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	CEG11 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.	CEG14 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA
CE1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	CEE1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
CE3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	CEE3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	CEE6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	CEE11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS								
EL PORTFOLIO DIGITAL	U1	Diferentes conceptos de portfolio. Análisis de portfolios en el sector Moda. Herramientas y formatos de creación y publicación de un portfolio. Identidad digital profesional (I). Herramientas y formatos de creación y publicación de un catálogo digital.	12/ 26 h.								
EL CURRÍCULUM	U.2	CV Video currículum Carta de presentación	1/ 2h								
EL PROYECTO DIGITAL	U3	Elementos básicos del proyecto de Moda y su desarrollo digital. Organización de la información digital. Procesos de investigación en medios digitales. Interacciones entre las herramientas digitales y los procesos de investigación. Herramientas digitales de maquetación.	7 /14 h.								
DIFUSIÓN DE TENDENCIAS: BLOGOSFERA Y REDES SOCIALES	U4	Identidad digital profesional (II). Presencia en RRSS. Herramientas de manejo de RRSS.	6 / 12 h.								
REALIZACIÓN Y MANTENIMIENTO DE PÁGINAS WEB	U5	Conceptos básicos de diseño y alojamiento web. Creación de un sitio web a partir de un blog o plantilla. Opciones para la adopción de un dominio y búsqueda de alojamiento web.	10/ 24 h.								
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	U6	Portfolio review Estrategias de comunicación	5/ 10 h.								
Metodología para la adquisición de competencias		COMPE- TENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total	
	Trabajo presencial		Trabajo autónomo								Total
Clases teóricas	24				X			X		X	
Clases prácticas	26				X	X	X	X		X	

Estudio y lecturas		30		CG;9 CE;6			x				x
Trabajos	26	60		CG;1,10,17 CT; 3,4,13 CE; 1,11			x				x
Trabajo en grupo	12	22		CG;11 CT;1, 9			x	x	x		x
Actividades complementarias				CT;9							
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables						
TOTAL HORAS	88	112	200								

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Basamos nuestra metodología en los siguientes principios: dinamismo, fomento de la autonomía, las tecnologías y medios digitales como objetos de estudio y como campo de reflexión y acción, mediante aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en proyectos. Se creará un clima de trabajo dando importancia a espacios de reflexión y tiempos de expresión para el alumnado, mediante uso de herramientas informáticas para creación y comunicación, así como herramientas de análisis e investigación para alcanzar los objetivos planteados.

Se buscará la adquisición de conocimientos y competencias, así como la mejora de las destrezas y habilidades exigidas en el entorno real del ámbito del diseño, a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el alumnado participa de forma activa.

La consecución de los objetivos específicos de la asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones:

- Explicaciones teóricas del profesor/a y aplicación de los contenidos a trabajos prácticos concretos. En las clases teóricas expositivas se tratan los temas más complejos y los aspectos más relevantes y se resuelven las dudas planteadas. En las clases prácticas se entrena al alumnado en las destrezas y habilidades necesarias, dirigidas a la adquisición de competencias de la asignatura.
- Durante la realización de los trabajos, el/la docente tutoriza y guía de manera individual o colectiva el trabajo del alumno/a. Se establecen estrategias que fomentan la autonomía, participación y el aprendizaje colaborativo del alumnado, a través de un sistema de trabajo basado en la motivación personal y el auto-aprendizaje.
- Se realizan trabajos de investigación individual y grupal sobre ideas o planteamientos sugeridos por el/la profesor/a y una presentación pública oral ante el resto de

compañeros/as de los resultados obtenidos. Esta puesta en común favorece el intercambio de opiniones, diálogo y debate.

El análisis de trabajos profesionales también fomentará este diálogo.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se trabajará especialmente en el área de transformación digital del centro desde cada una de las unidades, haciendo especial hincapié en el uso de la tecnología como herramienta de creación para el portfolio que posteriormente el alumnado utilizará para la búsqueda de prácticas de empresa.

Además, se fomentará la;

- a. Asistencia y participación en los actos culturales programados por el centro.
- b. Asistencia y participación en seminarios.
- c. Participación en proyectos interdisciplinares.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

- a. Descripción general del proceso de evaluación.

Asignatura de primer semestre

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario, y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos.

Objetivos. Es un proceso de conocimiento del alumnado para saber su situación de partida y valorar los conocimientos previos en relación con la asignatura.

Temporalización. Se realizará al comienzo del semestre y antes del inicio de los bloques temáticos establecidos.

Instrumentos. Realización de:

-Cuestionario inicial

Adaptaciones. Para la consecución de las competencias, en función de los resultados de la evaluación inicial, la metodología aplicable puede sujetarse a adaptaciones.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participará en el proceso de evaluación a través de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario al finalizar la asignatura, sobre el cumplimiento de los objetivos propios y relacionados con el/la docente.

