



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 2º SEMESTRE **MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO I**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Medios informáticos aplicados a la comunicación del proyecto I	
Tipo	Obligatoria de especialidad	
Materia	Proyectos de diseño de moda e indumentaria	
Especialidad	Diseño de Moda	
Curso y semestre	Segundo curso Segundo semestre	
Nº créditos ECTS	4	
Horas lectivas semanales	2,5 Clase 1,5 ADD	
Horario de impartición	El que determine jefatura de estudios	
Departamento	Tecnologías aplicadas al diseño	

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
José Manuel Cifuentes	jmcifuentes@esda.es	2º A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Medios informáticos aplicados a la comunicación del proyecto I, es una asignatura obligatoria y semestral que se imparte en el 2º curso de los Estudios Superiores de Grado de diseño de moda, donde el alumno tiene la oportunidad de adquirir un nivel avanzado en la gestión de la imagen digital, que le será de gran utilidad para resolver todos aquellos aspectos relacionados con la comunicación y gestión del proyecto.

2.2. Contextualización

Para contextualizar la asignatura, tendremos en cuenta el lugar que ocupa la imagen digital en la sociedad actual, siendo una herramienta muy versátil y necesaria como medio de comunicación del proyecto, así también tendremos en cuenta las diferentes aplicaciones que nos ofrece el mercado para mostrar nuestros proyectos de cara al mundo laboral.

Por este motivo se ofrece una asignatura que aporta un conocimiento técnico en la creación de una web o ecommerce con gran importancia en la marca persona, que ayudará a mostrar las habilidades del alumno y apariencia de su trabajo, siendo este un papel esencial en la comunicación de sus propios diseños y proyectos.

3. CONTENIDOS

Dentro del marco de descriptores y contenidos establecidos para la asignatura de Medios Informáticos Aplicados Comunicación de Proyecto, establecido en el ANEXO II de la Orden de 14 de septiembre de 2011, BOA, por la que se aprueban los planes de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, se presentan los siguientes descriptores y contenidos:

Herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen digital y el vídeo digital.

Herramientas informáticas para el diseño de la presentación multimedia.

Diseño interactivo.

Herramientas informáticas para el diseño de aplicaciones interactivas.

Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística del proyecto.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

- CG 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG 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.
- 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

- CEDM-4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- CEDM-6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- CEDM-10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- CEDM-11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD): sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos prácticos:

- **Trabajos de clase:** el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.
- **Proyecto de ADD:** propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los períodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos

(clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos (trabajos de clase) que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

El horario asignado a las ADD se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los trabajos de ADD, que consistirán en proyectos personales cuyo desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

Bloques temáticos:

1. Presentación de la Asignatura.

1. Test de evaluación inicial.
2. Explicación de la Programación Didáctica (contenidos, sistemas de evaluación, etc.)
3. Normas Generales del Aula.
4. Métodos de entrega de las prácticas.

2. Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

1. Marca personal ¿Que es?
2. ¿Por qué tiene importancia la marca personal?
- 2.Cuál es tu objetivo
3. Tipografía
4. Naming
5. Estar presente en los canales de Social Media
6. Como crear tu marca personal

3. Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional como digital.

1. Diseño: planificación del portafolio
2. Digitalizar procesos artísticos o de diseño tradicionales
3. Técnicas e instrumentos disponibles
4. Publicación de portafolio

4. Web portfolio, ecommerce, hosting y dominio.

1. ¿Qué es un dominio?
2. ¿Qué es un hosting?
3. Web marca personal
4. Ecommerce - Tienda online

5. Pintura digital: diseño de figurines

1. Tableta digitalizadora
2. Tipos de herramientas y opciones disponibles
3. Ilustración de moda
4. Pinceles y texturas.

6. Mock up de moda, creación, diseño y soluciones.

1. Mockup
2. Usos en la industria de la moda
3. Creación de Mockup
4. Plataformas de diseño

La programación de esta asignatura se entiende como un proceso dinámico y flexible orientado a la consecución de los objetivos finales marcados inicialmente. Por tanto, y teniendo en cuenta la lógica retroalimentación de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, podrá experimentar las modificaciones que dicho proceso requiera para una mejor adaptación a la situación real del aula.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
-------------	-------

Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	16
Clases prácticas	20
Presentación de trabajos y proyectos	
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	15
Preparación y realización de trabajos	45
Asistencia a exposiciones o conferencias	
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando. Aunque las actividades están diferenciadas en varios bloques correlacionados pero independientes. Las actividades de los bloques se pueden simultanear en momentos precisos para poder abordar las actividades coordinadas con otras materias.

