

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Diseño de moda			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		PROYECTO DIGITAL INTEGRADO			
PROFESOR/A		Lula Linares // Cayetana Hidalgo			
DPTO.	ESTUDIOS SUPERIORES DE MODA				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	6h	CRÉDITOS ECTS	8ECTS
HORAS TOTALES	200h	HORAS PRESENCIALES	108h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	92h

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Es una asignatura con un carácter finalista, muy orientada a la producción y difusión digital de los propios trabajos e imagen profesional del alumnado. Parte de las capacidades previas del alumnado para producir imágenes y elementos de comunicación proyectual pero que necesita de las herramientas avanzadas digitales para la realización de un arte final digital y su puesta en valor en los medios digitales, redes sociales y demás medios. Es una asignatura con una importante carga de créditos de trabajo personal.

OBJETIVOS

Conseguir que los trabajos del alumnado puedan presentarse de una forma profesional para su difusión.
Aprender a maquetar proyectos personales.
Realización y mantenimiento de páginas web básicas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollo de una identidad corporativa desde el inicio al fin
Página web con word press
Maquetación de una revista profesional
Creación de un portfolio digital

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS 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 respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT 6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT 9.- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT 13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS 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 9.- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG 10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG 11.- Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG 14.- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG 17.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1.- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
CE 3.- Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE 6.- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de específicas investigación, metodológicas y estéticas.
CE 7.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE 11.- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

UNIDAD 1. CV Y PORTFOLIO DIGITAL

- . Características propias del medio.
- . Posibilidades de las diferentes plataformas.
- . Diferentes conceptos de portfolio

UNIDAD 2 DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

- . Referencias, estilos, influencias, etc.
- . Diseño editorial. Funciones, características, formatos.
- . La portada editorial.
- . El interior de una publicación. Elección de tipografías, formatos, imágenes.
- . La maquetación de publicaciones. La retícula gráfica.

UNIDAD 3. IDENTIDAD DE MARCA Y CONCEPTO CREATIVO.

- . Metodologías básicas de proyección
- . Valores e ideas de un proyecto. Identidad de marca.
- . Variables visuales que intervienen en un proyecto.
- . Presentaciones básicas de un concepto.

UNIDAD 4: Diseño web

- . Conceptos básicos de WEB
- . Uso de herramientas de creación de minisitios web basadas en plantillas (Word Press)

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología que sustentará el desarrollo didáctico de esta asignatura, de modo genérico, tendrá su base en:

- Exposición de las Unidades Didácticas con soporte visual y aportes teóricos que el alumnado deberá desarrollar su trabajo en el aula y en casa.
- Un planteamiento de la propuesta con la aportación teórica y visual necesaria por parte del profesorado que delimite y enfoque la naturaleza de cada proyecto y los condicionantes exigidos.
- Planteamiento del trabajo a realizar en el aula por parte del alumnado bajo la supervisión del profesor.
- La realización del ejercicio en clase, para permitir las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.
- Desarrollo de parte del trabajo de manera individual fuera del aula, dedicando un tiempo imprescindible para la asimilación de contenidos y procedimientos.
- Recopilación y presentación de los trabajos en un dossier final.

AGRUPAMIENTOS

Principalmente se realizan trabajos individuales, aunque de forma puntual se realizan actividades grupales.

TIPO DE ACTIVIDADES

actividades prácticas desarrollando proyectos

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

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

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

Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

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

Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los resultados de la evaluación se expresarán en términos de calificaciones, de acuerdo con una escala numérica de cero a diez. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para aprobar la asignatura se deberán entregar todos los proyectos y superarlos con al menos un 5. La no entrega de uno sólo de los trabajos propuestos imposibilita la superación de la asignatura y la obligación de presentarse a la recuperación.

Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el/la profesor/a y en los plazos que se determine.

Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de todos los apartados.

La entrega de trabajos no puede realizarse por terceras personas.

Para el alumnado que asista a clase, en convocatoria 1ª ordinaria (febrero):

. CONTENIDOS PRÁCTICOS 90%

Se calificará la capacidad de aplicar los conocimientos teóricos de los distintos bloques temáticos, valorándose la presentación limpia, profesional y en los plazos establecidos así como la correcta resolución del problema plástico presentado.

. ACTITUD 10%

Se valorará el respeto, la asistencia, la puntualidad, la disciplina en el trabajo, la metodología, el respeto al material y al propio trabajo, el respeto a los compañeros y a su trabajo, así como el interés por la materia y la originalidad en el trabajo.

. ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN +10%

Pequeños trabajos que se presentarán de forma voluntaria y que subirá la nota para obtener matrícula de honor.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Para el alumnado que no asista a clase,
los que se presenten a la convocatoria 2º ordinaria (Septiembre):

- . CONTENIDOS TEÓRICOS 30%
- . CONTENIDOS PRÁCTICOS 70%

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Para impartir la asignatura será necesario disponer del siguiente material:

- . Un ordenador con conexión a Internet es imprescindible.
- . Se recomienda el uso de dispositivos móviles para la realización de ejercicios (portátil, tablet o smartphone).
- . Un dispositivo de proyección o visualización de imágenes
- . Artículos de revistas y libros, en diferentes soportes que contengan información sobre los Proyectos que tratamos.
- . Noticias extraídas de los medios de comunicación relativas al Diseño de Moda y los medios digitales
- . Utilización de material audiovisual adecuado para cada Proyecto.
- . Software específico para los diferentes proyectos que se realizan.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

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

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

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Participación en la ST fashion week

BIBLIOGRAFÍA

- Kiper, Anna, Portfolios de moda, Barcelona, Promopress, 2015
- Nicolás Ojeda, Miguel Ángel, Grandío Pérez, María del Mar, Estrategias de comunicación en redes sociales: usuarios, aplicaciones y contenidos, Barcelona, Gedisa, 2012.
- Paloma Díaz Soloaga, Comunicación y gestión de marcas de moda, Gustavo Gili, 2014
- Gwyneth Moore, Promoción de moda, Barcelona, Gustavo Gili, 2013
- Simon Seivewright, Diseño e investigación, Barcelona, Gustavo Gili, 2013
- Clazie, Ian, Cómo crear un portfolio digital: guía práctica para mostrar tu trabajo online, Barcelona, Gustavo Gili, 2011