

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Moda			
CURSO		2º 2024-25			
ASIGNATURA		VOLUMETRÍA DE LA INDUMENTARIA			
PROFESOR/A		ANTONIO LUIS NAVARRO JURADO			
DPTO.	ESCULTURA				
TIPO	Teórico práctico		CARÁCTER	Obligatorio de especialidad	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	120	HORAS PRESENCIALES	78	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	48

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La volumetría de la indumentaria es una asignatura de carácter "obligatoria de especialidad", incluida dentro de la materia de Lenguajes y técnicas de representación y comunicación, que se imparte durante el primer semestre del segundo curso de los estudios superiores de Diseño de Moda.

Esta asignatura comparte competencias y contenidos con las asignaturas de segundo curso de Construcción tridimensional, Ecodiseño y sostenibilidad y Antropometría y Ergonomía, por lo que se imparte en coordinación docente con las mismas.

De acuerdo con el **RD 633/2010, de 14 de Mayo** el perfil profesional del Título de Diseño en la especialidad de Moda define al diseñador de moda como: "Un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos,

atendiendo a las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medioambiental y sociocultural". Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son entre otros:

- **Diseño de complementos.**
- **Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas.**

Es en estos ámbitos donde se va a centrar, principalmente, la actividad de esta asignatura, iniciando al alumno en el conocimiento de estos aspectos de la moda.

El arte y el diseño de moda son dos manifestaciones culturales interrelacionadas. Las influencias entre estos dos ámbitos son muy fluidas y se establece en ambas direcciones. En este sentido vamos a investigar el lenguaje tridimensional a partir de sus manifestaciones históricas y más contemporáneas, estableciendo que conceptos se pueden aplicar en el mundo de la moda. A partir del análisis de este lenguaje se podrán generar nuevas relaciones formales, que incorporadas de una forma creativa en los proyectos de moda nos permitan crear un estilo propio.

El conocimiento de los procesos y técnicas propias del volumen ayudarán a determinar cómo configurar los diseños creativos y formales del diseño de moda.

En la formación del diseñador de moda es fundamental el conocimiento del cuerpo humano que es el soporte sobre el que se desarrollará parte de la actividad creativa. En esta asignatura se estudian sus características anatómicas más generales, sus relaciones de proporcionalidad, las diferencias de sexo y su concepto como volumen. Es sobre esta estructura corporal sobre la que vamos a trabajar con conceptos y técnicas volumétricas volviendo a definir el cuerpo a través de nuevas relaciones, que no solo alteran las existentes, sino que modifican también el espacio envolvente en una nueva realidad. Estas nuevas relaciones redefinen al

sujeto, sus relaciones interpersonales, su ocupación espacial y establecen una nueva definición del yo espacial.

La aplicación de un método de diseño para la realización de las actividades programadas permitirá al alumnado el desarrollo de una metodología personal propia, interiorizándola como una herramienta básica en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

OBJETIVOS

- Desarrollar las capacidades de comprensión espacial.
- Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a los requerimientos estéticos y funcionales de la obra a realizar.
- Desarrollar la creatividad y la sensibilidad artística.
- Adquirir la madurez formativa necesaria para aportar soluciones creativas de coordinación entre la idea y su óptima realización plástica final adecuada a la especialidad.
- Valorar el beneficio estético y técnico que las nuevas tecnologías pueden aportar al volumen.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno conseguirá plantear y realizar un diseño donde no habrá límites de creatividad y donde se reflejarán conceptos diferentes de los que se desarrollan en un diseño de moda al uso.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Al finalizar sus estudios los Graduados o Gradudas en Diseño deben poseer las siguientes competencias transversales:

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
5. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
6. Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
7. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
8. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

Al finalizar sus estudios los Graduados o Graduada en Diseño deben poseer las siguientes competencias generales:

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
9. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
10. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

Al finalizar sus estudios los Graduados o Graduadas en Diseño en la especialidad de diseño de Moda deben poseer las siguientes competencias específicas:

- 1.** Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2.** Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 3.** Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 4.** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 5.** Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Entre los descriptores básicos de la materia de Lenguajes de representación y comunicación, a la que pertenece la asignatura de volumetría de la indumentaria, aparecen los siguientes puntos que serán tenidos en cuenta al desarrollar los contenidos:

- Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional.
- Investigación del volumen y concepción espacial.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

A partir de estos bloques generales los contenidos propios de la signatura son:

- Objeto artístico e indumentaria.
- Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria.
- La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos.
- El cuerpo como volumen.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Los anteriores contenidos se desarrollan en los siguientes bloques temáticos:

BLOQUE 1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA.

