

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			REPRESENTACIÓN VECTORIAL <i>[en Decreto 111/2014, de 8 de julio]</i>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			1º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Sin requisitos previos		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Formación básica	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	7 ETCS
HORAS TOTALES	175 horas	HORAS PRESENCIALES	145 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	30 horas

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- 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.
- 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

Es la primera toma de contacto con las herramientas informáticas aplicadas al diseño. Se trata por tanto de una asignatura instrumental, básica y extremadamente necesaria para una gran parte de los procesos creativos. Es una asignatura que inicia al alumnado en los procesos básicos de representación gráfica. Aunque es una asignatura de carácter práctico, serán necesarios contenidos teóricos que fundamenten las actividades. No se trata en ningún caso de un curso dedicado a un programa comercial específico, sino que se abordarán los conceptos, procedimientos e instrumentos claves con independencia de que se concrete en una o varias soluciones de software.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores. Anexo II del Decreto 111/2014, de 8 de julio

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.

CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.	CET5 Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	CET11 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de 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.	CET12 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.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la 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.	CET15 Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando 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.	CET16 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

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.
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.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
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.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
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.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG20 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.	CEG20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

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
CE8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	CEE8 resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
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	HORAS
LA IMAGEN RÁSTER VS. LA IMAGEN VECTORIAL, IMÁGENES DE SÍNTESIS	U1	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos de informática gráfica. Representación digital de la imagen gráfica: Diseño vectorial vs. imágenes de mapa de bits. Comparación y análisis de las mismas. Uso básico de imágenes ráster. Entornos personales de aprendizaje (PLE) 	10

<p>EL COLOR DIGITAL, RESOLUCIÓN GRÁFICA Y RESOLUCIÓN CROMÁTICA LOS FORMATOS GRÁFICOS.</p>	<p>U2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos básicos de Teoría del color digital. ● Métrica y representación digital del color. ● El color digital, la resolución y la vinculación con los formatos gráficos. ● Paletas y muestras: creación y edición. ● Importación y exportación de paletas y muestras. Espacios de color. Perfiles. ● La optimización de imágenes ráster para las distintas soluciones ● Los formatos gráficos. 	<p>12</p>
<p>PRIMEROS PASOS EN EL DIBUJO VECTORIAL AL SERVICIO DE LA MODA</p>	<p>U3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Espacio de trabajo: concepto, ● personalización y adaptación a distintas tareas. ● Herramientas de visualización, selección, de texto y de edición. ● Creación de formas, líneas, etc. ● Transformación de elementos. ● Selecciones de objetos, nodos y elementos. ● Propiedades de relleno y contorno. ● Tipos de relleno. ● Tipos de contorno. ● Edición y creación de rellenos y contornos. ● Propiedades de texto. ● Selección de objetos por atributos. ● Cambio de propiedades de conjuntos de objetos, creación de versiones. ● Estilos de objetos. ● Procesos simples de salida sobre pantalla y sobre soporte opaco. 	<p>16</p>

<p>PROCESOS Y HERRAMIENTAS AVANZADAS DE DISEÑO VECTORIAL AL SERVICIO DE LA MODA</p>	<p>U4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La figura plana ● Organización de la información gráfica: Grupos, Capas, herramientas de organización. ● Sistematización de trabajo en capas. ● Procesos por lotes de objetos. ● Máscaras vectoriales. ● Fusiones, filtros, envolventes, mallas de degradado, etc. ● Filtros y efectos. ● Símbolos. ● Pintura interactiva. ● Intercambio de formatos, compatibilidades. ● Archivos de autor y archivos de arte final. ● Salidas gráficas a pantalla. Salidas gráficas a soporte opaco. 	<p>30</p>
<p>HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN: LA FICHA TÉCNICA, EL PLANO TALLER</p>	<p>U5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de ficha técnica normalizada. ● Relaciones entre aplicaciones vectoriales y aplicaciones de mapa de bits. ● Posibles acotaciones ● Creación de plano taller 	<p>8</p>
<p>ILUSTRACIÓN AL SERVICIO DE LA MODA</p>	<p>U6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas para la ilustración digital y la creación de imágenes de síntesis. Feedback entre programas de imágenes ráster e imágenes vectoriales. ● La influencia de la IA en la ilustración. ● ilustración de moda. Pinceles. Fusiones. ● Edición y vectorización de imágenes ráster para uso de la ilustración vectorial. 	<p>10</p>
<p>Conceptos y Procesos básicos de maquetación. Especificaciones de elementos.</p>	<p>U7</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Espacio de trabajo, documentos, propiedades, elementos de una página, retículas, guías, desplazamientos, ubicación y flujo de textos y gráficos, caracteres y párrafos, estilos, procesos simples de salida. 	<p>12</p>

