

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Moda			
CURSO		23-24			
ASIGNATURA		Taller de estampación: técnicas y procesos			
PROFESOR/A		Ana Fernández Riverola			
DPTO.	Diseño de moda				
TIPO	Obligatoria		CARÁCTER	Teórica-práctica	
DURACIÓN	2º semestre	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ECTS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	72 horas	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	28 horas

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La asignatura taller de estampación es de carácter teórico-práctico que se imparte a lo largo del 3º curso de los EEAASS de diseño de moda. Su finalidad es que el alumnado adquiera todas las herramientas, técnicas y conceptos de la estampación textil para poder aplicarlas a proyectos de moda, así como en su futuro laboral dentro del sector textil.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11.- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG3.- Establecer relaciones entre el lenguaje forma, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4.- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG16.- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
CG18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CE2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CE3.- Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE4.- Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
CE5.- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

De acuerdo a lo indicado en el Decreto 111/2014 los contenidos serán organizados de la siguiente formas:

BLOQUE I. -El color

- El color: el color y su funcionamiento, simbología de color
- El color en la industria textil
- El chart o carta de color en diseño textil
- Variantes de color
- Medición del color en los tejidos
- Empresas de colorimetría y tendencias

BLOQUE II.- La estampación

- El color: el color y su funcionamiento, simbología de color
- El color en la industria textil
- El chart o carta de color en diseño textil
- Variantes de color
- Medición del color en los tejidos
- Empresas de colorimetría y tendencias

BLOQUE III.- La profesión de diseñador textil en la industrial

- Empresas
- Las tendencias, ferias y revistas especializadas
- Ferias de textiles

PRÁCTICAS I.- Estampación manual

- Serigrafía
- Sublimación
- Vinilos
- Impresión directa
- Tampografía
- Stencil
- Dibujo a mano
- Ecoprint y nuevas fórmulas artesanales

PRÁCTICAS II.- Estampación digital

- Rapport genérico
- Rapport por intercambio diagonal. Illustrator y psd
- Rapport por repetición y casamiento: illustrator y psd
- Rapport trebolillo vertical intuitivo illustrator y psd
- Rapport intuitivos: trebolillo, repetición y casamiento, geométricos, franjas y fondo-forma.
- Economía del color
- Proyecto de estampación colectivo
- Fichas técnicas de estampados

METODOLOGÍA

La metodología de la asignatura está basada en el aprendizaje práctico-técnico ya que su denominación de taller y su tipología teórica-práctica así lo indica. El aprendizaje del alumnado será significativo teniendo en cuenta la guía de evidencias científicas (Ruiz Martín, 2021), de todas ellas nos centraremos en: activar conocimientos previos, promover las elaboraciones, promover la evocación y práctica espaciada, utilizar ejemplos, práctica entre lazada, práctica independiente, codificación dual y evaluación formativa. Además, se promoverá el pensamiento creativo (1995, p.198) a través de la aplicación de los límites del campo cultural y social de Eisner. Es decir, transformar las conductas aceptables, estereotipadas y restringidas hacia un modelo que redefine y resignifique los límites del diseño y el producto de moda. Según el enfoque de Eisner la creatividad se evalúa a partir de tres niveles: invención, ampliación de los límites y ruptura de los límites. Para ello se apoyará en cuatro elementos que actualmente están transformando el paradigma social, así como la educación artística y el diseño: la sostenibilidad, la cultura andaluza, la sociedad conectada y la igualdad.

La técnica de enseñanza será en un ambiente sosegado y agradable, para que el alumnado pueda escuchar y estar concentrado. Se utilizarán 3 vías como técnicas: información verbal, uso de tecnologías y elementos visuales y demostración docente, para reforzar lo anterior.