El lenguaje tridimensional

Principales elementos de configuración espacial: El punto, la línea, el plano, el contorno, la textura, la escala.

El lenguaje artístico soporte de una ideología social y política.

Sostenibilidad y compromiso social.

BLOQUE 2. EL CUERPO HUMANO ANATOMÍA HUMANA.

Proporciones. Cánones. Le Corbusier: el modulator

El cuerpo humano como volumen. Interpretaciones escultóricas del cuerpo humano. Retículas.

BLOQUE 3. LA COMPOSICIÓN

Leyes de simetría: traslación, rotación, dilatación y simetrías especulares.

El módulo. Composiciones modulares. Variaciones del módulo. Aplicación a la indumentaria.

BLOQUE 3. LA SUBJETIVIDAD EN EL PROCESO CREATIVO CONCEPTOS Y TÉCNICAS SUBJETIVAS.

Surrealismo, Naïf, Fauvismo, Cubismo, Biomorfismo. Principios. Autores.

Formas orgánicas.

Formas geométricas.

Elementos formales.

BLOQUE 4. LA OBJETIVIDAD EN EL PROCESO CREATIVO, CONCEPTOS Y TÉCNICAS OBJETIVAS

Bauhaus, Suprematismo, Abstracción y Minimalismo. Principios y autores

Los volúmenes regulares. Sólidos Platónicos.

Desarrollo en plano de formas tridimensionales.

Variaciones de formas básicas tridimensionales.

Transformaciones a partir de sus elementos compositivos: aristas, vértices y caras.

BLOQUE 2. EL PROYECTO DE MODA METODOLOGÍA PROYECTUAL. LA CREATIVIDAD.

Puntos básicos de la Metodología Proyectual

Los bloques temáticos se unificarán en tres unidades didácticas (la temporalización es aproximada):

UNIDAD 1: GOMAESPUMA. CREACIÓN DE UNA CHAQUETA ORGÁNICA

Septiembre / Octubre

UNIDAD 2: PAPEL FALLERO. CREACIÓN DE UN CORSÉ CUBISTA

Octubre / Noviembre

UNIDAD 3: GOMAEVA, FOAM Y FIELTRO. CREACIÓN DE UN CHALECO CONSTRUIDO Y UN BROCHE IMPOSIBLE

Diciembre / Enero

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología plantea la forma en la que se va a enseñar, apoyándonos en unos principios metodológicos. De esta manera, el alumnado alcanzará los objetivos y adquirirá las competencias establecidas en el currículo. El método empleado para enseñar en cada una de las unidades didácticas tendrá la siguiente estructura:

- **1ª Fase Teórica** (Fase introductoria y motivadora con explicación ilustrada con intervención del alumnado).
- **2ª Fase Práctica** (realización del trabajo práctico correspondiente a la U. D.).
- **3ª Fase de Síntesis** (elaboración de la Memoria de cada trabajo realizado en clase, incluyendo autoevaluación).
- **4ª Fase Expositiva** (exposición del trabajo en grupo, retroalimentación e intercambio de ideas).

La metodología, está concebida como una herramienta para ayudar al alumnado a obtener un aprendizaje útil y relevante para el desempeño de su futura profesión, alcanzando los objetivos marcados para los estudios de Diseño de Moda. Los principios metodológicos se exponen a continuación.

En la metodología empleada, está muy presente la búsqueda de la madurez artística y personal del alumnado. El principal objetivo es la adquisición de las competencias que dan como resultado una formación

integral y de calidad. Para ello, se promueve la búsqueda de soluciones creativas a los retos planteados en clase, con el objetivo de fomentar en el alumnado una autonomía, espíritu crítico, y unas capacidades y destrezas, para el correcto desempeño laboral.