Procesos avanzados en maquetación.	U8	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos, páginas y pliegos, • páginas maestras. • Estructura y numeración. • Corrección de documentos. • Gráficos externos. • Flujos de trabajo. • Procesos de impresión. • Exportación a formatos mapa de bits. Preparación de los ficheros para impresión. 	30							
Gestión de proyectos de comunicación e información en la Moda. Integración de aplicaciones.	U9	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Suite Gráfica. • La Gestión de Proyectos Gráficos desde el punto de vista informático. • La influencia de la IA en los proyectos de comunicación. • Soluciones posibles. • Publicación, presentación, especificaciones. 	10							
Sistemas CAD-CAM del diseño de Moda.	U10	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas CAD-CAM de fabricación textil. • Los programas actuales más importantes. • La influencia de la IA en la fabricación • El patrón base • El trazado de recorte 	7							
Estrategias para la adquisición de competencias										
Horas dedicadas por el alumno			COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
Estrategias metodológicas	Trabajo presencial	Trabajo autónomo		Total	Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras
Clases teórico-prácticas	145	30	175	T: 1, 2, 3, 4, 14 G: 5, 8, 18 E: 10, 11	X	X	X	X	X	
Estudio y lecturas			3				X	X	X	
Trabajos	12	-	12				X	X	X	
Trabajo en grupo	-	-	-							

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Basamos nuestra metodología en los siguientes principios: dinamismo, fomento de la autonomía, la informática como objeto de estudio y como instrumento de aprendizaje, uso de plataforma electrónica, aprendizaje colaborativo, importancia de espacios y tiempos de expresión para el alumnado, claridad expositiva, oportunidades para diversificar las dificultades.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Pasarela Fortuny de Jóvenes Diseñadores, las alumnas y alumnos de primer curso participarán en la medida que la organización de la pasarela estime conveniente.

1.- PASARELA FORTUNY DE JÓVENES DISEÑADORES

Objetivos:

- 1.Reforzar el **diálogo entre moda, cultura, patrimonio y sociedad**, en el contexto de enclaves culturales y patrimoniales de la ciudad de Granada como escenarios vivos de creación contemporánea.
- 2.Poner en valor el **talento emergente del diseño**, ofreciendo un espacio de visibilización y reconocimiento para estudiantes en proceso de formación, vinculado a los valores de sostenibilidad, innovación y excelencia artística.
- 3.Fomentar el **aprendizaje práctico y la experiencia real** en contextos profesionales, incentivando el trabajo colaborativo y la responsabilidad en la producción de colecciones.
- 4.Impulsar el **desarrollo de redes** entre jóvenes, profesionales y agentes culturales, propiciando el intercambio de saberes, contactos y oportunidades.

La Pasarela Fortuny de Jóvenes Diseñadores combina lo académico, con la elaboración de colecciones por parte del alumnado, lo interdisciplinar (colaboraciones con gran parte de la oferta formativa del centro).

2.- COVER Proyecto de reinterpretación artística:

Objetivos:

-**Ampliar el lenguaje cultural del alumnado** a través del análisis y reinterpretación de referentes gráficos contemporáneos.

-**Fomentar la colaboración entre especialidades y niveles educativos** mediante procesos de creación colectiva.

-**Integrar tecnología de vanguardia y técnicas artesanales** en un contexto educativo de innovación.

-**Promover valores** como la sostenibilidad o la diversidad cultural, tanto en la elección del artista como en las propuestas del alumnado.

-Potenciar el papel de la Escuela como espacio de experimentación artística convocación de proyección pública y cultural.

Cover 2026 estará dedicado a reinterpretar -desde las diferentes disciplinas de la oferta formativa de la EASD Val del Omar- la obra de la artista Sonia Pulido, Premio Nacional de ilustración en el año 2020.

