

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**2º - Inglés técnico**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Inglés técnico
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	2º - Inglés técnico
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	2
Prelación o requisitos previos	Tener un conocimiento previo de la lengua inglesa. Niveles A2-B1
Calendario	22/09/2025 al 30/06/2026
Horario de impartición	9:00 a 11:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Ángela Arregui Chavarría
Correo electrónico	angelaac@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura se encargará de servir como repaso de la lengua inglesa ya conocida por el alumnado, además de introducir a éste en el habla inglesa específicamente dedicada al diseño gráfico y de moda.

Se aportará el vocabulario y gramática necesarios para que todos los nuevos diseñadores y diseñadoras sepan desenvolverse en inglés en su vida profesional. Además, se realizarán actividades prácticas y analíticas con el fin de que el alumnado no abandone la creatividad y la práctica del diseño durante el aprendizaje del idioma.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Inglés técnico es una asignatura anual del tipo Formación Básica impartida en el segundo curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores, tanto en la especialidad de Diseño gráfico como Diseño de moda. La asignatura forma parte de la materia Gestión del diseño, orientada a preparar al alumnado para afrontar los obstáculos que pueden aparecer durante la vida laboral del diseñador.

Es una asignatura del tipo Formación básica, que aportará 4 créditos E.C.T.S.

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos de la asignatura

Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.

#### 3.2 Programa

##### U1. INTRODUCCIÓN DISEÑO GRÁFICO Y DE MODA

- El concepto de Diseño
- Los fundamentos
- Crítica y análisis de proyectos de diseño
- Campos del diseño

##### U2. EL MUNDO LABORAL

- Redacción de CV y portfolio
- Email formal. Email informal
- Redacción y lectura de briefing

##### U3. DISEÑADORES/AS ANGLOPARLANTES

- Fotografía
- Diseño de moda
- Ilustración
- Diseño de vestuario en cine
- Diseño gráfico

##### U4. MATERIAL, HERRAMIENTAS Y SOFTWARE

- Material físico de las profesiones de diseño gráfico y de moda
- Términos informáticos
- Illustrator en inglés
- Photoshop en inglés

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT05 - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- 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
- 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..

### 4.2 Competencias Generales

- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

### 4.3 Competencias Específicas

- CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE10 - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria
- CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el 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.	40	40,00%
<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.	16	16,00%
<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.	0	0,00%
<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.	4	4,00%
<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	4,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		64	64%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<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.	0	0,00%
<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	8	8,00%

	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.	0	0,00%
	Total horas de trabajo autónomo	8	8%
	Total volumen de trabajo	72	4 ETCS
<b>5.2 Recursos</b>			
Del alumnado: Material para tomar apuntes. Bloc de dibujo y materiales para boceto. Del aula: Pizarra, ordenador para profesora, pantalla y proyector, altavoz.			
<b>5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Why fonts matter, Sarah Hyndman</li> <li>- Graphic design for... , Andy Cooke</li> <li>- A history of graphic design, Philip B. Meggs</li> <li>- The little dictionary of fashion, Christian Dior</li> <li>- The fashion designer survival guide, Mary Gehlhar</li> </ul>			



## 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

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

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

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

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.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

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

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

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

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

#### 6.1.3 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 final de carácter escrito o práctico	Dos exámenes, uno parcial y uno final; ambos de carácter escrito en los que se evaluará y comprobará si el alumnado ha interiorizado la lengua inglesa en el contexto del diseño gráfico y de moda, con el fin de asegurar que la asignatura los/las haya preparado correctamente para defenderse en este idioma. Se realizará un examen al final de cada cuatrimestre. Es obligatorio aprobar ambos exámenes para dar la asignatura como superada.	20 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Primer examen escrito, se realiza al final del primer semestre. Es obligatorio aprobar ambos exámenes para dar la asignatura como superada.	10%
Actividades Prácticas	Se considerarán actividades prácticas evaluables todos los ejercicios realizados en clase durante el curso. Estos ejercicios serán actividades variadas que pondrán en práctica los conceptos dados en las clases teóricas. Se tratará de actividades dinámicas, en las que el alumnado debatirá, redactará o analizará aspectos dados en cada parte del temario.	40%
Trabajos Individuales o en Grupos	Además de las actividades prácticas realizadas dentro del aula, en la asignatura el alumnado deberá realizar un trabajo práctico por tema (4 en total). Serán trabajos de investigación en los campos del diseño gráfico y de moda, que tienen como objetivo mantener la motivación creativa de cada alumno y alumna mientras interioriza la lengua inglesa.	20%
Actividades Virtuales	-	0%
Trabajos de investigación	-	0%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Se tendrá en cuenta tanto la asistencia como la puntualidad en clase.	10%