El estudiante deberá demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje mediante las siguientes actividades de evaluación:

- Edición y tratamiento digital de la imagen desde Adobe Photoshop.
- Creación de web portfolio o personal
- Interacciones del tratamiento digital de la imagen con las disciplinas artísticas tradicionales con aplicaciones en mockups

Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

La consecución de una marca personal de éxito es hoy en día la principal forma para poder conseguir logros profesionales. La imagen visual brinda la oportunidad al ser humano de sentir, apreciar, valorar la marca por primera vez. Trabajando, potenciando nuestra marca personal podemos conseguir que refleje quien somos, nuestros valores y aptitudes que nos hacen únicos y especiales y nos servirá para destacar.

Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional como digital.

Un portafolio profesional respalda tu experiencia para que un futuro cliente pueda tomar una decisión final. Ofrece una visión detallada con ejemplos visuales del tipo de trabajo que hacemos y las tácticas que empleamos. Nos ayuda a promocionar nuestra marca personal.

Web, ecommerce y creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

Tener una marca personal y saber en que se basa es una herramienta necesaria en el ámbito del diseño. Se trabajará en crear un logo personal, como diseñador o empresa para crear una web portfolio o ecommerce profesional para una salida al mundo laboral en el diseño de moda. Consiste en ser autosuficiente y tener todas las aptitudes para realizar una marca desde o a nivel medios informáticos.

Pintura digital: diseño de figurines/ tableta digitalizadora.

La ilustración de moda digital, es una nueva herramienta de diseño de nuevos proyectos, con un abanico de posibilidades muy amplio. Te ayuda a ahorrar tiempo en desarrollar proyectos.

Mock up de moda, creación, diseño y soluciones.

Aprender a diseñar una maqueta de presentación de diseño, en el mundo editorial y ecommerce es un recurso muy utilizado para ahorrar tiempo y presupuesto. Con los mockup podrás ver cómo lucirán ilustraciones o fotografías del producto final.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del

semestre en la fase de docencia directa. Se realizará una creación de revista especializada en moda, arte, diseño y cultura. Un proyecto editorial en conjunto con todos los alumnos de clase donde se definirán los roles de cada estudiante, ante la organización del proyecto, de una forma aleatoria para que el rango de aprendizaje sea mayor.

Examen final: Prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y ADD.

5.5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía general:

Delgado Cabrera, J. M. (2018). *Manual imprescindible Adobe Photoshop 2022*. Anaya Multimedia.

Gómez Laínez, F. J. (2022). *InDesign 2022*. Anaya Multimedia.

Rodríguez, H. (2017). *Guía completa de la imagen digital. Colección Bit & Pixel*. Marcombo.

Bibliografía específica:

- Bowstead, J. M. (2011). *A Guide to Preparing Your Portfolio*. A&C Black.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2016). *Diseño editorial: Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Editorial GG.
- Taylor, F. (2014). *Cómo Crear Un Portfolio Y Adentrarse En El Mundo Profesional: Guía de Orientación Para Creativos (2ª ed.)*. Editorial GG.

Webgrafía

<https://www.wgsn.com>

<https://es.wordpress.org>

<https://sered.net>

<https://elements.envato.com>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se presentan los criterios de valoración con los que se valora cada una de las actividades evaluables:

Trabajos de clase (englobados en la actividad de las clases prácticas):

Serán ejercicios de aplicación directa de los conceptos y herramientas desarrollados en las clases teóricas.

