

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	PROJECTES DE DISSENY DE CALÇAT				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	2º	Semestre <i>Semestre</i>	1º
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	OE	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Español	
Matèria <i>Materia</i>	Proyectos de diseño de moda e indumentaria.				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado en diseño de Moda				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Moda				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos				
Professorat <i>Profesorado</i>	Patrik Baldan				
e-mail <i>e-mail</i>	baldanp@easdalcoi.es				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació
Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La presente asignatura se enmarca en el plan de estudios de la Escuela Superior de Art i Disseny d' Alcoi según los criterios determinados en el RD- 633/2010 de 14 de mayo

La asignatura de proyectos de producto moda es una materia de formación obligatoria específica que se encuentra ubicada dentro del bloque de contenidos de *projectes de disseny de moda i indumentaria* que se imparte en el segundo curso de grado.

El diseño de moda abarca diferentes campos y tipologías de productos. Actualmente el sector de complementos, accesorios, y calzado es un ámbito muy activo en constante crecimiento, con nuevas industrias, tecnologías en desarrollo y posibilidades profesionales.

Las empresas demandan jóvenes diseñadores talentosos formados en este campo, que puedan aportar nuevas visiones y creatividad.

El objetivo de la asignatura es formar al alumno en el sector del calzado y complementos abordando competencias tanto en el campo de la investigación y experimentación propia de la materia como aspectos técnicos, materiales y procedimientos específicos del sector.

A nivel metodológico la asignatura se estructura en cinco bloques temáticos que consideran cuatro etapas fundamentales para el diseño y desarrollo del prototipo final.

Desde los logros del estudiante se destaca el fortalecimiento de la autonomía, la autocrítica y seguridad en la toma de decisiones funcionales, ergonómicas, estéticas y simbólicas, con un alto grado de creatividad.

Esta asignatura pretende ser una plataforma y compendio de los contenidos fundamentales del sector, para que el alumno lo descubra y adquiera las herramientas y conocimientos básicos necesarios para emprender una carrera profesional exitosa en este ámbito.

El objetivo principal es aprender a desarrollar y gestionar con autonomía proyectos de calzado, aportando una visión personal y original.

1.2 Coneixements previs *Conocimientos previos*

Para cursar esta asignatura se recomienda que el alumno haya superado, además de los créditos mínimos establecidos según el RD 633/2010 de 14 de mayo todas las asignaturas de proyectos, patronaje y confección de los cursos anteriores.

2 Competències de l'assignatura <i>Competencias de la asignatura</i>	
2.1 Competencias transversales (CT)	
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
2.2 Competencias generales (CG)	
CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG21	Dominar la metodología de la investigación.

2.3 Competencias específicas (CE)	
CE1	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentarias adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
CE2	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
CE6	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

3 Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>		
RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>		
COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>		
R1	Adquiere conocimientos fundamentales de la metodología de trabajo, del calzado y sus componentes, de la anatomía del pie y de los condicionantes y limitaciones técnicas propias del sector de producción y desarrollo.	CT2, CG21, CE6
R2	Domina los procesos y las técnicas de aplicación en investigación de tendencias de mercado y consumo propios del sector.	CT2, CT14, CG8, CG19, CE6
R3	Desarrolla propuestas creativas coherentes y adecuadas al ámbito competitivo y técnico del sector.	CT14, CG21, CE1, CE6, CE8
R4	Formaliza documentos técnicos y modelos de desarrollo viables y creativos ajustados a los condicionantes y limitaciones propias y a las del sector.	CT2, CG8, CE2, CE6, CE8
R5	Comunica y organiza coherentemente la información escrita y visual del compendio proyectual.	CT2, CG21, CE1, CE2, CE6

Nota important: Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>				
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,...				
Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...				
Bloque 1 : Investigación y análisis del producto			Temporalización: 24h lectivas (8 clases)	
Contextualización/ justificación del bloque			Unidad 1-2-3	
La presente unidad comprende el conocimiento de la metodología proyectual y aprendizaje de los conceptos básicos necesarios para comprender el sector y las características del calzado que se son imprescindibles para abordar un proyecto.				
Resultados de aprendizaje	Contenidos	Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la metodología proyectual en todas sus fases. • Conoce y analiza, la anatomía, la pisada y la marcha del pie como fundamentos ergonómicos y funcionales aplicables en la construcción del calzado. • Conoce e identifica fundamentos históricos y tipológicos del calzado. • Conoce, analiza e identifica las diferentes partes del calzado, de las hormas y de los componentes del calzado (suela, tacón y plataforma). • Realiza patrones específicos y drapeados a partir de una horma dada. • Trabaja con formas tridimensionales y consigue confianza en la visualización espacial de modelos específicos. 	<p>C.1. Metodología de trabajo: método, técnicas y fases del proyecto.</p> <p>C.2. La anatomía del pie: podometría, análisis músculo esquelético etc.</p> <p>C.3. La pisada y el contorno del pie</p> <p>C.4. Historia y tipologías de calzados</p> <p>C.5. La horma: características y tipologías</p> <p>C.6. Suela, tacón y plataforma.</p> <p>C.7. Los patrones.</p> <p>C.8. El drapeado sobre horma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica adecuadamente la metodología de trabajo a los supuestos propuestos. • Identifica la estructura, las dimensiones, las proporciones del pie, en reposo y durante la marcha, y la relación de estas con el calzado. • Clasifica y reconoce correctamente diferentes tipologías de calzado y su evolución a lo largo de la historia. • Clasifica y reconoce de forma acertada las diferente tipologías de las hormas y de los componentes del calzado. • Resuelve y ejecuta adecuadamente la realización de patrones y drapeados sobre horma. • Resuelve y ejecuta con precisión la realización de una plataforma y/o tacón de un modelo. • Entrega los trabajos en tiempo y forma • Tiene una actitud positiva y proactiva. 		
Resultados de aprendizaje generales de la asignatura				
Adquiere conocimientos fundamentales de la metodología de trabajo, del calzado y sus componentes, de la anatomía del pie y de los condicionantes y limitaciones técnicas propias del sector de producción y desarrollo.				
Actividad 1: <u>El proyecto y sus formas</u>				
Los alumnos analizan y reflexionan sobre 3 proyectos de calzado visualizados en el aula. La información se recoge en fichas.				
Objetivo: Conocer la metodología de un proyecto de calzado.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Power-point, memorias y prototipos de alumnos de cursos anteriores. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase (3 horas)
Actividad 2: <u>El calzado: tipos y evolución</u>				
Los alumnos analizan y reflexionan sobre diferentes tipologías de calzado y su evolución a lo largo de la historia. Posteriormente rellenan unas fichas donde identifican y nombran diferentes calzados y componentes.				

