

Ciclo Formativo Superior	Año: 2023/2024
Especialidad: Estilismo de indumentaria	Curso: 1º
Asignatura: Diseño asistido por ordenador	
Profesora: Paqui Constant Grau	Horas semanales: 4

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Planificación y temporización
5. Metodología
6. Evaluación
7. Actividades extraescolares
8. Recursos
9. Bibliografía

1. Introducción al módulo formativo.

Marco normativo

Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Estilismo de Indumentaria.
- Nivel: Ciclo medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: 1875 horas.
- Familia profesional artística: Artes aplicadas a la indumentaria.
- Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Normativa aplicable:

Paqui Constant Grau

Diseño asistido por ordenador_1er curso_Estilismo de Indumentaria

- **Decreto 143/2005, de 7 de octubre**, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional de artes aplicadas a la indumentaria, en el ámbito de la Comunidad Valenciana.
- En este decreto se integran las enseñanzas mínimas reguladas por el título en **el Real Decreto 1.460 / 1995, de 1 de septiembre**.

Identificación del módulo formativo:

- Denominación: Diseño asistido por ordenador.

ANNEX III

FAMÍLIA PROFESSIONAL D'ARTS APLICADES A LA INDUMENTÀRIA																	
CICLE FORMATIU: Modelisme d'Indumentària								GRAU: SUPERIOR				HORES: 1.875					
1r CURS								2n CURS									
Mòdul formatiu:	H. S.	H. A.		H.	H.	H.	H.	H.	Mòdul formatiu:	H. S.	H. A.		H.	H.	H.	H.	H.
1. Dibuix del natural i la seua aplicació a la indumentària	10	320	10						5. Màrqueting.	4	88		4				
2. Història de la Indumentària	4	128		4					6. Modelisme: moda.	15	330			15			
3. Disseny assistit per ordinador.	4	128			4				7. Formació i orientació laboral	3	66		3				
4. Modelisme	12	384				12			8. Idioma (Anglès Tècnic)	3	66	3					
									9. Tecnologia Tèxtil	5	110						5
									Formació en Centres de Treball		165						
									Projecte final		90						
Núm. Setmanes: 32 (Centre educatiu)	30	960							Núm. setmanes: 22 (Centre educatiu)	30	915						

Presentación

La asignatura articula los conocimientos y destrezas en el manejo del software de mapa de bits, software vectorial y software de diseño editorial, todo encaminado a comprender procesos de diseño y a utilizar adecuadamente las herramientas útiles para la enseñanza de la especialidad.

2. Objetivos Pedagógicos.

1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.
2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para comunicar.
3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.
4. Estar informado para poder detectar y entender los cambios tecnológicos y culturales.
5. Tener control sobre la capacidad expresiva y simbólica de los mensajes creados en clase y qué relación mantienen con el soporte o canal donde se transmiten.
6. Dominar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).

3. Contenidos.

1. Introducción a las técnicas y lenguajes digitales aplicados al diseño de moda.
2. Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial.
3. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales.
4. Programas de edición bit-map. Producción y tratamiento de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, tratamiento del color. Formatos de archivos de mapa de bits.
5. Programas de maquetación y diseño editorial. Composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página.

6. Archivos para la impresión. Tipos y características.
7. Gestión del color. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.
8. Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.

Los contenidos anteriores se estructuran en las siguientes unidades didácticas para alcanzar de una manera óptima los objetivos perseguidos:

Unidades didácticas

1. Introducción a las técnicas y lenguajes digitales aplicados al diseño.

- Utilización de los diversos sistemas informáticos y sus aplicaciones.
- Comunicación visual con función informativa y descriptiva.
- Comunicación visual con función persuasiva.

2. Photoshop: Edición de imágenes, retoque digital e ilustración de moda.

- Manipulación de imágenes de mapa de bits.
- Capas y máscara de capas.
- Selecciones y canales.
- Modos de color (RGB, CMYK, duotono).
- Ajustes de la imagen, texturas, efector y filtros.
- Preimpresión: resoluciones y formatos de intercambio.

3. Illustrator: técnicas y lenguajes digitales aplicados al diseño de moda.

- La imagen vectorizada.
- Síntesis y generación de formas mediante la línea, el color, la textura y el espacio.
- Repetición y combinación de formas.
- Utilización de texto, imágenes e ilustraciones.
- Filtros y efectos.
- Preparación de documentos para la impresión.
- Preimpresión: resoluciones y formatos de intercambio.

4. InDesign: Diseño editorial aplicado al proyecto de diseño de moda y a la presentación y defensa de proyectos.

- Páginas maestras.
- Paginación.
- Importación de texto e imágenes.
- Cajas de texto vinculadas.