La técnica de enseñanza será en un ambiente sosegado y agradable, para que el alumnado pueda escuchar y estar concentrado. Se utilizarán 3 vías como técnicas: información verbal, uso de tecnologías y elementos visuales y demostración docente, para reforzar lo anterior.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

En cuanto a las estrategias metodológicas empleadas en la asignatura serán las siguientes:

- **Aprendizaje clásico o lección magistral:** las explicaciones en el aula no durarán más de 45 minutos, siempre acompañadas con imágenes visuales y ejemplos, a través de método inductivo experimental.
- **Fomento de la comprensión lectora y la expresión escrita:** el alumnado tendrá que leer y comprender el temario explicado para la realización de las actividades.
- **Aprendizaje por proyectos:** los proyectos se realizan siguiendo la metodología de Bruno Munari (2006) Para hacer un arroz verde, por su facilidad de adaptación al campo del diseño de moda. Se desglosa en 3 partes: comunicativo procesual, comunicativo artístico y comunicativo técnico.
- **Aprender haciendo:** las actividades del taller se realizan a través de la explicación de la docente con ejemplos y su posterior ejecución de la actividad por el alumnado en el aula o en casa.
- **Pensamiento de diseño:** se propondrán preguntas y problemas para resolver para que el alumnado busque las soluciones eficaces y sostenibles.
- **Estrategia de pensamiento visual:** se utilizará imágenes visuales para hacer pensar y comprender al alumnado las ejecuciones técnicas.
- **Estrategia de pensamiento de diseño y/o visual con IA:** a través de la realización de modelos (de productos, técnicas de estampación, tejidos...) con programas de inteligencia artificial se potenciará la comprensión de técnicas, recursos, formas, materiales...posibles en el diseño y ,así, facilitar la búsqueda de soluciones a los problemas planteados.
- **Aprendizaje colaborativo:** a través de los estudiantes de ésta los distintos alumnos/as de niveles y habilidades dispares se unen para realizar una tarea, ayudando a las Soft Skills necesarias para su futuro profesional.
- **Rol playing:** a través de la creación de roles que existen en las empresas de diseño de moda, el alumnado tendrá adjudicada su rol para elaborar las actividades propuestas.
- **Gamificación:** se utilizarán herramientas y técnicas para potenciar el aprendizaje a través de juegos (ya sean interactivos o manuales).
- **Música en el aula:** durante las sesiones prácticas de taller se utilizará música comunitaria para fomentar el bienestar en el aula.

Por último, en esta asignatura se hará uso de tecnologías digitales y redes sociales (RRSS) como recursos y técnicas para el aprendizaje ya que entendemos la enseñanza «en función de las nuevas maneras de producción del saber, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad.» (López Gil & Bernal Bravo, 2015). Los dispositivos móviles serán instrumentos de interconexión entre el alumnado y el docente, pero también ejercerá una reciprocidad entre los discentes. En esta línea el alumnado recibe una retroalimentación de todos los compañeros que fomenta el pensamiento comunitario y potenciará la creación de vínculos. Estos recursos van desde compartir música (Spotify o Youtube), imágenes (Instagram y Pinterest), vídeos (Yotube, Filmin, RTVE) y documentos (Drive o Classroom).

ESPACIOS, AGRUPAMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El espacio en el que se imparten las clases será determinado por el centro. Para algunas actividades será necesario el uso de ordenadores, esto quedará reflejado en la planificación de la asignatura. Además, utilizará mesas amplias en las que el alumnado pueda reunirse para las actividades colaborativas y otras actividades. El agrupamiento del alumnado será de una ratio 1/10 y se dispondrán en el aula principal lo más cercano a la docente.

- **Materiales usados por la docente:** móvil y portátil BYOD (Bring Your Own Device), proyector, ordenador (con programas de CAD: Illustrator, Photoshop e Indesign), programas de código abierto de AI (aún por determinar), altavoces, pantalla de proyección, pizarra, rotuladores de pizarra y recomendaciones bibliográficas, así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Genially, Instagram, Spotify y Pinterest.
- **Materiales usados por el alumnado:** móvil propio y portátil BYOD (Bring Your Own Device), ordenador con software CAD (Illustrator, Photoshop e Indesign), programas de código abierto de AI (aún por determinar), auriculares, tableta gráfica, recomendaciones bibliográficas, lápices, bolígrafos, hojas formato A4 y A3, cartón pluma, materiales artísticos y soportes para la realización de bocetos y figurines propuestos. Así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Genially, Instagram, Spotify y Pinterest.