Objetivo: Conocer las diferentes familias tipológicas de calzado				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Fichas rellenables y bolígrafo.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase (3 horas)
Actividad 3: <u>Estudio de la huella durante la marcha</u> Los alumnos en parejas se toman las huellas de los pies (caminando y en carrera) que quedan marcadas con pintura sobre papel continuo en una trayectoria de 3 metros de largo. Posteriormente se comparan y se analizan las diferencias a fin de obtener una plantilla.				
Objetivo: Conocer el comportamiento del pie durante la marcha y las características de la huella				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Botes de pintura lavable, rodillo para pintar, rollo de papel continuo, servilletas húmedas. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	1/2 clase (1h 30')
Actividad 4: <u>El contorno del pie</u> Los alumnos por parejas trazan el contorno del pie e insertan las medidas claves del mismo, que son entre otros: el ancho y largo total, arcos plantares, etc.				
Objetivo: Conocer la podometría				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Hojas de papel formato A4, lápiz de grafito, regla y cinta métrica. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	1/2 clase (1h 30')
Actividad 5: <u>Enmascarado y montaje de un modelo.</u> El alumno individualmente realiza el encintado de una horma dada. Posteriormente se dibujan 3 propuestas de zapatos sobre la horma encintada y se elige una de ellas. Después, siguiendo los trazos del dibujo realizado, de la propuesta seleccionada, se corta la cinta con el cúter a fin de obtener los patrones. A continuación los patrones tridimensionales se aplanan, se pasan al material elegido, se cortan, se cosen y del resultado se obtiene el prototipo.				
Objetivo: Aprender a patronar un calzado				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Horma, cinta de carroceros, cúter, lápiz, cinta métrica, hojas de papel A4, tejidos o pieles, material de costura, pegamento, cámara de fotos. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento diario en el portafolio de investigación, en donde se incluirán las diferentes pruebas realizadas antes del prototipo final.	Evaluación del prototipo resultante del 0 al 10.	2 clase (6 horas)
Actividad 6: <u>Drapeado sobre horma.</u> El alumno individualmente realiza un mínimo de 3 propuestas de drapeado directo sobre una horma dada. El alumno durante la ejecución de cada propuesta documenta el proceso de trabajo. Finalmente se elige una propuesta y se ensambla obteniéndose un prototipo.				
Objetivo : Saber drapear sobre la horma del calzado				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Horma, diferentes materiales como (tejidos, pieles, fieltro, fornituras etc.), material de costura, pegamento, cámara de fotos. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento diario en el portafolio de investigación en el que se incluirán las diferentes pruebas realizadas antes del prototipo final.	Evaluación del prototipo resultante del 0 al 10.	1 clase (3 horas)

Actividad 7: Estudio del tacón y de la plataforma				
El alumno individualmente ejecuta una plataforma o un tacón para un modelo específico. El punto de partida es una imagen de calzado de referencia. Este ejercicio requiere de un análisis normalizado (planta- alzado y perfil) del modelo a realizar que le permita ejecutar de forma precisa el modelo tridimensional a escala real.				
Objetivo: Aprender a construir una plataforma o un tacón				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Plancha de poliuretano extruido, papel de lija, cutter, madera de apoyo y protectora, guantes protectores, bolígrafo permanente, escuadra y cartabón, mascarilla, mandil. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento diario en el portafolio de investigación en el que se incluirán las imágenes que resumen el proceso de trabajo.	Evaluación del prototipo resultante del 0 al 10.	2 clases (6 horas)
Bloque 2: Investigación y Análisis del mercado y del consumidor		Temporalización 15h lectivas (5 clases)		
Contextualización/ justificación del bloque		Unidad 4-5		
El presente bloque comprende el estudio general del sector, el análisis del contexto actual del mercado (tendencias) y el estudio del consumidor (claves sociales).				
Resultados de aprendizaje	Contenidos	Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> Identifica y filtra tendencias y propuestas de la calle con espíritu crítico y analítico. Crea, compone y elabora esquemas visuales e informes de tendencias a partir de la información recogida. Conoce el impacto ecológico de la industria y las tendencias sostenibles actuales 	C.9 Tendencias internacionales del sector. C.10 Tendencias nacionales del sector. C.11. Tendencias sostenibles e impacto en la industria del calzado C.12 Estudio del consumidor: <i>street style</i> y <i>coolhunting</i>	<ul style="list-style-type: none"> Extrae, discrimina y sintetiza la información de mercado más relevante y define con acierto nuevas tendencias de mercado y de consumidor. Produce adecuadamente informes de mercado y esquemas visuales de tendencias. Entrega los trabajos en tiempo y forma. Tiene una actitud positiva y proactiva. 		
Resultados de aprendizaje generales de la asignatura				
Domina los procesos y las técnicas de aplicación en investigación de tendencias de mercado y consumo propios del sector.				
Actividad 1: Análisis del sectorial europeo e internacional				
Los alumnos divididos en grupos de trabajo seleccionan dos países europeos (referente en moda) y dos países emergentes (del BRIC). Seguidamente investigan 5 marcas/diseñadores de calzado para Europa y otras/os 5 para los países emergentes. La búsqueda se realiza a través de la webgrafía aportada por el profesor y recursos propios. La búsqueda se efectúa a través de ferias del sector, web de marcas, desfiles, páginas de tendencias, Instagram y otras redes sociales. Finalmente, los grupos realizan paneles en los que se muestra un análisis de las tendencias de mercado localizadas y estructuradas en: tipología, texturas, formas, color, material, simbología, función/ocasión de uso.				
Objetivo: Aprender a identificar y analizar tendencias del mercado europeo e internacional				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Corcho de clase, ordenador, programas de diseño específicos internet, bloc de apuntes. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	2 clase 6 horas