- Estilos de carácter.
- Estilos de párrafo.
- Maquetación con retículas.
- Jerarquía tipográfica.
- Tablas de contenido (índice).
- Métodos de presentación rápidos: paso de diapositivas y PDF interactivo.

4. Planificación y temporización.

		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.				
	Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para comunicar.				
	Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.				
	Estar informado para poder detectar y entender los cambios tecnológicos y culturales.				
	Tener control sobre la capacidad expresiva y simbólica de los mensajes creados en clase y qué relación mantienen con el soporte o canal donde se transmiten.				
	Dominar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).				

		CURSO 2023-24											
		SEP	OCT	NOV	1ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	2ª EV	ABR	MAY	JUN
UNIDADES DIDÁCTICAS	UD.1												
	UD.2												
	UD.3												
	UD.4												

5. Metodología didáctica.

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumno y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan la creatividad, la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo y la responsabilidad en el trabajo. Nos encontramos ante una asignatura que es eminentemente práctica, pero que necesitará de la teoría para explicar las herramientas y la metodología de trabajo de los programas impartidos.

Por otro lado, en el ámbito procedimental abarca las actividades programadas para practicar cada una de las unidades, cada una de las partes de cada programa, de manera que al finalizar el curso sean capaces de dominar las herramientas digitales básicas para poder desarrollar un proyecto de animación. El profesor deberá hacer servir una metodología activa, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes y situar al alumno por una parte como emisor de mensajes audiovisuales y, por otra, como receptor crítico de los mismos. De esta forma, el aprendizaje de los alumnos partirá del descubrimiento en el aula y del manejo de la bibliografía proporcionada, además del análisis de la documentación necesaria para la realización de las prácticas que se planteen.

Se intentará trabajar con las siguientes metodologías:

- **Seminario- taller:** demostraciones y estudio de casos.
- **Clase expositiva y participativa:** dinamización de la clase para ir asimilando el vocabulario de la unidad.

- **Aprendizaje cooperativo:** en algunas tareas se trabajará en grupo para fomentar el aprendizaje entre compañeros.
- **Flipped classroom** (clase invertida): en algunos temas el alumno visualizará y asimilará el material antes de la sesión.
- **Gamificación:** mediante el juego se prepararán algunas prácticas.
- **Metodología proyectual:** El aprendizaje estará basado en problemas y proyectos (ABP). Los bloques temáticos serán como proyectos globales donde habrá problemas a resolver en cada uno de los temas, que irán aumentando en dificultad medida que avance el curso.
- **Estímulos y recompensas:** los mejores trabajos de cada bloque serán expuestos tanto en el centro como en la red para darles visibilidad a modo de premio.

6. Evaluación.

Consideraciones generales

La evaluación del rendimiento educativo del alumno se regirá por el principio de evaluación continua que valora los conocimientos adquiridos, de forma progresiva, por los alumnos.

La evaluación comprobará el grado de consecución de los objetivos marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

Además se podrán valorar otros aspectos emanados de la particularización de la metodología empleada por cada profesor.

Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales y maquinaria de impresión más utilizada en la impresión industrial y sus características de producción.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la producción de un impreso.
8. Identificar y valorar la calidad técnica de diferentes acabados y manipulados del producto gráfico impreso.
9. Explicar la importancia de la industria gráfica y valorar la influencia de las nuevas tecnologías en ella.
10. Explicar y aplicar al propio trabajo la normativa específica de la producción gráfica en lo que respecta a seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio

Instrumentos de evaluación

- Registros actitudinales y listas de control
- Trabajos prácticos
- Proyectos evaluaciones
- Proyecto final

Procedimiento de evaluación

Cada instrumento de evaluación se evaluará como sigue:

- **Registros actitudinales y listas de control:** Se llevará un seguimiento (mediante una regular anotación de las observaciones) de la asistencia y puntualidad del alumno, de su actitud y grado de implicación con las asignaturas, de su participación en clase y de sus aportaciones al buen desarrollo de la misma, etc.
- **Trabajos prácticos:** Deberán atender a las indicaciones técnicas recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades.

- **Proyectos:** Deberán atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades y reflejar un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental, estético, etc.

La valoración del nivel alcanzado en las distintas competencias tomará como referente, entre otros, los siguientes ítems (los % se refieren a los alumnos que alcancen el 80% de asistencia):

En los **registros actitudinales y en las listas de control** (10%):

- Asistencia y puntualidad.
- Participación coherente, reflexiva y crítica.
- Cooperación, respeto y ayuda a los compañeros.
- Llevar al día las actividades propuestas.

En los **trabajos prácticos** (60%):

- Compresión y expresión adecuada de los conceptos fundamentales.
- Destreza técnica.
- Correcta utilización de los conceptos y procesos fundamentales.