ACTIVIDADES Y SESIONES

Esta se dividirá en dos tipos de sesiones: **teóricas-prácticas y proyectuales.**

- **La parte teórica:**
 - En estas se explicará el contenido correspondiente, con los apuntes previamente subidos a la plataforma Google Classroom.
 - En su desarrollo se utilizará proyector y pizarra.
 - Su puede utilizar sus dispositivos (BYOD) para ver el contenido y tomar apuntes en ellos, o bien utilizar papel y boli para las anotaciones en clase.
 - Las explicaciones serán de 45/75 minutos (aproximadamente)
 - Las actividades correspondiente al tema se realizarán y entregarán en la plataforma Google Classroom. Siempre que sea necesario, porque no haya dado tiempo en clase, el alumnado puede entregar la actividad los días siguientes desde su casa (sin superar 1 semana desde su petición)
 - **Las actividades de esta parte serán simplemente de refuerzo.**
- **El prácticas en el aula:**
 - En estas se elaborarán diferentes estampaciones de forma manual como digital.
 - Las entregas se indicarán en el classroom de la asignatura.

EVALUACIÓN

De acuerdo a la Orden 19 de octubre de 2020, la evaluación será continua y de carácter integrador teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado y detectando las diferentes dificultades que puedan tener. En esta se tendrá en cuenta la adquisición de las competencias transversales, generales y específicas, así como su relación con los criterios transversales, generales y específicos de la especialidad, establecidos por el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. En cuanto a los criterios de evaluación de la materia, como indica la Orden anteriormente citada, serán definidos por el centro o, en su defecto, la docente responsable.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Transversales

CET1. 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.

CET2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

CET3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

CET5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CET6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CET7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.

CET10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CET13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CET14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CET15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Generales

CEG1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEG4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CEG6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CEG8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CEG13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CEG15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales según las secuencias y grados de compatibilidad.

Específicos de la especialidad de moda

CEEDM1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEEDM3. Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

CEEDM4. Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

CEEDM8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEEDM11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Específicos de la materia

CEM1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEM4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CEM6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CEM8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CEM13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CEM15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales según las secuencias y grados de compatibilidad.

EVALUACIÓN CONTINUA: Instrumentos y procedimientos

Esta materia al ser eminentemente práctica todos sus procedimientos de evaluación ordinarios serán con ejercicios prácticos. Una copia de los instrumentos de evaluación será entregada al alumnado para que vea su progreso y mejorar aquellos aspectos en los que tenga mayor dificultad.

La mayor parte de los ejercicios prácticos se realizan en el aula, por tanto, aquellos que superen **el 20% de faltas (14 horas) de asistencia NO PODRÁN** ser evaluados con un proceso de **evaluación continua** e irán a la evaluación global. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

Actividad e instrumento de evaluación continua		Criterios y ponderación				
Actividades de teoría -Lista de control	Estas actividades son aquellas que refuerzan el contenido teórico visto en clase. Estas se realizarán en el aula y son obligatorias, tendrán una fecha de presentación estipulada previamente y serán evaluadas por separado. Su instrumento será la lista de control que y esta evaluación se desarrollarán durante todo el semestre.	CET1 CET2 CET3 CEEDM4 CEEDM8 CEEDM11	CEG4 CEG6 CEG13	CEM1 CEM2 CEM3	5% 5% 5%	15%
Prácticas del taller -Lista de cotejos	Las prácticas tienen un carácter plenamente manipulativo. Estas actividades se realizan o bien para elaborar estampado manual o digital. Estas se desarrollarán entre clase y trabajo en casa. Son de entrega obligatoria, tendrán una fecha de presentación estipulada previamente y	CET1 CET2 CET5 CET10 CET13 CET14 CET15 CEEDM3	CEG1 CEG4 CEG8 CEG13 CEG15	CEM4	10%	50%