#### 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

-

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

Ya que la asignatura de inglés técnico se basa en un aprendizaje del día a día a través de pequeñas actividades y proyectos, en cada una de las clases del curso la profesora indicará los aciertos o errores cometidos en cada actividad llevada a cabo por el alumno/a, de manera que éste siempre estará informado de su avance. De esta forma, el alumnado será consciente en todo momento de su nivel dentro del desarrollo de la asignatura.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1. Septiembre	2h			Bienvenida e introducción. Explicación de la guía docente, método de evaluación, y presentación del alumnado.
2ª	2. Septiembre	1h	1h		U1.1 - Concepto Diseño. Definición del diseño gráfico y de moda, vocabulario a partir de documental (Abstract en Netflix). Brainstorming de vocabulario en grupo.
3ª	3. Octubre				U1.1 – Concepto Diseño. Redacción en grupo para aplicar gramática a la definición de diseño: <i>Present simple</i> .
4ª	4. Octubre	1h	1h		U1.2 – Concepto Diseño, Fundamentos. Maquetación de un glosario de vocabulario sobre Fundamentos del Diseño a partir de libro.
5ª	5. Octubre	1h	1h		U1.2 – Concepto Diseño, Fundamentos. Teórica de gramática: <i>Quantifiers</i> Uso del glosario para análisis de un proyecto actual y profesional de un/a diseñador/a angloparlante.
6ª	6. Noviembre		2h		U1.3 – Concepto Diseño, Los campos del diseño. Teórica de gramática: <i>Modals and semi modals</i> . Ejercicio teórico: Lista de tareas a ejecutar por un profesional del diseño elegido por cada alumno/a.
7ª	7. Noviembre	1h	1h		U1.3 - Concepto Diseño, Los campos del diseño. Trabajo práctico en parejas: Encargo mutuo de un cartel o una página de revista basado en un campo del diseño a elegir para su futura defensa, empleando las frases construidas en la sesión anterior.
8ª	8. Noviembre		2h		U1.3 – Concepto Diseño, Los campos del diseño. Desarrollo del cartel o página propuesto en la sesión anterior. Entrega junto con justificación escrita y exposición oral.
9ª	9. Noviembre	1h	1h		U2.1 - El mundo laboral, El CV Teórica: Estructura de un CV. Ejercicio individual: Maquetación de CVs ficticios pertenecientes a distintos tipos de diseñadores/as para interiorizar su funcionamiento.
10ª	10. Noviembre	1h	1h		U2.1 - El mundo laboral, El CV Corrección en grupo de los CV maquetados por cada alumno/a en la sesión anterior. Ejercicio individual: Planificación y búsqueda de vocabulario para la creación por cada alumno/a de un