Nos apoyaremos en las siguientes **técnicas y estrategias metodológicas**:

ALTERNANCIA DE TEORÍA Y PRÁCTICA. Se busca, alcanzar un equilibrio entre la teoría y la práctica. Cada unidad didáctica, irá precedida por un espacio de explicación, ilustrada con imágenes proyectadas, buscando la intervención y reflexiones del alumnado. En algunas ocasiones, especialmente en las correcciones, la explicación irá acompañada por una demostración del profesor, de esta forma se aprenderá la manera de proceder, y el porqué del proceder. Más tarde, es necesaria la experimentación propia y aprender de las equivocaciones, es decir, aprender haciendo: **“Lo veo y lo entiendo. Lo hago y lo aprendo. Lo aprendo y lo disfruto. Si disfruto crezco”**.

METODOLOGÍA CONSTRUCTIVA. Busca el aprendizaje real, **construyéndolo sobre los conocimientos previos** del alumnado, que se evaluarán al inicio del curso y al comienzo de cada una de las unidades didácticas. El nivel adquirido al término de cada unidad será el punto de partida de los nuevos contenidos, para que sean comprensibles y asimilables. En este sentido, los trabajos planteados en clase tienen una dificultad progresiva, favoreciendo el desarrollo del alumnado con los nuevos contenidos. Esto, promoverá la aplicación de lo aprendido, para la consolidación y profundización en los contenidos anteriores y la asimilación de los nuevos, favoreciendo en el alumnado, la auto evaluación.

METODOLOGÍA FLEXIBLE. Adaptando cualquier aspecto de la programación en relación al respeto de los ritmos de aprendizaje del alumnado y con su nivel de desarrollo. Flexible, a los posibles cambios que nos obliguen a **adaptarnos a los acontecimientos**, sin que esto suponga el rebaje de los contenidos y objetivos fijados. Para ello se establecerán soluciones como la integración de los contenidos de unas actividades en otras, o la adecuación de las actividades **a las particularidades y necesidades** del alumnado.

PLANTEAMIENTOS MOTIVADORES. Creando actividades para el aprendizaje, **ilusionantes**, que conecten con los intereses y expectativas del alumnado posibilitando la búsqueda de respuestas a los problemas planteados en clase. **Remarcando** cada pequeño paso alcanzado, más allá del punto de partida, como indicativo de avance del alumnado.

PLANTEAMIENTOS DINÁMICOS Y ACTIVADORES. El alumnado, aprende en torno a un proyecto, a una situación, un problema, o una tarea. El papel del docente deja de ser la parte activa y transmisora, frente a la parte receptiva y pasiva del alumnado. El primero, se convierte en un guía y facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, **promotor de una actitud dinámica** y comprometida del alumnado con su propio proceso, fomentando la autonomía y capacidad crítica.

METODOLOGÍA AUTÓNOMA Y CREATIVA. Se persigue un nuevo **rol autónomo** del alumnado, pasando de ser mero receptor de información a ser constructor de su conocimiento. Su papel debe ser activo, siendo el protagonista de su propio aprendizaje. Tiene que **“aprender a aprender”** para incorporarse, críticamente, en el mundo laboral, cultural y artístico, sabiendo afrontar las situaciones problemáticas nuevas. Esto supone el respeto a la visión individual y original. Aplicando la creatividad para

encontrar recursos, vías, herramientas, métodos, que generen **soluciones a problemas planteados**, y que ayuden a profundizar en el estudio y puesta en práctica de los conocimientos artísticos adquiridos a través de otras disciplinas.

METODOLOGÍA INVESTIGADORA. La experimentación y la investigación es el eje de este aprendizaje constructivo que implica el continuo **enfrentamiento con situaciones nuevas**, donde el alumnado aprenderá que, en la experimentación, el fallo y la rectificación está el aprendizaje significativo. Estará basado, en la búsqueda de información y la puesta en práctica de ideas que servirán para saber cuáles son los métodos más adecuados, descartando unos y readaptando otros.

METODOLOGÍA ANALÍTICA, CRÍTICA Y AUTOCRÍTICA. Transmitiendo al alumnado la **importancia de ser analíticos** en el proceso de aprendizaje, autocríticos con la propia obra y constructivos con la obra de los demás, para llegar a ser capaces de analizarla para posibles mejoras, en futuros proyectos, dando como resultado, un trabajo sólido y de calidad, aprendiendo a ser constructivos, empáticos y asertivos.

PROGRAMACIÓN INTERDISCIPLINAR. Colaborando, siempre que sea posible, con otros módulos, especialmente con el módulo de Taller, para una mayor integración de conocimientos, y una mejor comprensión del rol, que las otras materias desempeñan, en la planificación y la elaboración de un proyecto.

