

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

1º - Representación  
Vectorial

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Representación Vectorial
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Representación Vectorial
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	7
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	Primer Semestre Lunes y Martes de 13:00 a 15:00 Segundo Semestre Lunes y Miércoles de 13:00 a 15:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	SALVADOR RODRIGUEZ SOBRINO
Correo electrónico	rvectorial@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona un conocimiento y desarrollo de los fundamentos de la representación y expresión gráficas por medio de la tecnología digital vectorial.

El aprendizaje de esta asignatura se centra en que el alumno aprenda programas de diseño vectorial asistido por ordenador y cuyo objetivo final es que el alumno domine el diseño vectorial a la hora de enfrentarse a nuevos proyectos de diseño en la vida laboral.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Lenguajes y técnicas de representación y comunicación, que engloba las asignaturas “Dibujo a mano alzada, croquis y boceto”, “Técnicas de expresión de diseño”, “Sistemas de representación”, “Fotografía digital y medios audiovisuales”, “Construcción tridimensional” y, por supuesto la asignatura “Representación Vectorial”.

Esta asignatura se imparte en primer curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del primer curso de las EASD, siendo la misma de carácter anual. Dicha asignatura aporta al estudiante 7 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la especialidad de Diseño Gráfico.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial. Aprendizaje de programas y herramientas para crear todo tipo de diseños e ilustraciones a nivel profesional mediante dibujo vectorial.

### 3.2 Programa

#### MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES

1. Tipos de imágenes
2. Resolución
3. Modos de Color
4. ¿Qué es Adobe Illustrator?

#### MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE TRABAJO DE ILLUSTRATOR

1. Presentación
2. Paseo por la interfaz: menú, herramientas y paleta
3. Cómo personalizar el espacio de trabajo
4. Nuestro primer documento
5. Ajustes a nuestro documento
6. Espacio de Trabajo
7. Mesas de trabajo
8. Guías Inteligentes
9. Capas
10. Modos de color
11. Creación de Acciones
12. Atajos de teclados

#### MÓDULO 3: DIBUJAR FORMAS BÁSICAS

1. Presentación
2. Herramienta de Selección y Selección Directa
3. Herramienta Línea
4. Herramienta Lápiz
5. Herramienta Pincel
6. Herramienta Texto
7. Creando figuras básicas
8. Color y Cuentagotas
9. Organización de Objetos
10. Prácticas

#### MÓDULO 4: TRANSFORMANDO OBJETOS Y LA GEOMETRÍA

1. Presentación
2. Agrupaciones de Objetos
3. Redondear esquinas
4. Herramienta borrador, tijeras y cuchilla
5. Escalar, mover y rotar
6. Prácticas

7. Buscatrazos
8. Herramienta de Formas
9. Herramienta Pincel de Manchas
10. Expandir Apariencia
11. Creando iconos genéricos con formas básicas
12. Varita mágica y lazo
13. Herramienta fusión
14. Distorsión
15. Herramienta de deformación de posición Libre
16. Herramienta anchura
17. Borrados de trazos y unir
18. Creación de Lineart
19. Uso de Pintura interactiva
20. Prácticas

#### MÓDULO 5: VECTORIZANDO

1. Presentación
2. Herramienta pluma
3. Punto de ancla
4. Herramienta Curvatura
5. Tipos de Pincel
6. Creación de Pinceles
7. Estilos gráficos de ilustración
8. Vectorizando a partir de imágenes
9. Calco interactivo
10. Prácticas

#### MÓDULO 6: DANDO COLOR

1. Presentación
2. Teoría del Color
3. Recordando los modos de color para nuestro documento
4. Paletas de color
5. Aplicación de Color Base
6. Plasta, contorno y plasta
7. Bote de pintura
8. Pathfinder dividir
9. Degradados
10. Modos de fusión
11. Efectos (Vectoriales)
12. Efectos (Rasterización)
13. Prácticas