					CV propio listo para poder aplicar.
11 <sup>a</sup>	11. Diciembre		2h		U2.1 - El mundo laboral, El CV Redacción en clase de un CV profesional con ayuda presencial de la profesora. Defensa oral en clase y debate para mejorar cada CV.
12 <sup>a</sup>	12. Diciembre	1h	1h		U2.2- El mundo laboral, E-mail Teórica: El mail formal, estructuras y gramáticas propias de a redacción de un E-mail formal. Ejercicio individual teórico: <i>E-mail reading</i> .
13 <sup>a</sup>	13. Diciembre		2h		U2.2- El mundo laboral, E-mail Clase práctica: Redacción de E-mail formal de un/a compañero/a a otro/a, mediante el método de <i>Alter-egos</i> .
14 <sup>a</sup>	14. Enero	1h	1h		U2.2 - El mundo laboral, E-mail Teórica: El mail informal, estructuras y gramáticas propias de a redacción de un E-mail informal. Ejercicio individual teórico: <i>E-mail reading</i> .
15 <sup>a</sup>	15. Enero	2h			U2.2 – El mundo laboral, E-mail Clase práctica de redacción de E-mail informal a partir de encargos de diseño dados por la profesora.
16 <sup>a</sup>	16. Enero		2h		U2.3 – El mundo laboral, Briefing Teórica: Vocabulario a aplicar para un correcto briefing. Interpretación de un briefing como diseñadores/as.
17 <sup>a</sup>	17. Febrero	2h			U2.3 – El mundo laboral, Briefing Trabajo en parejas o grupos: Redacción de un briefing para un grupo de compañeros/as que desarrollarán el diseño encargado.
18 <sup>a</sup>	18. Febrero		2h		U2.3 – El mundo laboral, Briefing Pues en común entre miembros de un mismo grupo para comenzar a desarrollar el proyecto de diseño dado en el briefing.
19 <sup>o</sup>	19. Febrero	1h	1h		U2.3 – El mundo laboral, Briefing Teórica gramática para aplicar en el siguiente ejercicio. Puesta en común de los diseños acabados a partir del briefing de la sesión anterior.
20 <sup>o</sup>	20. Febrero				U3.1 – Diseño anglófono, Fotografía Teórica vocabulario a partir del análisis de la obra de varias fotografías. Extracción de vocabulario a partir de documental.
21 <sup>o</sup>	21. Marzo	1h	1h		U3.1 – Diseño anglófono, Fotografía Ejercicio de debate en clase.
22 <sup>o</sup>	22. Marzo		2h		U3.2 – Diseño anglófono, Diseño de moda Teórica vocabulario a partir del análisis de la obra de



					varios/as diseñadores/as.
23º	23. Marzo	2h			U3.2 – Diseño anglófono, Diseño de moda Ejercicio de comentario en parejas o grupos.
24º	24. Marzo	2h			U3.3 – Diseño anglófono, Ilustración. Teórica vocabulario a partir de la obra de ilustradores/as a elegir por cada alumno/a. Teórica la aplicación del vocabulario de Fundamentos para defender un proyecto.
25º	25. Marzo		2h		U3.3 – Diseño anglófono, Ilustración Clase práctica. Desarrollo de una ilustración a partir del método <i>Forced-connections</i> , a través del intercambio de concepto entre grupos.
26º	26. Abril	1h	1h		U3.4 – Diseño anglófono, Diseño de vestuario en cine Teórica vocabulario. Recopilación de conceptos a partir de un documental especializado. Propuesta de un proyecto a desarrollar uniendo a los/as alumnos/as diseñadores/as de gráfico y a las de moda.
27º	27. Abril		2h		U3.4 – Diseño anglófono, Diseño de vestuario en cine Clase práctica de debate. Desarrollo de los proyectos en grupo con el fin de entregar una práctica final: Diseño del cartel y del concepto de vestuario de una película inventada por cada grupo de alumnos/as.
28º	28. Abril	2h			U3.5 - Diseño anglófono, Diseño tipográfico Teórica vocabulario a partir de un documental especializado. (Abstract en Netflix)
29º	29. Mayo	1h	1h		U3.5 – Diseño anglófono, Diseño tipográfico Desarrollo de tipografía aplicada a través de encargos entre los/as alumnos/as.
30º	30. Mayo	2h			U4.1 – Material y herramientas del diseño Teórica vocabulario: Las herramientas físicas en gráfico y en moda. Teórica gramática.
31º	31. Mayo	1h	1h		U4.1 – Material y herramientas del diseño Análisis de las herramientas utilizadas en un proyecto de diseño histórico a elegir.
32º	32. Mayo		2h		U4.1 – Material y herramientas del diseño Redacción de una lista en parejas de materiales idóneos para un diseño ficticio. Puesta común oral.
33º	33. Mayo	2h			U4.2 – Software, el ordenador Teórica de vocabulario: Familiarización con los términos informáticos en inglés.
34º	34. Junio	2h			U4.2 – Software, Illustrator

35º	35. Junio	2h			U4.2 – Software, Photoshop
36º	36. Junio	2h			U4.2 – Software, edición de video