3.- FESTIVAL GRÁFICO GRANADA · GRA-GRA:

Objetivos:

1.**Poner en valor el patrimonio material e inmaterial de la ciudad de Granada**, mediante una experiencia cultural que contribuya a su proyección como candidata a Capital Europea de la Cultura 2031.

2.**Fomentar el aprendizaje experiencial del arte gráfico**, propiciando el contacto directo entre estudiantes y artistas consagrados e incentivando el intercambio intergeneracional de saberes, técnicas y visiones.

3.**Explorar y redescubrir colectivamente espacios singulares y rincones poco visibilizados de la ciudad**, utilizando el dibujo como herramienta de observación, interpretación y representación creativa del entorno.

4.**Impulsar la creación artística en contexto**, promoviendo la producción gráfica en directo como forma de diálogo entre la ciudad, sus habitantes y quienes la reinterpretan desde el arte.

5.Consolidar una publicación colectiva como memoria gráfica del festival, que recoja las interpretaciones visuales generadas durante el recorrido y dé difusión al trabajo colaborativo de estudiantes y artistas.

4.-PLAT Foro de Arte y Diseño

Objetivos:

- 1.Fomentar la colaboración entre especialidades de arte y diseño a través de proyectos interdisciplinares.
- 2.Dar a conocer al alumnado el potencial profesional de la industria gastronómica, mediante experiencias reales con agentes del sector.
- 3.Establecer vínculos con profesionales y empresas gastronómicas que puedan generar futuras colaboraciones profesionales.
- 4.Potenciar la cultura visual y material vinculada a la gastronomía como ámbito de creación y experimentación.
- 5.Participar activamente en la agenda cultural de la ciudad, contribuyendo a su proyección como candidata a Capital Europea de la Cultura 2031.

5.-NOCHE EN BLANCO

Objetivos:

- 1.Dar a conocer la EASD Val del Omar, su oferta formativa y los procedimientos de acceso.
- 2.Favorecer el acercamiento del público general al ámbito artístico y de diseño, a través de experiencias participativas y lúdicas.
- 3.Visibilizar el trabajo del alumnado y poner en valor los procesos creativos que se desarrollan en el centro.
- 4.Fomentar la vinculación de la comunidad con la escuela, generando redes que puedan derivar en futuras colaboraciones, asistencia a actividades culturales o en la incorporación de nuevo alumnado.
- 5.Contribuir activamente a la vida cultural de Granada, reforzando su candidatura como Capital Europea de la Cultura 2031.

6.-PLAT publicaciones

Objetivos:

- 1.Reconocer públicamente el trabajo de estudiantes sobresalientes puede servir de inspiración y motivación para el resto del alumnado. Esto incentiva un mayor compromiso con la investigación y la calidad en sus propios trabajos.
- 2.Desarrollar habilidades profesionales y de colaboración: La creación de una publicación impresa que será distribuida implica que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo.
- 3.Utilizar la obra artística como punto de partida: Fomentar que los alumnos empleen una obra o proyecto artístico propio como la base para desarrollar un producto editorial, en lugar de simplemente documentar su historia o contexto.
- 4.Valorar las perspectivas contemporáneas: Inculcar en los estudiantes la capacidad de apreciar enfoques modernos en las artes visuales y la educación artística, permitiendo que sus proyectos de intervención y creación sean relevantes y actuales.
- 5.Proyectar la identidad profesional: Ayudar a los alumnos a usar la publicación editorial como una herramienta para dar a conocer sus logros y proyectar su trabajo de manera profesional, fortaleciendo su marca personal en el ámbito de las artes y el diseño.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

La evaluación se realizará teniendo en cuenta el progreso individual de las alumnas y alumnos, teniendo en cuenta su progreso y la calificación obtenida a través de prácticas o entregas de ejercicios prácticos de clase y de un examen teórico-práctico, diseñados específicamente con el objetivo de cumplir con los objetivos y competencias propias de esta asignatura.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*

- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

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

La prueba o evaluación inicial se articula, tanto como prueba de conocimiento previa, y/o como entrevistas con las alumnas y alumnos, que servirán al profesor para establecer y determinar el grado de conocimiento previo de las aptitudes y capacidades de las alumnas y alumnos ante las capacidades, habilidades y competencias que se desarrollarán a lo largo de la impartición de la materia.