#### MÓDULO 7: USO DEL TEXTO

1. Presentación
2. Herramienta de texto
3. Texto dentro de figuras
4. Carácter: Cómo elegir una tipografía / Cómo cambiar a otro peso / Definir el interlineado / Definir el tracking / Definir el kerning
5. Párrafo: Cómo alinear el texto / Sangrías / Espacio antes o después del párrafo
6. Tabulaciones
7. Opentype
8. Convertir a curvas
9. Modificar la estructura del texto
10. Deformar
11. Color y volumen
12. Texto y buscatrazos

13. Desplazamiento
14. Máscara de recorte
15. Prácticas

#### MÓDULO 8: MOTIVOS Y ORNAMENTACIÓN

1. Presentación
2. Creación de Motivos
3. Creación de Símbolos
4. Herramienta aerosol de símbolos
5. Pincel de Motivos
6. Integración de Imágenes con Texturas
7. Creación de Texturas
8. Prácticas

#### MÓDULO 9: RETICULAS

1. Presentación
2. Sistemas de retículas
3. Proporciones áureas
4. Reticula de perspectiva
5. Prácticas

#### MÓDULO 10: OPTIMIZANDO Y DANDO SALIDA

1. Presentación
2. Integración con Photoshop
3. Exportación del proyecto
4. Edición global
5. SVG
6. Trabajar con CPU y GPU
7. Formatos de impresión
8. Formatos para web
9. PDF
10. Práctica: Salidas a diferentes formatos

#### MÓDULO 11: PROYECTO FINAL

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT05 - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- 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
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto

CE11 - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.



## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	0	0,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	130	74,29%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	5,71%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	2,29%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		144	82,29%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	6	3,43%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	0	0,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	25	14,29%
	Total horas de trabajo autónomo	31	17,71%
	Total volumen de trabajo	175	7 ETCS

## 5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras

- Software de edición vectorial Adobe Illustrator
- Software de edición de imágenes Adobe Photoshop
- Biblioteca
- Aula de Diseño, con pizarra digital y acceso a internet.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Apolonio, Laura – Adobe Illustrator CC 2018 – Anaya Multimedia – 2018

- Heller, Eva – Psicología del Color – Gustavo Gili – 2004
- Mazier, Didier – Illustrator CC (Edición 2020) – Ediciones ENI – 2020
- López López, Ana María – Diseño Gráfico Digital – Anaya Multimedia – 2020
- Lardner, Joel y Roberts, Paul – Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas – Alcantó – 2012
- BOWLES, MELANNIE Y CERI, ISAAC. Diseño y estampación textil. Blume, 2009.
- GARCÍA-CLAIRAC, SANTIAGO Y BERTOLA, ANDREA: El manual del diseño gráfico. Ed. Almuzara, Córdoba, 2004.
- GAVIAN AMBROSE y PAUL HARRIS. Diccionario Visual de Diseño Gráfico. Ed. Index Book, 2006.
- GÓMEZ LAÍNES, F.J. INDESIGN CS6. Anaya Multimedia, 2012.
- MARTÍNEZ – VAL: Comunicación en el Diseño Gráfico. Laberinto Comunicación, Madrid, 2004.
- MARTÍNEZ-VAL, JUAN: Tipografía práctica - usos, normas, tecnologías y diseños tipográficos en los inicios del siglo XXI. Ed. del Laberinto, Madrid, 2002.
- STEWART, BILL: Packaging, Manual de diseño y producción. Ed. Gustavo Gili, Barcelona,

2007.