<p>Actividad 2: <u>Análisis del consumidor (streetstyle)</u></p> <p>Los alumnos divididos en grupos de trabajo hacen un análisis <i>coolhunting</i> de los mismos países seleccionados en la actividad 1. La búsqueda se realiza a través de la webgrafía aportada por el profesor y recursos propios. La búsqueda se efectúa a través web de <i>streetstyle</i>, semanas de la moda, blogs relevantes, Instagram y otras redes sociales.</p> <p>Finalmente, los grupos realizan paneles en los que se muestra un análisis de las tendencias en <i>streetsyle</i> estructurados según: look, colorido, materiales, siluetas, actitudes.</p> <p>Cada uno de los paneles son referenciados con un nombre que los identifique como tendencia.</p>				
<p>Objetivo: Aprender a identificar y analizar perfiles de usuario (<i>streetstyle</i>) europeo e internacional</p>				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, programas de diseño específicos internet, bloc de apuntes. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	2 clase 6 horas
<p>Actividad 3: <u>Tendencias del sector</u></p> <p>Los alumnos divididos en grupos de trabajo realizan un acopio de toda la información obtenida de las actividades 1 y 2 la cual analizan, discriminan, sintetizan y estructuran en 2 tendencias finales, una para Europa y otra internacional. Los resultados se trabajan en dos paneles visuales de tendencias en los que se visualiza tanto información de mercado (productos) como información de consumidor (estilo de vida). Dichas tendencias son referenciadas con un nombre que las identifica y que resume toda la información.</p>				
<p>Objetivo: Aprende a sintetizar y concretar tendencias del sector calzado (mercado/ consumo)</p>				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, programas de diseño específicos, internet, bloc de apuntes Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el portafolio de investigación.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
<p>Bloque 3 : <i>Concepto y desarrollo creativo</i></p>		<p>Temporalización :24 h lectivas (8 clases)</p>		
<p>Contextualización/ justificación del bloque</p>		<p>Unidad 6-7-8</p>		
<p>El presente bloque comprende el concepto de inspiración y su desarrollo creativo el cual incluye el proceso de experimentación de técnicas, recursos y la definición de elementos claves que servirán de base para el planteamiento del prototipo.</p>				
<p>Resultados de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> Elabora un libro nido de investigación conceptual de la idea y desarrollo de la propuesta creativa. Genera paneles visuales organizados según códigos estilísticos simbólicos, formales y funcionales. Elabora bocetos bidimensionales de las propuestas. Estudia y formula diseño alternativos para completar las propuestas. Toma decisiones de diseño sobre un amplio espectro de alternativas. Analiza y resuelve la forma, la estructura tridimensional de los diseños/modelos 	<p>Contenidos</p> <p>C.13. Idea y desarrollo creativo de la propuesta de diseño.</p> <p>C.14. Resultados del proceso de ideación (Códigos estilísticos formales, simbólicos, funcionales y ergonómicos)</p> <p>C.15. Bocetos bidimensionales.</p> <p>C.16. Estudio de alternativas</p> <p>C.17. Toma de decisión de diseño</p> <p>C.18. Experimentación con materiales, texturas</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla y combina correctamente las ideas trabajadas en el libro nido con coherencia y cohesión a los resultados de las actividades anteriores. Estructura adecuadamente los conceptos claves e imágenes en los paneles visuales. Produce bocetos correctos plásticamente y coherentes a la propuesta creativa. Produce un variedad de dibujos alternativos que completan y mejoran los bocetos previos. Selecciona con coherencia y acierto los diseño definitivos que compondrán la propuesta definitiva. Ejecuta correctamente las formas y estructuras definitivas de los modelos a prototipar. Produce con acierto y sensibilidad artística y creativa los diseños expresivos definitivos. Entrega los trabajos en tiempo y forma Tiene una actitud positiva y proactiva. 		

seleccionados y sus aspectos materiales.	y pruebas de modelado 3D.			
<ul style="list-style-type: none"> Formula diseños expresivos definitivos que componen la propuesta final completa. 	C.19. Diseños expresivos definitivos.			
Resultados de aprendizaje generales de la asignatura				
Desarrolla propuestas creativas coherentes y adecuadas al ámbito competitivo y técnico del sector.				
Actividad 1: <u>El Libro nido</u>				
Los alumnos individualmente y teniendo presente los resultados de la actividad 3 buscan un tema de inspiración afín que será el hilo conductor del proceso creativo de la propuesta. Este proceso se realiza a través de un libro nido (caja negra; e.g., Jone, 1971). El libro nido es un laboratorio de ideas, reflejo del pensamiento lateral que se plasma de forma escrita y visual mediante la recopilación de imágenes, apuntes, bocetos, materiales y su bricolaje, que de lugar a la propuesta creativa final.				
Objetivo: Realizar un libro nido de forma creativa, coherente y resolutive.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Libreta a5, material de papelería, cámara de fotos, material de dibujo, revistas, recursos textiles etc.. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	2 clases 6 horas
Actividad 2: <u>Códigos estilísticos</u>				
El alumno individualmente realiza 3 paneles visuales que son la síntesis de los resultados de la investigación extraída del libro nido. Simbólico: mensaje o filosofía. Formal: silueta, textura, material, detalles particulares, carta de tejido, carta de color con Pantone. Funcional: tipología, función u ocasión de uso. No se pueden emplear imágenes de revista de moda. El proceso de creación debe de ser propio y a partir de otros recursos gráficos y visuales.				
Objetivo: Aprender a realizar una guía de estilo para la propuesta creativa				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, programas de diseño específicos, internet, bloc de apuntes, pantonera. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 3: <u>Bocetos</u>				
Los alumnos individualmente realizan 20 bocetos rápidos a partir de los resultados extraídos de la actividad 2 la cual les sirve de guía de estilo. Los bocetos rápidos son bocetos a mano alzada, expresivos que deben llevar indicaciones de color, texturas y un recorte de los materiales oportunos.				
Objetivo: Aprender a bocetar de forma coherente gráfica y creativamente según la propuesta				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 4: <u>Alternativas de diseño</u>				
Realización de variantes de las propuestas presentadas en la actividad 3. Variantes de color, formas de punteras, altura de tacón etc.. para obtener unas propuestas coherentes y variadas.				
Objetivo: Desarrollar nuevas soluciones y variantes a partir de las propuestas iniciales				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra. Aula taller	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas

Atención personalizada				
Actividad 5 : Toma de decisión de diseño				
El profesor junto con el alumno analizan y reflexionan sobre las diferentes propuestas (bocetos) presentados en las actividades 3 y 4. Finalmente atendiendo a criterios de coherencia, límites y condicionantes técnicos y originalidad de las propuestas se seleccionan un total de 6 dibujos que conformarán la propuesta definitiva.				
Objetivo: Aprender a tomar decisiones de diseño acertadas a la propuesta creativas y viables				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Bocetos de la actividad 3 y 4. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 6: Experimentación formal y tridimensional				
El alumno individualmente experimenta con diferentes tipos de materiales y técnicas las formas y estructuras de los 6 modelos seleccionados en la actividad 5 con el objetivo de visualizar y afinar proporciones, medidas, condicionantes biomecánicos, estéticos etc. antes de decidir el modelo final a realizar. Este ejercicio ayuda al alumno a considerar todos los aspectos técnicos, funcionales y estéticos que se plasmarán posteriormente tanto en los diseños definitivos como en las fichas técnicas de producto.				
Objetivo: Aprender a experimentar con diferentes técnicas y recursos				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Cartón fino, goma eva, fieltro, materiales de costura, cola blanca o pistola de silicona, grapadora, tijeras y cutter. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el aula y en el dossier de inspiración y desarrollo mediante documentación fotográfica del proceso de los diferentes modelos.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 7: Diseños definitivos				
El alumno individualmente realiza las ilustraciones definitivas de los 6 modelos que componen la propuesta. Los diseños se pueden dibujar a mano o por ordenador y deben de ir pintados, con detalles de todas sus partes y con las muestras de materiales y fornituras.				
Objetivo: Saber plasmar las propuestas mediante ilustraciones creativas y eficaces.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación Inicial	Evaluación Formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, software específico, material de dibujo, cartulinas, muestras de tejidos/ materiales y fornituras. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Bloque 3 : Concepto y desarrollo creativo		Temporalización :24 h lectivas (8 clases)		
Contextualización/ justificación del bloque				Unidad 6-7-8
El presente bloque comprende el concepto de inspiración y su desarrollo creativo el cual incluye el proceso de experimentación de técnicas, recursos y la definición de elementos claves que servirán de base para el planteamiento del prototipo.				
Resultados de aprendizaje	Contenidos	Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> Elabora un libro nido de investigación conceptual de la idea y desarrollo de la propuesta creativa. 	C.13. Idea y desarrollo creativo de la propuesta de diseño. C.14. Resultados del proceso de	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla y combina correctamente las ideas trabajadas en el libro nido con coherencia y cohesión a los resultados de las actividades anteriores. Estructura adecuadamente los conceptos claves e imágenes en los paneles visuales. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Genera paneles visuales organizados según códigos estilísticos simbólicos, formales y funcionales. • Elabora bocetos bidimensionales de las propuestas. • Estudia y formula diseño alternativos para completar las propuestas. • Toma decisiones de diseño sobre un amplio espectro de alternativas. • Analiza y resuelve la forma, la estructura tridimensional de los diseños/modelos seleccionados y sus aspectos materiales. • Formula diseños expresivos definitivos que componen la propuesta final completa. 	<p>ideación (Códigos estilísticos formales, simbólicos, funcionales y ergonómicos)</p> <p>C.15. Bocetos bidimensionales. C.16. Estudio de alternativas C.17. Toma de decisión de diseño C.18. Experimentación con materiales, texturas y pruebas de modelado 3D. C.19. Diseños expresivos definitivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produce bocetos correctos plásticamente y coherentes a la propuesta creativa. • Produce un variedad de dibujos alternativos que completan y mejoran los bocetos previos. • Selecciona con coherencia y acierto los diseño definitivos que compondrán la propuesta definitiva. • Ejecuta correctamente las formas y estructuras definitivas de los modelos a prototipar. • Produce con acierto y sensibilidad artística y creativa los diseños expresivos definitivos. • Entrega los trabajos en tiempo y forma • Tiene una actitud positiva y proactiva.
--	---	--

Resultados de aprendizaje generales de la asignatura

Desarrolla propuestas creativas coherentes y adecuadas al ámbito competitivo y técnico del sector.

Actividad 1: El Libro nido

Los alumnos individualmente y teniendo presente los resultados de la actividad 3 buscan un tema de inspiración afín que será el hilo conductor del proceso creativo de la propuesta. Este proceso se realiza a través de un libro nido (caja negra; e.g., Jone, 1971). El libro nido es un laboratorio de ideas, reflejo del pensamiento lateral que se plasma de forma escrita y visual mediante la recopilación de imágenes, apuntes, bocetos, materiales y su bricolaje, que de lugar a la propuesta creativa final.

Objetivo: Realizar un libro nido de forma creativa, coherente y resolutive.

Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Libreta a5, material de papelería, cámara de fotos, material de dibujo, revistas, recursos textiles etc.. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	2 clases 6 horas

Actividad 2: Códigos estilísticos

El alumno individualmente realiza 3 paneles visuales que son la síntesis de los resultados de la investigación extraída del libro nido. Simbólico: mensaje o filosofía. Formal: silueta, textura, material, detalles particulares, carta de tejido, carta de color con Pantone. Funcional: tipología, función u ocasión de uso. No se pueden emplear imágenes de revista de moda. El proceso de creación debe de ser propio y a partir de otros recursos gráficos y visuales.

Objetivo: Aprender a realizar una guía de estilo para la propuesta creativa				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, programas de diseño específicos, internet, bloc de apuntes, pantonera. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 3: Bocetos Los alumnos individualmente realizan 20 bocetos rápidos a partir de los resultados extraídos de la actividad 2 la cual les sirve de guía de estilo. Los bocetos rápidos son bocetos a mano alzada, expresivos que deben llevar indicaciones de color, texturas y un recorte de los materiales oportunos.				
Objetivo: Aprender a bocetar de forma coherente gráfica y creativamente según la propuesta				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 4: Alternativas de diseño Realización de variantes de las propuestas presentadas en la actividad 3. Variantes de color, formas de punteras, altura de tacón etc.. para obtener unas propuestas coherentes y variadas.				
Objetivo: Desarrollar nuevas soluciones y variantes a partir de las propuestas iniciales				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo..	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 5 : Toma de decisión de diseño El profesor junto con el alumno analizan y reflexionan sobre las diferentes propuestas (bocetos) presentados en las actividades 3 y 4. Finalmente atendiendo a criterios de coherencia, límites y condicionantes técnicos y originalidad de las propuestas se seleccionan un total de 6 dibujos que conformarán la propuesta definitiva.				
Objetivo: Aprender a tomar decisiones de diseño acertadas a la propuesta creativas y viables				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Bocetos de la actividad 3 y 4. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 6: Experimentación formal y tridimensional El alumno individualmente experimenta con diferentes tipos de materiales y técnicas las formas y estructuras de los 6 modelos seleccionados en la actividad 5 con el objetivo de visualizar y afinar proporciones, medidas, condicionantes biomecánicos, estéticos etc. antes de decidir el modelo final a realizar. Este ejercicio ayuda al alumno a considerar todos los aspectos técnicos, funcionales y estéticos que se plasmarán posteriormente tanto en los diseños definitivos como en las fichas técnicas de producto.				