METODOLOGÍA VINCULADA AL MEDIO Y A LA CULTURA ANDALUZA. Teniendo en cuenta las manifestaciones más próximas a la cultura del alumnado, como fuente de **inspiración** y **contacto con las raíces culturales** y el **respeto hacia el patrimonio**.

Para **potenciar este enfoque**, se proyectarán visitas a talleres relacionados con el sector de la moda, moda flamenca, etc., tan importante en el patrimonio andaluz. También se realizarán **visitas a eventos, pasarelas, exposiciones y museos**.

AGRUPAMIENTOS

De forma grupal, el alumnado estudia, trabaja, investiga en su propio proyecto, es la fórmula que se repite a lo largo de esta programación. Así, no solo se **crean espacios compartidos**, que favorecen valores como la solidaridad, la generosidad en el intercambio y aportación de información, sino que, dado el número de alumnos/as que lo compone y la escasez de espacio del aula, se dificultaría mucho el seguimiento y la atención personalizada y de calidad del alumnado, por parte del profesor.

El trabajo en grupo dará lugar a un menor número de trabajos, ya que todos son generados de forma colectiva, pero con un mejor seguimiento, y tutela por parte del profesor. Esto será muy positivo para el alumnado que fomentará la aceptación, la tolerancia, la flexibilidad y la empatía con el compañero/a, primando los intereses comunes a los individuales. De manera que el aspecto participativo está siempre presente en las distintas actividades proyectadas, **evaluando y analizando de forma conjunta** los trabajos realizados, tanto en los debates de clase, como en las actividades grupales. Esto crea una dinámica de aula **relacional y comunicativa** y una **atmósfera de aprendizaje** y reflexión, favoreciendo el desarrollo socioafectivo, la madurez, desarrollo personal, la creatividad y un interés por la materia y el aprendizaje.

TIPO DE ACTIVIDADES

Los proyectos desarrollados por el alumnado versarán sobre un material y una temática dados.

A lo largo del proceso de creación de cada obra y a lo largo de todo el curso, se llevarán a cabo actividades **de distinta índole** y siempre están orientadas a alcanzar los objetivos marcados y a la adquisición de las competencias, por parte del alumnado. A continuación, se exponen cada una de ellas y el objetivo que persiguen.

ACTIVIDADES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS... Cuyo objetivo es conocer las inquietudes del alumnado, conocimientos previos y actitud por la materia. Se llevarán a cabo a comienzos del curso, con una Evaluación inicial diagnóstica, la cumplimentación de un cuestionario, la puesta en común y la realización de un ejercicio práctico.

ACTIVIDADES DE INTRODUCCIÓN, DE DIAGNÓSIS Y MOTIVADORAS... Cuyo objetivo es despertar el interés, reflexionar y participar. Se llevará a cabo a comienzos de cada U.D. y en el diario discurrir de las clases, a través de una exposición introductoria interactiva con la intervención de los componentes del grupo.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO... Cuyo objetivo es llevar a la práctica los contenidos de la U. D., a diario en los ejercicios propuestos en clase. Se llevarán a cabo de forma grupal.

ACTIVIDADES DE SÍNTESIS A TRAVÉS DE FICHA- MEMORIA... Cuyo objetivo es Sintetizar la información referente al ejercicio realizado y la

autoevaluación del alumnado. Se llevará a cabo al finalizar cada trabajo propuesto en la U. D. a través de una Ficha- Memoria del ejercicio hecho. Se llevarán a cabo de forma grupal.

ACTIVIDADES DE EXPOSICIONES ORALES... Cuyo objetivo es realizar una defensa del propio trabajo y recibir retroalimentación para mejoras futuras. Se llevará a cabo al finalizar cada trabajo, a través de la exposición y defensa del trabajo propio, con la intervención y feedback del resto del alumnado. Se llevarán a cabo de forma grupal.