- . Puesta en común de necesidades, expectativas y desarrollo de la asignatura en el aula, a lo largo del semestre.

6.2. Instrumentos de evaluación

En la evaluación se incluyen las pruebas escritas y prácticas, los trabajos prácticos y las exposiciones orales. Por tanto, los instrumentos de evaluación de la asignatura son:

1- Participación e implicación en las exposiciones de contenidos, debates, proyectos y actividades. Esta participación se entiende como:

- . Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
- . Aportación con puntualidad de los materiales solicitados para las actividades.
- . Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.
- a. Participación en los actos culturales y actividades del Centro relacionados con la asignatura.

2- Realización de proyectos y actividades:

- . Actividades realizadas dentro de la clase.
- . Actividades de trabajo autónomo.
- . Actividades complementarias en horario lectivo

3- Prueba teórico práctica al final del semestre que versará sobre los contenidos del curso.

La presentación de las actividades se realizará siempre, además del formato establecido en la propuesta, a través de la plataforma Classroom, constituida como herramienta de comunicación.

Cada día de retraso en la presentación restará a la calificación numérica 0,5 puntos. Si han transcurrido más de 10 días, la calificación numérica máxima para la actividad será de 5 puntos.

Tanto para las pruebas teóricas como para la realización de los trabajos/ejercicios prácticos se observará y calificará la adecuada expresión gramatical, la apropiada redacción escrita y la observación de una correcta sintaxis y ortografía. Las faltas de ortografía y/o redacción supondrán una disminución en la calificación de la actividad de 0,05 puntos, hasta un máximo de 2 puntos.

Si el/la docente considera que con la realización de las actividades y proyectos las competencias han sido alcanzadas por el alumno/a, no se realizará la prueba de evaluación final. Es necesario para superar la asignatura entregar todas las actividades y obtener una calificación igual o superior a 5 en cada una de ellas, así como realizar la prueba final en caso de ser convocado/a y obtener una calificación igual o superior a 5.

6.3. Criterios de Calificación

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, así como realizar la prueba de evaluación final en caso de ser convocado/a, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
20 %	60%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
20 %	60%	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
20 %	60%	20%

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, así como la realización de la prueba de evaluación final con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
40 %	40%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
40 %	40%	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación
40 %	40%	20%

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

- Ordenador con conexión a Internet.
- Dispositivo de proyección o visualización de imágenes.

b. Materiales.

Utilización de materiales audiovisuales adecuados para cada Proyecto.
Programas informáticos de software libre para la realización de las actividades. Programas informáticos registrados de software propietario para la realización de las actividades.
Se utilizará como recurso didáctico google classroom.
Artículos de revistas y libros, en diferentes soportes que contengan información sobre los Proyectos que tratamos.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador con conexión a internet
Se recomienda el uso de dispositivos móviles para la realización de ejercicios (Tablet o Smartphone).

7.3. Instrumentos de autoformación

Bibliografía indicada por el/la docente.
Presentaciones para cada uno de los contenidos de la asignatura, alojadas en ClassRoom
Recursos y documentos Pdf, vídeos y enlaces de la web.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado se parte de la evaluación inicial. Si se detecta algún caso concreto se emplearán metodologías compatibles con la asignatura como la adaptación de las actividades, flexibilización en los plazos de entrega, aportación de materiales que ayuden al refuerzo de los contenidos y de las prácticas, asistencia personalizada, etc.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura: encuestas, rúbrica, etc.

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 El Portfolio Digital	KIPER, Anna. <i>Portfolios de Moda</i> . Batsford: Promopress, 2014. ISBN-13: 978-84-15967-59-0 CLAZIE, Ian. <i>Cómo crear un portfolio digital: guía práctica para mostrar tu trabajo online</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN 978-84-252-2418-8
UNIDAD 2 Realización y mantenimiento de páginas Web	NICOLÁS OJEDA, Miguel Ángel, GRANDÍO PÉREZ, María del Mar. <i>Estrategias de comunicación en Redes Sociales</i> . Barcelona: GEDISA, 2012. ISBN 978-84-9784-620-2
UNIDAD 3 El proyecto digital	GRAHAM, Bárbara, ANOUTI, Caline. <i>Promocionar la moda</i> . Barcelona: Promopress, 2018. ISBN-13: 978-84-16851-74-4
UNIDAD 4 Difusión de tendencias: Blogosfera y Redes Sociales	DÍAZ SOLOAGA, Paloma. <i>Cómo gestionar Marcas de moda</i> . Madrid: Interbrand, 2000. ISBN 978-84-96437-57-9 MOORE, Gwyneth. <i>Promoción de moda</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2014. ISBN 978-84-252-2477-5