- VVAA. La Biblia del diseñador digital. TaschenBenedikt, 2005.
- WILLIAMS, R. TOLLETT, J. Aprender Illustrator CS6. Anaya Multimedia, 2013.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - 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

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

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

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

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.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución

tecnológica industrial

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

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

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **6.13 Criterios de Evaluación Específicos**

## **6.2 Procedimiento de Evaluación**

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES				
Actividad de Evaluación			Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen de carácter práctico	final escrito	o	<p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura y las destrezas y conceptos adquiridos durante todo el curso. Para aprobar la asignatura es obligatorio aprobar el examen con al menos una puntuación de 5.</p> <p>Para aquellos alumnos que no superen la asignatura en Junio se establecerá un plan de recuperación que constará de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno deberá entregar todas las prácticas realizadas durante el curso que el profesor estime oportuno (repitiendo alguna que ya hiciera el alumno, o haciendo aquellas que no presentara el alumno) Esto se establecerá de forma personalizada por cada alumno y se comunicará en la primera quincena de Julio debiendo realizar las entregas antes del 31 de agosto.</li> <li>- También estará disponible en la plataforma Educ@ (se publicará en la primera quincena de Julio) un PROYECTO FINAL DE RECUPERACIÓN que deberá entregar antes del 31 de agosto.</li> <li>- El alumno tendrán que presentarse al examen de la convocatoria de Septiembre.</li> </ul> <p>Para superar la asignatura el alumno deberá aprobar obligatoriamente los tres apartados anteriores individualmente. En el caso de que suspenda alguno de los apartados, el alumno no superará la asignatura.</p>	25 %
Pruebas de carácter práctico	parciales escrito	o	<p>Al tratarse de una asignatura de carácter anual no habrá prueba parcial evaluable. Para comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del alumno se tendrán en cuenta todos los trabajos que se realicen en el aula.</p>	0%
Actividades Prácticas			<p>Son ejercicios prácticos realizado en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase.</p> <p>Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la detección de dificultades en la asimilación de los</p>	20%

	<p>contenidos.</p> <p>Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración tanto a nivel individual como grupal.</p> <p>La asistencia a las clases es obligatoria y se valorará la puntualidad y asistencia, puntuando de forma negativa todas las faltas no justificadas debidamente. (Se restará de la nota final 0,2 puntos por cada falta no justificada)</p> <p>Se necesitará sacar al menos un 5 en todos los ejercicios para aprobar la asignatura</p>	
Trabajos Individuales o en Grupos	<p>Son ejercicios prácticos, y que suponen una aplicación práctica de los contenidos descritos en cada módulo de la asignatura. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la transmisión y el desarrollo de ideas y conceptos gráficos, la destreza y habilidad gráfica usando las herramientas correspondientes.</p> <p>Todas las entregas son obligatorias hacerlas en fecha y plazo. Aquellas que no se hayan entregado en fecha y plazo puntuarán de forma negativa por el valor máximo de la entrega en el cómputo de la nota final.</p> <p>La exposición de todos los trabajos realizados por el alumno será de carácter obligatorio. Aquellos alumnos que no la realicen puntuarán de forma negativa en la nota final.</p> <p>El caso de detectarse en los trabajos presentados plagios de otros trabajos se podrán tomar las siguientes determinaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quitar puntos en la nota final a todos los alumnos implicados, o</li> <li>- Suspende la materia hasta septiembre de todos los alumnos implicados iniciando para ello el plan de recuperación</li> </ul> <p>Se necesitará sacar al menos un 5 en todos los ejercicios para aprobar la asignatura</p>	30%
Actividades Virtuales		0%
Trabajos de investigación	<p>Realización y defensa oral en clase de un trabajo propio con propuesta propia a partir de un enunciado del profesor. Se persigue con esto la transmisión de ideas y conceptos gráficos, elaboración de propuestas y desarrollos de la creatividad, capacidad de corrección y expresión oral en público, mediante discurso.</p> <p>La exposición de este trabajo de investigación realizado por el alumno será de carácter obligatorio. Aquellos alumnos que no la realicen puntuarán de forma negativa en la nota final.</p> <p>Se necesitará sacar al menos un 5 para aprobar la asignatura</p>	25%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		0%