ACTIVIDADES DE DEBATE GRUPAL... Cuyo objetivo es fomentar el espíritu crítico y el análisis en el alumnado. Se llevará a cabo al finalizar cada trabajo en las puestas en común, donde se analizará, en grupo, la obra propia y ajena presentada.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN... Cuyo objetivo es investigar, reforzar y ampliar conocimientos de la materia con el alumnado resolutivo y/o con altas capacidades a través de trabajos de investigación o ampliación de información.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS... Cuyo objetivo es formar de manera integral al alumnado y fomentar la colaboración. Contactar con la realidad laboral, cultural y artística del momento presente. Se llevarán a cabo a lo largo del curso a través de actividades conmemorativas, visitas, viajes, conferencias, jornadas, etc., programadas.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios, tal y como expresa el **Decreto 111/2014, de 8 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación para las competencias transversales, generales y específicas son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el desempeño del propio trabajo personal e interpersonal.
4. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
5. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
6. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la

generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

7. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medio ambiental.
8. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad para generar valores significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Demostrar capacidad para organizar dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
7. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, como transmisor de valores culturales.

8. Demostrar capacidad para plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
9. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previsto

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS:

1. 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.
2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
3. Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
4. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
5. Demostrar capacidad en la resolución de los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación se constituirán como **las herramientas** a utilizar para llevar a cabo la evaluación, mientras que los procedimientos de evaluación se van a referir a **las técnicas** a emplear en la evaluación.

TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN. Se emplearán las siguientes herramientas.

- **Fichas de clase del alumno/a, se registra...** El desarrollo del proceso de aprendizaje, estrategias útiles. Las incidencias concretas, dificultades y problemas. La asistencia del alumnado.
- **Debates y espacios de reflexión...** Participación del alumnado y respeto hacia las opiniones ajenas. Capacidad de emitir valoraciones y críticas constructivas.
- **Exposición Individual/grupal...** Empleo correcto de la terminología y la expresión en el discurso.

TÉCNICAS DE EXPERIMENTACIÓN. Se emplearán las siguientes herramientas.

- **Ejercicios evaluables...** Fichas- memoria con autoevaluación de cada ejercicio. La obra física terminada, según las directrices marcadas.

TÉCNICAS DE VERIFICACIÓN. Se emplearán las siguientes herramientas.

- **Preguntas al alumnado** en la correcciones y seguimiento realizado y en las exposiciones de clase.
- **Memoria del alumno/a,** donde se recoge el proceso de elaboración de la obra, los materiales, las técnicas empleadas, las conclusiones alcanzadas y el autoanálisis y autoevaluación con relación al trabajo realizado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada actividad realizada tendrá una calificación. La media de las calificaciones de las actividades realizadas, darán lugar a una calificación final que valorará los resultados obtenidos por el alumnado en un tramo, como por ejemplo el semestre.

Los trabajos serán calificados del 0 al 10, pudiendo tener uno o dos decimales, siendo 5 aprobado.

Se calificarán cada Ejercicio Práctico, su correspondiente Memoria y la Defensa que se lleve a cabo ante el resto del grupo.

Se calificará, ponderando los siguientes criterios de calificación, a partir del empleo de una rúbrica:

50% de la nota correspondiente al Ejercicio Práctico + 50 % de la nota correspondiente a la Ficha-Memoria (25%) y a la Defensa Oral (25%) = 100% de la nota final de cada ejercicio.

Para la calificación de **cada Ejercicio Práctico**, se hará uso de una rúbrica que atenderá a los siguientes aspectos:

- Creatividad
- Realización
- Terminación
- Adecuación al tema propuesto

La rúbrica correspondiente a la evaluación del Ejercicio Práctico aparecerá publicada en Classroom para que sea de libre dominio del alumnado.

Para la calificación de cada **Defensa/Exposición**, se hará uso de una rúbrica que atenderá a los siguientes aspectos:

- Contenido expuesto
- Expresión y terminología propia de la materia
- Creatividad en los recursos empleados y TICs
- Interacción con el público

La rúbrica correspondiente a la evaluación cada Defensa/Exposición aparecerá publicada en Classroom para que sea de libre dominio del alumnado.

Para la calificación de cada **Memoria**, se hará uso de una rúbrica que atenderá a los siguientes aspectos:

- Contenido expresado
- Creatividad en la Presentación
- Ortografía, Expresión Escrita y Caligrafía
- Limpieza y Orden

La rúbrica correspondiente a la evaluación cada Memoria aparecerá publicada en Classroom para que sea de libre dominio del alumnado.