	serán evaluadas por separado. Se desarrollarán durante todo el semestre, divididas en dos partes: estampados manuales y digitales.			CEM5	40%	
Proyecto de estampación colectivo <i>-Lista de cotejo de proyecto</i> <i>-Rúbrica de trabajo colaborativo</i>	En esta actividad expondrán todo el conocimiento visto previamente en las sesiones, tienen un carácter formativo utilizando rol playing (el alumnado como diseñador) de forma colectiva y es de entrega obligatoria. Esta se realizará al final de semestre y tiene dos partes: el desarrollo comunicativo-procesual/artístico del proyecto y el comunicativo-técnico. Su realización será entre la clase y trabajo de casa. La primera parte se evaluará el proyecto (lista de cotejos) y el trabajo en grupo (rúbrica de trabajo colaborativo). La segunda parte es individual y será evaluada a través de la lista de cotejos.	CET2 CET3 CET6 CET7 CET13 CET15 CEEDM1	CEG1 CEG4 CEG6 CEG8 CEG13	CEM6	15%	35%

Calificación sumativa-final continua:

Actividades de teoría	15%
Prácticas del taller	50%
Proyecto de estampación colectivo	35%
CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA	100%

EVALUACIÓN GLOBAL Y RECUPERACIÓN: Instrumentos y procedimientos

La evaluación global se realizará las últimas semanas del segundo semestre (Conv. I) o en septiembre (Conv. II), en estas el alumnado deberá demostrar el conocimiento sobre la materia superando todos los criterios de evaluación de ésta. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

Actividad e instrumento de evaluación continua		Criterios y ponderación				
Prueba escrita <i>-Cuestionario</i>		CET1 CET2 CET3 CEEDM4 CEEDM8	CEG4 CEG6 CEG13	CEM1	5%	15%

		CEEDM11		CEM2	5%	
				CEM3	5%	
Prueba práctica <i>-Lista de cotejos</i>	Prueba sobre una de las prácticas de taller: elaborar estampado manual o digital (duración 1 hora)	CET1 CET2 CET5 CET10 CET13 CET14 CET15 CEEDM3	CEG1 CEG4 CEG8 CEG13 CEG15	CEM4	10%	50%
				CEM5	40%	
Proyecto de estampación <i>-Lista de cotejo de proyecto</i>	En esta actividad expondrán todo el conocimiento visto en las sesiones. Se entregarán dos partes: el desarrollo comunicativo-procesual/artístico del proyecto y el comunicativo-técnico.	CET2 CET3 CET6 CET7 CET13 CET15 CEEDM1	CEG1 CEG4 CEG6 CEG8 CEG13	CEM6	15%	35%
Calificación sumativa-final global:						
Prueba escrita					15%	
Prueba práctica					50%	
Proyecto de estampación					35%	
CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA					100%	
ENTREGA DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIÓN						
Las entregas de actividades de la evaluación continua serán según la fecha estipulada en la plataforma Google Classroom, así como su corrección, entrega de resultados y calificación de la actividad. La entrega						

fuera de plazo de las actividades propuestas supondrá un punto menos en la calificación de ésta. La recuperación de alguna actividad será entregada la semana siguiente de la entrega de correcciones. Las calificaciones serán de 0 a 10, siendo a partir del 5 el aprobado.

Si el alumno/a suspende un conjunto de las actividades de evaluación, nombradas en la tabla, podrá suponer la NO SUPERACIÓN del criterio y por tanto estará SUSPENSO.

Las actividades y las dos pruebas de la **evaluación global** se realizarán y entregarán al final de semestre, el día estipulado por el centro para la recuperación de asignaturas.

Para subir nota o quieran ampliar la información del temario se propondrán actividades o lecturas complementarias acorde a los contenidos.

La calificación final de la materia será del 0 al 10, siendo a partir del 5 el aprobado y esta será publicada en la plataforma de **IPASEN**. Para la superación de la materia el alumnado debe haber aprobado **todos los criterios de evaluación**, sin perjuicio si una actividad la tiene suspensa, siempre y cuando en su conjunto (media aritmética) supere el 5. Las actas de calificación serán públicas, de acorde a la LOPDCP de 2018, en el lugar y fecha acordadas por el centro.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

El alumnado es muy heterogéneo por tanto, la respuesta educativa debe ser adaptada a sus necesidades y características, ya que como indica Murillo y Hernández (2016): la inclusión escolar se define como un proceso orientado a dar respuesta a la diversidad de características y necesidades de todo el alumnado avanzando hacia una educación de calidad para todos en pos de la justicia social.