En ellos se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.
- El dominio de las herramientas de tratamiento de la imagen y el vídeo digital.
- El dominio de las herramientas de diseño de presentaciones multimedia y aplicaciones interactivas.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación. La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- Resolución creativa.
- Adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- La aportación personal, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios.
- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Puntualidad en la entrega.
- Volumen de trabajo y evolución positiva en la calidad.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD):

Serán proyectos personalizados de aplicación global de todas las herramientas y estrategias de trabajo tratadas a lo largo de la asignatura.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- Resolución creativa.
- Adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- La aportación personal, originalidad y creatividad en la resolución del proyecto.
- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo del proyecto propuesto, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Buena organización y capacidad de trabajo.

- Actitud activa hacia la asignatura.
- Puntualidad en la entrega.
- Volumen de trabajo y evolución positiva en la calidad.

Examen final:

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta resolución creativa y formal de las prácticas propuestas.
- Coherencia en el proceso y desarrollo de las prácticas.
- Aspectos formales de la presentación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Normativa general

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 27 de octubre de 2009), en su Artículo 5 dice textualmente:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.
2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.
3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación
Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:
de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de

créditos totales obtenidos por el estudiante.

4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

5. Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.

6. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los ejercicios de aplicación como los proyectos personales), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Los trabajos realizados durante el curso tendrán su porcentaje correspondiente en la calificación final. Estos porcentajes serán válidos tanto para la evaluación ordinaria como para la extraordinaria.

La fecha límite de entrega de trabajos no presentados o suspendidos será el día que se especifique dentro de la semana de exámenes del cuatrimestre (prevista para la primera semana de febrero). Para poder aprobar la asignatura es necesario tener aprobadas todas las partes. Además se realizará un examen cuya duración máxima sea de 3 h en el caso de pérdida de evaluación o si la nota obtenida con todos los trabajos realizados no alcanza el 5.

En el caso de las asignaturas prácticas y teórico-prácticas, con proyectos extensos y complejos, el seguimiento de cada ejercicio es imprescindible. No se admitirán trabajos que no se hayan visto en clase y en los que no haya habido un seguimiento por parte del profesor (salvo por motivo de enfermedad del alumno o por alguna cuestión personal. Estos supuestos deberán estar debidamente acreditados y contemplados en la normativa del Centro).

Las Actividades Docentes Dirigidas (ADD) se realizan de forma individual o grupal según las necesidades académicas. Tienen carácter obligatorio. Es necesaria la cita previa y concretar la asistencia a cada tutoría para evitar solapamiento de alumnos en la franja horaria. Estas tutorías están planteadas para orientar, revisar y observar la evolución del trabajo del alumno, así como la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura. Cada espacio de tutoría representa una revisión del trabajo en la que se espera una evolución de los conocimientos que va adquiriendo. El alumno entregará una memoria en formato pdf según un índice de contenidos específico.

Para superar la asignatura se establecen los siguientes porcentajes:

| Trabajos de clase (**50%**)

| ADD (**50%**)

Dado el carácter presencial de estos estudios, la asistencia a las clases teóricas y prácticas es clave para la correcta realización de los trabajos de clase (individuales o grupales), que ayudan a consolidar lo explicado en las fases teóricas. Por ello es de vital importancia para el adecuado seguimiento de la asignatura y una eficaz evaluación continua que el alumno asista a clase de forma regular. En el supuesto que el alumno supere sin justificar más del 20% de faltas de asistencia, pierde el derecho de evaluación continua y deberá presentar y aprobar en la semana de exámenes todos los trabajos del curso, junto a su memoria explicativa y realizar un examen final. En las memorias entregadas se valorará con un 20% de la nota, la buena redacción, ortografía y corrección en la relación de fuentes consultadas. Ambas partes

deberán estar aprobadas mínimo con un 5 para poder superar la asignatura. En caso de detectarse el plagio en algún trabajo, el alumno será suspendido en esa convocatoria.

Y en aquellos casos que se alcance una calificación menor que 5, habiendo asistido regularmente a clase y entregado todos los trabajos completos, el alumno podrá realizar al final del semestre un examen final (siempre que antes haya superado o corregido todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.