## 7.2 Sistema de calificación



El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

## 9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X			Módulo 1: Introducción y Conceptos Generales
	2ª Sesión	X	X		Módulo 2: Introducción al entorno de trabajo de Illustrator
2ª	3ª Sesión	X	X		Módulo 2: Introducción al entorno de trabajo de Illustrator
	4ª Sesión	X	X		Módulo 2: Introducción al entorno de trabajo de Illustrator
3ª	5ª Sesión	X	X		Módulo 3: Dibujar formas básicas
	6ª Sesión	X	X		Módulo 3: Dibujar formas básicas
4ª	7ª Sesión		X		Prácticas Módulo 3
	8ª Sesión	X	X		Módulo 3: Dibujar formas básicas
5ª	9ª Sesión	X	X		Módulo 3: Dibujar formas básicas
	10ª Sesión		X		Prácticas Módulo 3
6ª	11ª Sesión		X		Prácticas Módulo 3
	12ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
7ª	13ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	14ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
8ª	15ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	16ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
9ª	17ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	18ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
10ª	19ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	20ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
11ª	21ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	22ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
12ª	23ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	24ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
13ª	25ª Sesión	X	X		Módulo 4: Transformando objetos y geometría
	26ª Sesión		X		Prácticas Módulo 4
14ª	27ª Sesión	X	X		Repaso Módulos 1 - 5
	28ª Sesión	X	X		Repaso Módulos 1 – 5
15ª	29ª Sesión		X		Prueba Parcial
	30ª Sesión	X	X		Módulo 5: Vectorizando
16ª	31ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5
	32ª Sesión	X	X		Módulo 5: Vectorizando
17ª	33ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5
	34ª Sesión	X	X		Módulo 5: Vectorizando
18ª	35ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5
	36ª Sesión	X	X		Módulo 5: Vectorizando
19ª	37ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
	38ª Sesión	X	X		Módulo 5: Vectorizando
20º	39ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5
	40ª Sesión		X		Prácticas Módulo 5
21º	41ª Sesión	X	X		Módulo 6: Dando Color
	42ª Sesión		X		Prácticas Módulo 6
22º	43ª Sesión	X	X		Módulo 6: Dando Color
	44ª Sesión		X		Prácticas Módulo 6
23º	45ª Sesión	X	X		Módulo 6: Dando Color
	46ª Sesión		X		Prácticas Módulo 6
24º	47ª Sesión	X	X		Módulo 7: Uso del Texto
	48ª Sesión	X	X		Módulo 7: Uso del Texto
25º	49ª Sesión		X		Prácticas Módulo 7
	50ª Sesión	X	X		Módulo 8: Motivos y Ornamentaciones
26º	51ª Sesión	X	X		Módulo 8: Motivos y Ornamentaciones
	52ª Sesión		X		Prácticas Módulo 8
27º	53ª Sesión	X	X		Módulo 8: Motivos y Ornamentaciones
	54ª Sesión	X	X		Módulo 8: Motivos y Ornamentaciones
28º	55ª Sesión		X		Prácticas Módulo 8
	56ª Sesión	X	X		Módulo 9: Retículas
29º	57ª Sesión	X	X		Módulo 9: Retículas
	58ª Sesión		X		Prácticas Módulo 9
30º	59ª Sesión	X	X		Módulo 10: Optimizando y dando Salida
	60ª Sesión	X	X		Módulo 10: Optimizando y dando Salida
31º	61ª Sesión		X		Práctica Módulo 10
	62ª Sesión	X	X		Módulo 11: Proyecto Final
32º	63ª Sesión		X		Módulo 11: Proyecto Final
	64ª Sesión		X		Módulo 11: Proyecto Final
33º	65ª Sesión		X		Módulo 11: Proyecto Final
	66ª Sesión		X		Módulo 11: Proyecto Final
34º	67ª Sesión		X		Módulo 11: Presentación del proyecto final
	68ª Sesión		X		Módulo 11: Presentación del proyecto final
35º	69ª Sesión	X	X		Repaso
	70ª Sesión		X		Examen Final