Objetivo: Aprender a experimentar con diferentes técnicas y recursos				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Cartón fino, goma eva, fieltro, materiales de costura, cola blanca o pistola de silicona, grapadora, tijeras y cutter. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en el aula y en el dossier de inspiración y desarrollo mediante documentación fotográfica del proceso de los diferentes modelos.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 7: Diseños definitivos				
El alumno individualmente realiza las ilustraciones definitivas de los 6 modelos que componen la propuesta. Los diseños se pueden dibujar a mano o por ordenador y deben de ir pintados, con detalles de todas sus partes y con las muestras de materiales y fornituras.				
Objetivo: Saber plasmar las propuestas mediante ilustraciones creativas y eficaces.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación Inicial	Evaluación Formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, software específico, material de dibujo, cartulinas, muestras de tejidos/ materiales y fornituras. Aula taller. Atención personalizada.	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el dossier de inspiración y desarrollo.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Bloque 4: Desarrollo técnico creativo		Temporalización: 18 h lectivas (6 clases)		
Contextualización/ justificación del bloque		Unidad 9-10-11		
El presente bloque comprende la ejecución y producción del prototipo, el desarrollo de la documentación técnica-gráfica y la viabilidad productiva de este.				
Resultados de aprendizaje	Contenidos	Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> Elabora un modelo de prueba y realiza ensayos sobre éste y sus componentes con diferentes materiales. Construye un prototipo definitivo. Elabora fichas técnicas y fichas de despiece del producto. Elabora el presupuesto de fabricación y de diseño del prototipo y del proyecto completo. 	C.20. Modelo, prueba y ensayo sobre forma y tacón del modelo definitivo. C.21. Construcción del prototipo definitivo (modelado y patronaje). C.22. Ficha técnica del prototipo C.23. Ficha de despiece del prototipo C.24. Escandallo C.25. Presupuesto de diseño	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona adecuadamente un modelo definitivo a prototipar tras la realización de diferentes pruebas y ensayos pertinentes donde se han considerado los condicionantes y límites previstos en el proyecto. Ejecuta correctamente un prototipo definitivo que responde con coherencia estética, funcional y simbólica al brief del proyecto. Produce correctamente las fichas técnicas y de despiece del prototipo realizado ajustándose a las necesidades técnicas específicas de fabricación y desarrollo de producto. Produce coherentemente y atendiendo a la sostenibilidad y viabilidad productiva el escandallo del prototipo y el presupuesto de diseño de todo el proyecto. Entrega los trabajos en tiempo y forma Tiene una actitud positiva y proactiva. 		
Resultados de aprendizaje generales de la asignatura				
Formaliza documentos técnicos y modelos de desarrollo viables y creativos ajustados a los condicionantes y limitaciones propios y del sector.				

Actividad 1: Pruebas y ensayos sobre un modelo				
Los alumnos individualmente y teniendo presente los resultados de la actividad 6 del bloque 4 donde han elegido el modelo definitivo a prototipar, experimentan y realizan diferentes pruebas y ensayos de posibles materiales definitivos a fin de encontrar la solución formal, estética, funcional y ergonómica más adecuadas al desarrollo del prototipo final.				
Objetivo: Realizar pruebas y maquetas preliminares al desarrollo del prototipo final.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales textiles, pieles y otros recursos y materias aptas para la construcción del prototipos. Materiales y herramientas de trabajo (tijeras, pegamento, cutter etc..). Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 2: Prototipado				
El alumno individualmente ejecuta un prototipo definitivo apoyándose en los conocimientos previos aprendidos.				
Objetivo: Aprender a realizar un prototipo ajustándose a los criterios planteados creativos y viables.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales textiles, pieles y otros recursos y materias aptas para la construcción del prototipo. Materiales y herramientas de trabajo (tijeras, pegamento, cutter etc..). Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en el aula en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	2 clase 6 horas
Actividad 3: Fichas técnicas				
Los alumnos individualmente realizan la ficha técnica del prototipo final que incluirá el dibujo plano de todas sus vistas, el cajetín con especificaciones técnicas y las anotaciones oportunas.				
Objetivo: Aprender a realizar fichas técnicas con especificaciones y dibujo plano del calzado				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra, ordenador, software específico. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	-Seguimiento de la actividad diaria en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 4: Fichas de despiece				
Los alumnos individualmente realizan una ficha de despiece del producto que incluye todas las partes del prototipo en dibujo plano así como sus especificaciones de montaje.				
Objetivo : Aprender a realizar fichas de despiece de todas las partes y componentes del modelo.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Materiales de dibujo, hojas a4, tejidos y materiales de muestra, ordenador, software específico. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 5 : Escandallo				
El alumno individualmente realiza un presupuesto de fabricación del prototipo realizado en el que se debe de considerar costes directos, indirectos derivados del proceso de desarrollo productivo del prototipo.				
Objetivo: Aprender a calcular los costes de fabricación del prototipo desarrollado.				

Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, software específico. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire. <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	½ clase 1h 30'
Actividad 6: Presupuesto de diseño				
El alumno individualmente realiza un presupuesto de diseño del proyecto completo que debe considerar todas las fases de investigación y desarrollo además de los costes del prototipo final.				
Objetivo: Aprender a calcular el coste total del proyecto de diseño considerando todas sus etapas.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, software específico. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en la memoria técnica.	Evaluación del 0 al 10.	½ clase 1h 30'
Bloque 5 : Comunicación y presentación		Temporalización: 9h lectivas (3 clases)		
Contextualización/ justificación del bloque		Unidad 12-13		
El presente bloque comprende el proceso de creación y la producción de la imagen del producto a través de la fotografía y el estilismo, así como la redacción de la memoria y su comunicación final.				
Resultados de aprendizaje	Contenidos	Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> Elabora propuestas de estilismo y fotografías del prototipo que responden al concepto de la colección. Redacta y elabora una memoria de todo el proceso de diseño. Presenta y comunica el proyecto completo. 	C.26. Fotografía y estilismo C.27. Redacción y maquetación C.28. Presentación y comunicación final del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Produce estilismos y fotografías del prototipo coherentes y ajustadas al concepto de la colección. Produce y estructura con coherencia, sensibilidad artística y acierto una memoria de todo el proceso de diseño. Defiende con seguridad y convicción el proyecto. Entrega los trabajos en tiempo y forma Tiene una actitud positiva y proactiva. 		
Resultados de aprendizaje generales de la asignatura				
Comunica y organiza coherentemente la información escrita y visual del compendio proyectual.				
Actividad 1: Photoshooting				
Los alumnos individualmente y teniendo presente el concepto de la colección elaboran propuestas de estilismo coherentes para fotografiar el producto final en un contexto adecuado, que potencie el mensaje final que se quiere comunicar. El trabajo consta de dos apartados, en primer lugar se elaboran paneles visuales de inspiración que estudian todos los elementos claves que son aprobados por el profesor, finalmente se realizan las fotografías necesarias.				
Objetivo: Aprender a hacer una comunicación coherente y creativa.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Material de papelería, cámara de fotos, material de dibujo, revistas, recursos textiles, materiales variados para estilismo, ordenador, software específicos. Aula taller Atención personalizada.	Preguntas al aire <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en la memoria del proyecto.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 2: La memoria				
El alumno individualmente elabora una memoria final de todo el proyecto. La memoria debe prestar atención a todas las fases del proyecto, atender a la maquetación, que debe de trabajarse con sensibilidad y coherencia escrita y visual y ajustarse a una estructura.				
Objetivo: Aprender a redactar la memoria del proyecto y maquetarla correctamente.				

Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador, programas de diseño específicos, Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria en la memoria del proyecto	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas
Actividad 3: <u>La presentación</u> Preparación y exposición del proyecto.				
Objetivo: :Aprender a gestionar la documentación, estructura y expresión verbal de la presentación.				
Materiales/ Espacio/ Atención a alumnos	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación Final	Tiempo
Ordenador y power point. Aula taller Atención personalizada	Preguntas al aire <i>One minut paper</i>	Seguimiento de la actividad diaria.	Evaluación del 0 al 10.	1 clase 3 horas

5 Activitats formatives <i>Actividades formativas</i>			
5.1 Activitats de treball presencials <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Clases presencial teóricas	<ul style="list-style-type: none"> Al inicio de cada unidad el profesor explicará los contenidos de trabajo y las herramientas e instrumentos idóneos para desarrollar cada actividad. Se lanzarán preguntas al aire y se incitará a la participación, al debate y a la reflexión activa. 	R1	16h (10,6%)
Clases prácticas	<ul style="list-style-type: none"> Durante la explicación de contenidos el profesor aportará numerosos ejemplos prácticos (proyectos de otros años, estudio de caso de diseñadores y marcas concretas etc.). Se harán reflexiones sobre el sistema actual de la moda en el sector del calzado, sobre el proceso de diseño, sobre la importancia del lenguaje en la moda y la comunicación de códigos propios. Se guiará al alumno en la investigación y análisis de mercado y producto facilitando y proporcionando herramientas e instrumentos útiles para apoyar y favorecer la investigación de mercado y consumidor (i.e., libros de tendencias, búsqueda de la novedad a través de las redes etc.) y la exploración de conceptos creativos e innovadores; tanto desde la creación de ideas hasta la comunicación de éstas (i.e., mapas conceptuales, libro nido, <i>moodboards</i>, fichas técnicas etc.). También se alentará en la experimentación de nuevos materiales y formas de trabajar el calzado a través de pruebas múltiples y ensayos. El alumno trabajará con diferentes instrumentos orientados a cada bloque temático. En el bloque 1 y 2 generará un portafolio de investigación físico y digital donde irá recopilando la información y organizando los trabajos de cada actividad formativa. En el portafolio físico se incluirán las actividades formativas trabajadas en soporte papel y la información recopilada para la realización de estas. En el portafolio digital se incluirán todos los documentos digitales trabajados diariamente durante las clases. Adicionalmente al trabajo desarrollado en el portafolio de investigación física y digital los alumnos también realizarán un dossier de inspiración y desarrollo (bloque 3), una memoria técnica (bloque 4) y una memoria de comunicación final (bloque 5). Diariamente el profesor hará un seguimiento de cada alumno para orientar el trabajo de forma personalizada mediante la revisión de los instrumentos de trabajos mencionados empleados en cada bloque temático. El trabajo realizado durante las clases tendrá un seguimiento de formación continua . 	R1 R2 R3 R4 R5	65 h (43,3%)
Avaluació Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Se realizarán entregas correspondientes a cada actividad formativa (previa supervisión diaria del profesor). (Véase el apartado de evaluación.) Las entregas grupales correspondientes a los bloques 2 y 3 se presentarán públicamente a la 	R4 R5	6h (4%)

	<p>clase con el fin de extender el conocimiento y activar la crítica y reflexión de las tendencias analizadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Al final del proyecto cada alumno hará una exposición y defensa oral y pública al conjunto de la clase. 		
Exámenes	Presentación final del proyecto en el aula	R4 R5	3h (2%)
SUBTOTAL			90h (60%)

5.2 Activitats de treball autònom

Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Trabajo autónomo teórico	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de una memoria de comunicación final del trabajo (maquetación) 	R4	6h (4%)
<i>Trabajos práctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> El trabajo práctico fuera del aula deberá reforzar y ampliar los contenidos y actividades explicadas e iniciadas en el aula, correspondientes a los instrumentos trabajados en cada bloque temático. El alumno deberá llevar a cabo un riguroso método de investigación de campo etnográfica y netnográfica, que se basará en la búsqueda de documentación relevante para documentar el proyecto a partir de la recopilación de imágenes, visualización de revistas y desfiles, ferias. Además de búsqueda de materiales variados con los que se experimentará a través de la realización de pruebas, ensayos y prototipos. En el campo de la comunicación se deberá abordar la fotografía, la localización del espacio y el estilismo acorde con el proyecto. 	R2 R3 R4 R5	35h (23,3%)
Estudio teórico	<ul style="list-style-type: none"> Estudio personal, lectura y consulta de libros reseñados en la bibliografía, preparación de memoria , etc. 	R1 R4	3h (2%)
Estudio práctico	<ul style="list-style-type: none"> Preparación de exposiciones del trabajo fuera del aula cuando se requiera. 	R5	3h (2%)
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siempre que sea posible se organizarán visitas a exposiciones, conferencias, ferias, institutos tecnológicos (INESCOP), empresas y/o se plantearán seminarios con diseñadores y/o expertos del sector. 	R1	3h (2%)
Trabajo Virtual	<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de información en internet, consulta de blogs, páginas webs, desfiles online y revistas online, redes sociales etc. Se emplearán las redes sociales como método de colaboración y seguimiento continuo fuera del aula. La creación de grupos cerrados en redes como <i>Facebook</i> fomenta el debate y el seguimiento online del proyecto. Alumnos y profesor podrán subir información de interés (videos, imágenes, noticias, informes etc. relacionados con la asignatura), plantear cuestiones, resolver dudas, recibir opiniones etc. Esto favorece la motivación y el 	R1 R2 R3	10h (6,6%)

	<p>enriquecimiento del grupo, el desbloqueo mental y el aprendizaje reflexivo continuo, la crítica y la autocrítica donde tanto profesor como alumnos podrán retroalimentarse continuamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se empleará el aula virtual para subir documentación, marcar el calendario, gestionar las entregas, evaluar los trabajos y poner pruebas evaluativas etc. 		
SUBTOTAL			60h (40%)
TOTAL			150h (100%)

Consideraciones y normas generales marcadas por la administración y la dirección del centro:

Dado el carácter básico y obligatorio de la asignatura, la calificación del estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumnado deberá asistir al menos y con puntualidad al 80% del total de los periodos lectivos. A tal fin se pasará lista al inicio de cada etapa lectiva. Si un estudiante llegara tarde 5 minutos se considerará retraso y si hubiera pasado 15 minutos el retraso se considerará falta a criterio del profesor.