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

La autoevaluación aparece reflejada en la participación de clase y las prácticas de clase específicas propuestas por el profesor.

6.3. Instrumentos de evaluación

Como instrumento principal de evaluación, se establece la valoración de trabajos y prácticas de clase, que se referirá a criterios objetivos establecidos por el profesor en el descriptor de cada práctica.

En dichos descriptores aparecerán los aspectos técnicos y descriptivos principales a los que los alumnos tendrán que responder y completar tanto para alcanzar las competencias específicas de esa propuesta práctica como para completar una consecución de mínimos.

Tanto las prácticas de aula como las entregas de trabajos autónomos encargados a las alumnas y alumnos deberán entregarse en tiempo y forma establecidos por el profesor, mediante la clase o medios virtuales, atendiendo a las especificaciones dadas por el profesor en cada caso.

Se hará hincapié en la adquisición y observación de adecuada estructuración y jerarquización y ordenación de los archivos que conforman las entregas de dichas prácticas.

Las entregas realizadas fuera de tiempo o forma tendrán una penalización de hasta el 50% del total de la nota, teniendo en cuenta los días de retraso de dicha actividad o práctica, desde el cierre de la fecha límite de entrega establecida por el profesor.

La falta de cualquier entrega o práctica, supondrá que las alumnas y alumnos deberá superar un examen en la convocatoria de junio. Que se corresponderá con una adecuación de la prueba de contenidos Parcial, o Totales de la asignatura, a consideración del profesor.

6.4. 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 con una calificación igual o superior a 5.

Así mismo el alumnado deberá realizar un examen teórico-práctico en cada uno de los trimestres.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA JUNIO		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>

40%	60%	%
-----	-----	---

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA SEPTIEMBRE		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

La falta de cualquier entrega o práctica, supondrá que las alumnas y alumnos deberá superar un examen en la convocatoria de junio, que se corresponderá con una prueba de todos los contenidos de la asignatura.

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, con una calificación igual o superior a 5.

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

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA DE JUNIO		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante los procedimientos especificados por el profesor</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i> 80
60%	40%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA DE SEPTIEMBRE		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante los procedimientos especificados por el profesor</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector, tableta digitalizadora, escáner.

b. Materiales.

A través de la conexión a internet del Centro se podrá acceder a numerosos servicios y aplicaciones online como, por ejemplo:

- Google Workspace
- Recursos varios de internet (Blogs, RR.SS., RSS/FEED)
- Páginas de internet
- Videos de internet
- Programas online.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador personal, programas de diseño, conexión a internet.

7.3. Instrumentos de autoformación

- Google Workspace
- Recursos varios de internet (Blogs, RR.SS., RSS/FEED)
- Páginas de internet
- Videos de internet
- Programas on line.
- Entorno de aprendizaje personal (PLE)

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Se adaptarán medios y formas correspondientes para facilitar consecución de objetivos, previa consulta o informe de Jefatura de Estudios.

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.

Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles. Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para

aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

Medidas tomadas por el profesorado para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado:

- Entrevistas personales

Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales:

- Adaptaciones de las actividades en su realización o presentación
- Sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo

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

En este apartado 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/WEBGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 La imagen ráster vs. La imagen vectorial, imágenes de síntesis	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 2 El color digital, Resolución gráfica y resolución cromática Los formatos gráficos	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 3 Primeros pasos en el dibujo vectorial al servicio de la moda	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 SAMARA Timothy. Diseñar con y sin Reticula. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 4 Procesos y herramientas avanzadas De diseño vectorial al servicio de la moda	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7
UNIDAD 5 Herramientas de presentación: La ficha técnica, el plano taller	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 6 Ilustración al servicio de la moda	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 7 Conceptos y Procesos básicos de maquetación. Especificaciones de elementos.	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7
UNIDAD 8 Procesos avanzados en maquetación	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7
UNIDAD 9 Gestión de proyectos de comunicación e información en la Moda. Integración de aplicaciones	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7
UNIDAD 10 Sistemas CAD-CAM del diseño de Moda.	JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición.</i> Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5



ESCUELA DE ARTE Y
SUPERIOR DE DISEÑO
JOSÉ VAL DEL OMAR
DE GRANADA

**GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS
SUPERIORES DE DISEÑO**

WEBGRAFÍA