No alcanzar los objetivos ni la asimilación de contenidos con los trabajos planteados en clase supondrá la recuperación de estos. Esta recuperación, podrán ser efectiva, a través de:

- Actividades planteadas en clase que incorporan contenidos pendientes.
- A través de actividades paralelas a las llevadas en curso.

Los criterios de evaluación y calificación serán los generales de la asignatura y los determinados para cada una de las Unidades Didácticas en particular.

La calificación final del semestre se expresará mediante escala numérica de 0 a 10, sin decimales, siendo 5 aprobado.

Cada evaluación trimestral se evalúa de acuerdo con el siguiente porcentaje:

- **TRABAJOS REALIZADOS, FICHAS MEMORIA y PRESENTACIONES:**

Supondrán el 80% de la nota del trimestre.

- **ACTITUD:** Supondrán el 20% de la nota del trimestre. Está relacionado con la actitud para la asimilación de los contenidos relacionados con esa Unidad Didáctica y la actitud y asistencia a clase.

La rúbrica correspondiente a la evaluación de la Actitud, aparecerá publicada en Classroom para que sea de libre dominio del alumnado.

La no entrega de un trabajo o actividad, supondrá la no superación de ese trabajo.

La entrega de un trabajo fuera de la fecha estipulada implicará que el alumno/a deberá entregarlo antes de que acabe el semestre, pero ya no podrá optar a la nota máxima, bajando 1 punto por cada semana de retraso con respecto a la fecha indicada.

Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5.

La entrega de trabajos no puede realizarse por terceras personas.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Se entregará un Plan Individualizado al alumnado con evaluación negativa, según los objetivos no superados. Se evaluarán los ejercicios del Plan de Recuperación y cada una de sus Memoria y presentaciones solicitadas y un examen práctico. Todas las partes deberán estar aprobadas al menos con 5 para hacer media.

La no superación de cualquiera de las partes supondrá una evaluación negativa.

Los criterios de evaluación serán los indicados durante el curso para cada trabajo solicitado.

En caso de alumnado con necesidades educativas especiales NEE, o con algún tipo de discapacidad física o sensorial, estableceré las medidas necesarias para que el alumnado afectado consiga los objetivos marcados, evitando que su situación pueda resultar un obstáculo para su promoción.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

La asignatura se imparte en un aula dotada de pizarra, ordenador y cañón de proyección. Equipamiento informático con red wifi. También se dispone de Biblioteca de aula donde consultar la bibliografía de referencia tanto la general como la que se proporciona en el desarrollo de las U. Didácticas.

El aula 1.2. Dispone de grandes mesas de trabajo con baldas de almacenamiento del alumnado, estanterías exentas en las que almacenar los trabajos realizados, laminadora, pila para el lavado de manos y material, mesas y taburetes para tomar apuntes, realizar bocetos o atender a clases teóricas y varias taquillas en las que guardar el material del profesorado.

El profesor hace la exposición de los contenidos con apoyo informático: Power Point, visionado de imágenes y videos accediendo a internet. Todos los contenidos se encontrarán en el aula virtual de Classroom.

El alumnado realizará las actividades prácticas en esta asignatura a partir de una estructura de proyecto donde aportará tanto información documental como trabajos realizados mediante la confección manual. El alumno aportará el material para el trabajo personal.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Con relación a la diversidad del alumnado, es fácil comprobar que cada integrante del grupo tiene su propia idiosincrasia y una situación diferente a nivel: cognitivo, físico, formativo, social, relacional, etc. Esto le imprime un carácter. Por otra parte, puede existir parte del alumnado con Necesidades Educativas Específicas NEE. Por tanto, hablamos de la necesidad de una atención individualizada que exige el ajuste de la metodología y los trabajos propuestos en clase, a la realidad de cada cual. La **evaluación inicial diagnóstica, resulta una gran aliada para este fin**. Ella, nos sitúa en el punto de partida del alumnado, manifestando las necesidades que cada cual.

La **flexibilidad y la metodología** de esta programación permiten que pueda ser modulada la dificultad de cada actividad, ajustándola a la **“zona de desarrollo próximo”** del alumnado. En el caso de que fuese necesaria una **adaptación**, esta se comunicaría a la Jefatura de Departamento. Esta adaptación será no significativa, ya que no obviará los objetivos mínimos de la asignatura sino, tan sólo, la metodología aliviando así las dificultades del proceso de aprendizaje. Las adaptaciones permitirán que el alumnado cumpla los objetivos fijados, desde su nivel, trabajando los mismos contenidos y adaptando la práctica docente a su ritmo y características.