Para ello, los mecanismos que dan forma a estos principios dentro esta programación son: la individualización de la enseñanza, agrupamientos variados, contenidos mínimos, contenidos en ampliación, actividades de refuerzo y ampliación.

Para conocer las características de cada uno/a de los discentes y el nivel del que parte en general grupo se realizará la Evaluación Inicial, que consiste en un cuestionario en Google Forms y las observaciones en clase. Además, a partir del cuestionario se verá la **competencia digital del alumnado** necesario para el desarrollo del aula, acorde a la actualización del marco de competencias digitales de la resolución de 4 de mayo de 2022.

Asimismo, se tendrá en cuenta las necesidades de **salud mental del alumnado**, así como lo referido en la **Ley 2/2021 de 7 de junio, de igualdad social y no discriminación por razón de identidad de género, expresión de género y características sexuales**. Para ello se pondrán a disposición del alumnado diferentes herramientas como pueden ser: recursos educativos adicionales y variados, dossier de elementos curriculares ya vistos, ejemplificar con imágenes de body positive y cuerpos no canónicos en moda, apoyo en las exposiciones orales que se enfrenta al público, entre otras. Todo esto dependerá de la necesidad que se detecte: talento complejo, alumnado con necesidades de carácter compensatorio (por edad, situaciones familiares...), TCA, TDAH leve, etc.

Por último, indicar que de acuerdo con el Decreto 111/2014 por el que establecen las EEAASS: “Los centros adoptarán medidas en el plan de estudios para el alumnado con discapacidad” (2014, p. 11) y por tanto, las medidas para alumnado con discapacidad (hipoacusia, paraplejia...) será decidido por el equipo docente y, si fuera necesario, se contactará con el EOE.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En cuanto a las actividades complementarias se establecerán por el departamento de diseño de moda, asimismo se proponen las siguientes actividades:

- Visita a la empresa Malagueña de Estampación Textil, S.L.

Fuera de horario lectivo se proponen realizar las siguientes actividades:

- Curso de terapia del color en la Térmica con Elena Nuez (Bicocacolors)

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En cuanto a las actividades extraescolares la principal son:

- ST Pasarela San Telmo del 25 al 29 de septiembre.
- Viaje a Valencia (probablemente en noviembre)

*Estas actividades están aún por concretar

BIBLIOGRAFÍA

Sobre la didáctica

- Eisner, E. W. (1995). Educar la visión artística. Barcelona, España: Paidós.
- López Gil, M., & Bernal Bravo, C. (2015). La cultura digital en la escuela pública. Revista Universitaria de Formación del Profesorado, 85 (30.1), 103-110.
- Murillo, F. J., & Hernandez-Castilla, R. (2016). Hacia un Concepto de Justicia Social. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 9(4). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/reice/article/view/4321>
- Pallares, M. (1993). Técnicas de grupo para educadores. Madrid. España: publicaciones icce.
- Ruiz Martín, H. (2021). ¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza. Héctor Ruiz Martín. Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, 385, 77-77.

Normativa

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación.
- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **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.
- **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.
- **Real Decreto 628/2022**, de 26 de julio, por el que se modifican varios reales decretos para la aplicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica

2/2006, de 3 de mayo, de Educación, a las enseñanzas artísticas y las enseñanzas deportivas, y la adecuación de determinados aspectos de la ordenación general de dichas enseñanzas.

- **Decreto 111/2014**, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. (2014). Recuperado 15 de agosto de 2023, de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/150/1>
- **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.

Sobre la materia

- VVAA. (2010). Estampación. Barcelona: Parramon
- Bowles, M. (2009). Diseño y estampación textil digital. Blume: Barcelona.
- Circulo Textil (2023). Recuperado de: <https://www.circulotextil.com/>
- TEXTILFY (2023). Recuperado de: <https://textilfy.es>
- Russell, A (2013). Principios básicos del diseño Textil. Editorial GG: Barcelona.
- Waixo (2023). Recuperado de: <https://waixo.com/>