En estos casos la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

- | Trabajos de clase (**30%**) + ADD (**30%**)
- | Examen teórico y/o práctico (**40%**)

Convocatoria extraordinaria

Los estudiantes que no hayan completado exitosamente o entregado las tareas a lo largo del semestre deberán presentar y justificar ante el profesor, ya sea de forma oral o mediante una exposición escrita, los ejercicios solicitados en dicho período. En caso de detectarse plagio en alguna tarea, el estudiante recibirá una suspensión en esa convocatoria. En las exposiciones escritas se considerará un 20% de la calificación total para evaluar la calidad de la redacción, la ortografía y la precisión en la cita de las fuentes consultadas.

En la convocatoria extraordinaria se establece que el alumno deberá entregar todos los trabajos suspendidos para poder aprobar la asignatura, pudiendo entregar de nuevo los ya aprobados (corregidos) para mejorar la nota. Además el alumno realizará un examen cuya duración máxima será de 3 h.

El desglose de porcentajes se establece de la siguiente forma:

- | Trabajos de clase (**30%**)
- | ADD (**30%**)
- | Examen teórico y/o práctico (**40%**)

La asignatura se supera con una calificación igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO I

	S1	S2	S2	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1+2	2	2	3	4	4	4	5
Trabajos clase		A	A	B	B+C	C	C	D
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 ESTUD. 29-2 Mayo	S16 EXAM. 5-9 Junio
Clases teóricas	5	6						
Trabajos clase	D	E						
Trabajos ADD			ADD					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la Asignatura. 2. Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal 3. Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional 	<ol style="list-style-type: none"> A. Crear logo y namig, marca personal. B. Crear portafolio profesional en formato Pdf. C. Crear web portafolio profesional o ecommerce de diseñador. D. Realizar 2 	<p>Se realizará una creación de revista especializada en moda, arte, diseño y cultura. Un proyecto editorial en conjunto con todos los alumnos de clase donde se definirán los roles de cada estudiante, ante la organización del proyecto, de una forma aleatoria para que</p>

<p>como digital.</p> <p>4. Web portfolio, ecommerce, hosting y dominio.</p> <p>5. Pintura digital: diseño de figurines/ tableta digitalizadora.</p> <p>6. Mockup de moda, creación, diseño y soluciones.</p>	<p>ilustraciones de moda con dos técnicas digitales diferentes.</p> <p>E. Crear una presentación con las dos ilustraciones de moda con 5 tipos de mockup diferentes</p>	<p>el rango de aprendizaje sea mayor.</p>
--	---	---

COMENTARIO:

El cumplimiento de este cronograma se establece de una manera orientativa, dependerá de los días festivos o causas ajenas que modifiquen la programación.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No serán actividades de carácter obligatorio. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo del semestre se plantearán actividades como:

- Asistencia a conferencias, charlas, exposiciones o ferias que resulten de interés para la asignatura.
- Visita a centros de trabajo en los que se apliquen procesos y técnicas relacionados con la asignatura.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos de clase y trabajos de ADD). Además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)

Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Esta asignatura es del departamento de Medios informáticos y en coordinación con Diseño de Moda, se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

Calificación de los trabajos teóricos de investigación:

Listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas:

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. No se aceptarán trabajos con exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Rigor en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, respeto por las fechas de entrega, etc...).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Relación de las fuentes consultadas según simplificación de la norma APA. (No se considera Wikipedia como fuente de información fiable)
5. Se penalizará rigurosamente cualquier tipo de plagio, pudiendo ser motivo de suspenso directo en la asignatura.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las indicaciones del Dpto de HCCSS:

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.

Se contempla la posibilidad de realizar coordinaciones con asignaturas, así como de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto, una

intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas ajenas a la especialidad y/o colaboración con agentes externos a la ESDA. Si fuese el caso se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro.

Siempre que se considere necesario se podrá realizar una encuesta interna con el fin de abordar cuestiones más concretas del planteamiento y desarrollo de esta asignatura.