Si el estudiante ha superado las faltas de asistencia en un 20% del total, perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, evaluado según la ponderación para la evaluación de alumnado con pérdida de evaluación continua.

Todas las actividades planteadas en cada uno de los bloques temáticos y unidades didácticas se evalúan de 0-10. La nota final de la asignatura es la suma ponderada de todas las partes y su calificación numérica se establece de (0 a 10) según lo establecido en el Real decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas en la Ley orgánica 2/2006, de 3

de mayo de Educación (BOE 259, 27 de octubre).

Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se califican en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

Para superar la asignatura se debe obtener una nota mínima de 5 en cada uno de los bloques.

La mención de "Matrícula de honor" podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Según lo expuesto en el DECRETO 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), por el cual se aprueba el Reglamento de organización y funcionamiento de los centros superiores de enseñanzas artísticas integradas

en el Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana (ISEACV), en el artículo 81, acerca de la promoción y permanencia del alumnado en los centros:

1. La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.
2. En cada curso académico, tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.
3. La permanencia en la misma titulación queda limitada a seis años para matrícula completa y ocho años para matrícula parcial.
4. La condición de «no presentado» consume convocatoria.
5. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.
6. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 14.4 del Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell, la directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

RECLAMACIÓN DE CALIFICACIONES

Según lo expuesto en la RESOLUCIÓN de 27 de junio de 2023, de la Dirección del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana, por la que se dictan instrucciones para el curso 2023-2024

en los centros que imparten enseñanzas artísticas superiores, para las reclamaciones de notas, y lo expuesto

en el DECRETO 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), por el cual se aprueba el Reglamento de organización y funcionamiento de los centros superiores de enseñanzas artísticas integradas en el Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana (ISEACV), en el artículo 83, acerca de la reclamación de calificaciones:

1. Si una vez efectuadas por quien ejerce la función docente las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y demás medios que le sirvieron como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro de los tres días hábiles siguientes a aquel en que la calificación fue notificada públicamente.
2. La directora o el director emitirá –y notificará– dictamen en el plazo de cinco días desde la recepción

de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto. Dicha comisión estará integrada por la persona que tenga el cargo de jefe de estudios (o la persona en quien delegue); la persona que ostente la dirección de departamento del área de conocimiento al que pertenece la asignatura cuya nota es objeto de reclamación; y un profesor o profesora que imparta la asignatura o, en su caso, la persona que sea jefe de departamento de la especialidad a la que pertenece dicha asignatura o, en su caso, un profesor o profesora del departamento de la especialidad a la que pertenece dicha asignatura.

3. Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

El "No presentado/a" se considerará una condición, siempre entendida como excepcional, y no una calificación. Por lo tanto, la valoración de esta condición estará sometida a la consideración que la dirección del centro, una vez estudiada la documentación que acredite y justifique las circunstancias particulares.

Cuando un alumno/a deje de asistir sin justificación a todas las asignaturas de las que se haya matriculado durante un período continuado equivalente a un tercio del curso escolar se considerará abandono escolar por parte del alumno/a. En este caso perderá la condición de alumno/a, quedando desvinculado/a de los estudios en los términos que se especifican en el punto 5, del artículo 14 del Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores.

El "No Calificado", es un suspense sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración para establecer criterios de calificación.

Tipos de evaluación (sistema de evaluación continua)

- Evaluación formativa: la evaluación se realizará por unidades didácticas según objetivos específicos y criterios de evaluación indicados en cada unidad.
- Durante el semestre se realizarán entregas parciales en las fechas indicadas. Un ejercicio no entregado en la fecha y forma indicada será calificado como no presentado y por lo tanto computará como 0: el alumno podrá entregarlo en otra fecha previamente establecida con una penalización en la nota.
- Los alumnos podrán repetir cualquier ejercicio teórico o práctico que haya sido entregado en fecha y forma, y calificado como *suspense*. Esto podrá hacerse en una fecha previamente establecida por el docente.
- Evaluación final: se realizará la entrega del dossier de trabajos según los requisitos de presentación.

6.1 Instruments d'avaluació Instrumentos de evaluación

Los instrumentos que se trabajarán en los diferentes bloques temáticos de acuerdo a las actividades formativas serán:

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS E ITEMS DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE 1 (R1)

15%

PORTAFOLIO DE INVESTIGACIÓN FÍSICO Y DIGITAL Los porcentajes cambian en función de la convocatoria y de la pérdida de evaluación continua. (Ver cuerpo de Guía docente)	ACTIVIDADES FORMATIVAS EVALUABLES		
	1. EL PROYECTO Y SUS FORMAS	9%	
	2. EL CONTORNO DEL PIE	10%	
	3. EL ESTUDIO DE LA HUELLA DURANTE LA MARCHA	10%	
	4. EL CALZADO TIPOS Y EVOLUCIÓN	10%	
	5. ENMASCARADO Y MONTAJE DE UN MODELADO	20%	
	6. DRAPEADO SOBRE HORMA	20%	
	7. ESTUDIO DEL TACÓN Y DE LA PLATAFORMA	20%	
REGISTROS DE ASISTENCIA Y ACTITUD		1%	
INSTRUMENTOS E ITEMS DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE 2 (R2)		15%	
PORTAFOLIO DE INVESTIGACIÓN FÍSICO Y DIGITAL Los porcentajes cambian en función de la convocatoria y de la pérdida de evaluación continua. (Ver cuerpo de Guía docente)	ACTIVIDADES FORMATIVAS EVALUABLES		
	1. ANÁLISIS SECTORIAL EUROPEO E INTERNACIONAL	30%	
	2. ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR	30%	
	3. TENDENCIAS DEL SECTOR	39%	
REGISTROS DE ASISTENCIA Y ACTITUD		1%	
INSTRUMENTOS E ITEMS DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE 3		30%	
DOSSIER DE INSPIRACIÓN Y DESARROLLO Los porcentajes cambian en función de la convocatoria y de la pérdida de evaluación continua. (Ver cuerpo de Guía docente)	ACTIVIDADES FORMATIVAS EVALUABLES		
	1. El libro nido	30%	
	2. Códigos estilísticos	9%	
	3. Bocetos	15%	
	4. Alternativas de diseño	10%	
	5. Toma de decisión	10%	