En los **proyectos** (30%):

- Compresión y expresión adecuada de los conceptos fundamentales.
- Destreza técnica.
- Correcta utilización de los conceptos y procesos fundamentales.
- Aplicación de la tecnología digital adecuada en el diseño.
- Originalidad y creatividad.

Para sumar las notas parciales de cada uno de los tres apartados habrá que alcanzar el **5** en cada uno de ellos; si no se alcanza habrá que recuperar la parte suspendida.

En el caso de los alumnos que hayan asistido a clase menos del 80%, pierden el derecho a la evaluación continua y para aprobar la asignatura deberán presentarse a un examen al final en la evaluación, que demuestre que dominan los contenidos, han adquirido las competencias de la asignatura y superan los criterios de evaluación este examen no se podrá recuperar hasta la evaluación extraordinaria. Por otro lado, deberán presentar todos los trabajos y proyectos realizados.

La falta de asistencia a un examen deberá ser justificada y sólo se aceptarán dos faltas justificadas por curso.

Recuperaciones

En el caso de suspender o no presentar en fecha programada algún trabajo, se tendrá una recuperación parcial antes de la evaluación. En este caso se guardará la nota de los ejercicios aprobados.

En cuanto a la entrega de trabajos, deberán entregarse el día acordado, aunque no se considere acabado. El trabajo será evaluado y devuelto para terminar. Se devolverán para rehacer, los trabajos que no cumplan los mínimos exigidos en cada uno (suspendidos), los que tengan faltas de ortografía y los que estén mal redactados. El hecho de devolver un trabajo para rehacer supone una repercusión en la nota, ya que pasa por una primera corrección.

Si, aun así, el alumno no presenta el trabajo, se le aplicará un punto menos por cada semana de retraso, hasta un máximo de 2 puntos, en ese momento el trabajo pasará a entregarse al final del trimestre, sin opción de recuperación antes de la extraordinaria.

Si se suspende la evaluación, todos los trabajos deben llegar al 5 para aprobar, se cuenta con una recuperación extraordinaria a finales de junio, en la cual se presentará la parte suspendida (en el caso de los alumnos que hayan asistido a clase el 80%), en el caso de los alumnos con más del 20% de faltas de asistencia, tendrán un examen, referido al trimestre o trimestres en que se hayan dado las condiciones, es decir, exceder el número de faltas y haber suspendido el examen del trimestre en concreto (también se deberá entregar cualquier trabajo suspenso).

7. Actividades extraescolares.

Las propuestas por el departamento

8. Recursos.

- Material audiovisual e informático: ordenadores y proyector.
- Software Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign y Acrobat.
- Material de documentación: utilización de la biblioteca como recurso didáctico.
- Materiales curriculares: bibliografía, artículos de prensa especializada, relación de sitios web, vídeos y presentaciones.

9. Bibliografía

Bibliografía básica

- Borrelli, L. (2008). *La ilustración de moda: desde la perspectiva de los diseñadores*. Barcelona: Blume.
- Dabner David . (2005). *Diseño, maquetación y composición*. España, Barcelona: Blume.
- Dondis, D. A. (1980). *La sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí Enric. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía*. España, Barcelona: Editorial Actar.
- Martín i Roig, G. & Fernández, A. (2007). *Dibujo para diseñadores de moda*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Pawlik, J. (1996). *Teoría del color*. Barcelona: Paidós.
- Royo Javier. (2004). *El diseño digital*. Barcelona: Paidós.
- Sahara Timothy. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- VV AA. (2011). *Manual de producción gráfica: recetas*. España, Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria

- Ambrose Harris. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. España, Barcelona: Parramón Ediciones.
- Arnheim, R. (1988). *El poder del centro*. Madrid: Alianza Editorial.
- Baker, G. H. (1999). *Análisis de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Takamura, Z. (2008). *Diseño de moda: conceptos básicos y aplicaciones básicas de ilustración de moda*. Barcelona: Promopress.
- VV AA. (2005). *La Biblia del diseñador digital*. España, Madrid: Editorial Taschen.
- VV AA. (2013). *Los fundamentos del diseño interactivo*. España, Barcelona: Editorial Blume.
- VV AA. (2002). *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. España, Barcelona: Editorial Campgràfic.
- Wong, W. (1996). *Fundamentos del diseño*. España, Barcelona: Gustavo Gili.

Enlaces (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

- <http://dissencycv.es/>
- <http://graffica.info/>
- <http://gusgsm.com/>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html/>
- <http://helpx.adobe.com/indesign.html/>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html/>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html/>
- <http://maquetadores.blogspot.com.es/>
- <http://paginamaqueta.blogspot.com.es/>
- <http://quintatinta.com/>
- <http://tipografiadigital.net/>