En resumen, esta programación, con su metodología, está planteada para dar respuesta a las necesidades educativas de todo el alumnado.

Para aquel sector del alumnado que presente alguna Necesidad Educativa Específica NEE, se aplicarán estrategias para su mejor integración en el aula, veamos algunas de ellas:

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD VISUAL:

Se ubicarán cerca de la pizarra o pantalla de proyección y se le asignará un lugar luminoso en clase.

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD

AUDITIVA: Se organizará el aula, para favorecer la posición del Intérprete de Lengua de Signos cerca del profesor, y facilitar la lectura de labios del docente. También se utilizarán esquemas, imágenes y frases claras que contribuyan a la mejor comprensión.

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD FÍSICA:

Se reorganizará el aula, para la eliminación de barreras, facilitando la accesibilidad y movilidad en el aula del alumno. Se adaptará el instrumental.

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON DIFICULTADES DE

APRENDIZAJE: Se reforzará y recuperará, contenidos mínimos.

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON RITMO ACELERADO DE

APRENDIZAJE: Se plantearán actividades de investigación y profundizando en los contenidos.

ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES:

Se buscará un nivel de complejidad acorde con las capacidades del alumnado, para el desarrollo máximo de su potencial.

ALUMNADO EXTRANJERO: En el caso de que su procedencia sea de un país de no habla hispana, nos obliga a enriquecer la metodología usando técnicas de enseñanza mediante modelos, así como una constante

disposición para aclarar, esquematizar y resolver dudas que ocasionan la falta de fluidez en el idioma.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se realizarán aquellas propuestas por el departamento de moda y el profesor.

Son de obligada participación y se proyectarán visitas a **talleres y empresas** relacionados con la moda. También se realizarán **visitas a exposiciones temporales, exhibiciones, pasarelas y colecciones**, así como a **museos de la ciudad**, donde acercar el aspecto tridimensional aplicado al diseño de moda al alumnado, en muchos de estos casos, conectándolo a las raíces de Andalucía. Se participará en las actividades que se organicen en el propio centro, fomentando el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales en el marco de la escuela.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Son de libre participación del alumnado y ayudarán a completar la formación que se recibe en el contexto del aula. Para ello se llevarán a cabo visitas a otras ciudades o localidades donde se lleven a cabo distintas actividades que puedan ser de interés para la formación del alumnado, como, por ejemplo: Visitas a ARCO, Museos como el del Traje de Madrid, Museo de la moda de Málaga, Centro de Arte Reina Sofía, SIMOF (Semana Internacional de la Moda Flamenca) visitas a talleres de costura, diseño y

confección de indumentaria y aquellos otros eventos artísticos que surjan a lo largo del curso y puedan ser del interés del alumnado.

BIBLIOGRAFÍA

Mencionaré algunos de los libros que he empleado para la elaboración de esta programación de Volumetría de la Indumentaria y como recursos de apoyo pedagógico para su puesta en práctica en el aula.

Arrankoski, T. **Crear con Fielro Modelable**. Drac

Chavarría, J. (2014) **Modelado**. Parramón.

Chavarría, J. (2014) **Moldes**. Parramón.

De las Casas, J., De Arriba, P., Blanch, E., De la Cuadra, C., Matía, P. (2009) **Procedimientos y Materiales en la obra escultórica**. Akal

Klös, L. **Fielro Modelable con Aguja**. Drac

Nakamichi, T. (2010) **Pattern Magic 1**. Laurence King

Nakamichi, T. (2011) **Pattern Magic 2**. Laurence King

Nakamichi, T. (2016) **Pattern Magic 3**. Laurence King

Navarro Lizandra, J.L. (2011) **Maquetas, modelos y moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas**. Castellón de la Plana, Universidad Jaume I

Pereiro, A. (2022) **Fofuchas**. Susaeta

Sauras, J. (2003) **La Escultura y el oficio de escultor**. Serbal

Socies, RM. (2014). **Goma Eva**. Hispano Europea

Szunyoghy, A. (2000) **Anatomía del cuerpo humano para artistas**.

Konemann