	6. Experimentación formal	15%	
	7. Diseño definitivo	10%	
REGISTROS DE ASISTENCIA Y ACTITUD		1%	
INSTRUMENTOS E ITEMS DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE 4 (R4)		25%	
MEMORIA TÉCNICA Los porcentajes cambian en función de la convocatoria y de la pérdida de evaluación continua. (Ver cuerpo de Guía docente)	ACTIVIDADES FORMATIVAS EVALUABLES		
	1. Pruebas y ensayos de un modelo	19%	
	2. Prototipado	30%	
	3. Fichas técnicas	15%	
	4. Fichas de despiece	15%	
	5. Escandallo	10%	
	6. Presupuesto de diseño	10%	
REGISTROS DE ASISTENCIA Y ACTITUD		1%	
INSTRUMENTOS E ITEMS DE EVALUACIÓN DEL BLOQUE 5 (R5)		15%	
LA MEMORIA FINAL DEL PROYECTO Los porcentajes cambian en función de la convocatoria y de la pérdida de evaluación continua. (Ver cuerpo de Guía docente)	ACTIVIDADES FORMATIVAS EVALUABLES		
	1. Photoshooting	19%	
	2. La memoria	50%	
	3. La presentación	30%	
REGISTROS DE ASISTENCIA Y ACTITUD		1%	

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega
Criterios de evaluación y fechas de entrega

Los instrumentos que se trabajarán en los diferentes bloques temáticos de acuerdo a las actividades formativas serán:

- Portafolio de investigación físico y digital (conjunto de todas las actividades prácticas realizadas durante el desarrollo del proyecto en los bloques 1 y 2).
- Dossier de inspiración y desarrollo (conjunto de ideas y desarrollo del pensamiento de diseño aplicado al campo de trabajo realizadas en el bloque 3)
- Memoria técnica (conjunto de todas las actividades técnico-creativas realizadas durante el bloque 4).
- Memoria de comunicación (compendio escrito y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques).
- Registros de actitud y asistencia: se recogerá diariamente.
- Examen. Prueba-teórico practica que recoge de forma global las competencias y resultados de aprendizaje de la asignatura.

6.3 Sistema de calificación

El sistema de calificación final : según la siguiente escala numérica

Suspenseo	Aprobado	Notable	Sobresaliente	NP	SC.	MH
0 a 4,9	5,0 a 6,9	7,0 a 8,9	9,0 a 10	-	-	=/+ 9
Los NP	será otorgados por la dirección previa justificación por parte del alumno					
Los SC.	será puestos por el profesor y sí consumirán convocatoria					
Matricula de Honor	La propone el profesor y la concede el departamento previa valoración del conjunto de profesores de la asignatura. 1 matricula cada 20 alumnos (5%). Se propone a partir de una calificación de 9 o superior.					
Asistencia a las clases	Obligatoria en un 80%. Más de un 20% de faltas concurrirá en la perdida de evaluación continua.					

6.4 Convocatoria Ordinaria

RA

6.4.1 Alumnos con evaluación continua

Serán evaluados según los siguientes porcentajes

Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5	R1-
15%	15%	30%	25%	15%	R2-

<p>La actitud y asistencia está calculada dentro de cada bloque al 1% con un peso total sobre el conjunto de los bloques del 5%. (Véase rubrica detallada en anexos).</p> <p>Para superar la asignatura los alumnos deben de obtener un cinco en cada instrumento evaluable, lo que implica que todas las actividades prácticas que se trabajan dentro de éstos deben de estar aprobadas</p>	<p><u>R3-</u></p> <p><u>R4-</u></p> <p><u>R5</u></p>										
<p>6.4.2 Alumnos con perdida de evaluación continua (+20% de faltas de asistencia).</p>											
<p>Examen que tendrá un peso del 30%. Deberán entregar el proyecto completo que se evaluará según los siguientes porcentajes.</p>	<p><u>R1-</u></p> <p><u>R2-</u></p> <p><u>R3-</u></p> <p><u>R4-</u></p> <p><u>R5</u></p>										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bloque 1</th> <th>Bloque 2</th> <th>Bloque 3</th> <th>Bloque 4</th> <th>Bloque 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>15%</td> </tr> </tbody> </table>	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5	10%	10%	20%	15%	15%	
Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5							
10%	10%	20%	15%	15%							
<p>6.5 Convocatoria extraordinaria</p>											
<p>6.5.1 Alumnos con evaluación continua</p>											
<p>Los alumnos que suspendieran en convocatoria ordinaria, no recuperaran o no entregaran partes o la totalidad del proyecto se evaluarán del mismo modo que en convocatoria ordinaria para alumnos con evaluación continua.</p> <p>Se les puede guardar la nota de las partes aprobadas en otra convocatoria.</p>	<p><u>R1-</u></p> <p><u>R2-</u></p> <p><u>R3-</u></p> <p><u>R4-</u></p> <p><u>R5</u></p>										
<p>6.5.2 Alumnos con perdida de evaluación continua (+20% de faltas de asistencia)</p>											
<p>Los alumnos que suspendieran en convocatoria ordinaria, no recuperaran o no entregaran partes o la totalidad del proyecto se evaluarán con los siguientes pesos:</p>	<p><u>R1-</u></p> <p><u>R2-</u></p> <p><u>R3-</u></p> <p><u>R4-</u></p> <p><u>R5</u></p>										
<p>Examen que tendrá un peso del 50%.</p>											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bloque 1</th> <th>Bloque 2</th> <th>Bloque 3</th> <th>Bloque 4</th> <th>Bloque 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5	10%	10%	10%	10%	10%	
Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5							
10%	10%	10%	10%	10%							

7. Recursos

Materiales grafico plásticos y de costura /Ordenadores/Pizarra/Cañón/Bibliografía/Webgrafía

8 Bibliografía

Bibliografía

8.1 Bibliografía básica

Brand, J y Teunissen, J. (2010). Moda y accesorios. Barcelona Ed.GG.

Lau, J. (2013). Diseño de accesorios. Barcelona. Ed. GG.

Feyerabend. F. (2012). Accesorios de moda. Accesorios de moda. Plantillas, Modelos.

Barcelona. Ed. GG. Choklant, A. (2013). Diseño de calzado. Barcelona. Ed.GG.

Martín.N. (2016). Patronaje y confección de calzado. Barcelona. Ed. GG.

8.2 Bibliografía complementaria

Sorger, R y Udale, J.(2009) Principios básicos del diseño de moda. Barcelona. Ed. GG.

Seivewright, S.(2011). Diseño e investigación. Barcelona. Ed. GG.

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

inescop.es; museodelcalzado.es; futurmoda.es;