

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE
DE LA ASIGNATURA:
4º - Proyecto Digital
Integrado**

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	4º - Proyecto Digital Integrado
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Proyecto Digital Integrado
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	6
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Martes y jueves
Horario de impartición	Martes de 9:00 a 13:00 h. Jueves de 11:00 a 13:00 h.

1.2 Datos del profesorado

Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo profundizar en la conceptualización de ideas y la materialización de las mismas en diversos soportes digitales y de maquetación editorial.

La finalidad será que el alumnado adquiera las competencias específicas en la maquetación editorial y el manejo de plataformas digitales como recurso para presentar sus propios proyectos, marcas de moda o catálogos editoriales.

Se emplearán diversas técnicas para el rediseño/ diseño de una marca, se dará a conocer diferentes servicios de autopromoción y sitios de portfolio en línea, y se ahondará en los programas de diseño digitales. El fin es que el alumnado domine diferentes posibilidades para la creación profesional de cualquier portfolio, presentación, catálogo o canales de distribución existentes de contenidos digitales.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter semestral que forma parte de la materia Proyectos de diseño de moda e indumentaria junto con otras asignaturas como Proyectos de diseño de moda I, Proyectos de diseño de moda II, Diseño de complementos de moda, Imagen moda e Ilustración digital de moda. Se imparte en el cuarto curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Obligatoria de especialidad (OE). El número de créditos asignados a esta asignatura son 8 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Elementos básicos de un proyecto. El proceso de investigación. Maquetación de un proyecto. Creación de un portfolio. Realización y mantenimiento de páginas web. Difusión de tendencias: blogosfera y redes sociales. Catálogos digitales. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Introducción general. Presentación de los profesores y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos.

Bloque 1. Investigación. Briefing y conceptualización de una marca de moda. Técnicas y estrategias: el Naming, la marca y el Branding. Criterios de segmentación. Tendencias.

Bloque 2. Diseño de marca. Maquetación de un proyecto editorial y su presentación: el manual corporativo. Digitalización del material gráfico, los recursos digitales y su difusión en las RRSS.

Bloque 3. Creación de un portfolio. Realización y edición de imágenes digitales: manipulación digital y optimización. Sitios de portfolios en línea.

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
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional..

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
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- 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
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

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
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	30	15,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	67	33,50%
Teórico prácticas	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%
Exposiciones y presentaciones orales	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.	8	4,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	3	1,50%

Exámenes parciales o finales	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.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
	Total horas presenciales	108	54%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	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 prácticas 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.	92	46,00%
Organización de Grupos de Trabajo	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.		
Proyectos de investigación	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	92	46%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS

5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.
 Aulas informáticas con acceso a internet y softwares específicos de diseño.
 Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- Caldwell, C. Zappaterra, Y. (2020). Diseño Editorial. Periódicos y revistas/ Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili.
- Clazie, Ian. (2011). Cómo crear un portfolio digital: guía práctica para mostrar tu trabajo online. Barcelona: Gustavo Gili.
- Díaz Soloaga, Paloma. (2014). Comunicación y gestión de marcas de moda. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gavin Ambrose y Paul Harris. (2003). Layout. Barcelona: Parramón.
- Gray, D. Brown, Sunni. Macanudo, J. (2010). Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio. Barcelona: Deusto.
- Heller, E. (2010). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Mbonu, E. (2014). Diseño de moda: creatividad e investigación. Barcelona: Promopress.
- Seivewright, Simon. (2013). Diseño e investigación. Barcelona: Gustavo Gili.
- The Fashion business Manual. (2018). Hong Kong: Fashionary international limited.
- Taylor, Fig. (2013). Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wager, L. (2018). La paleta perfecta. Combinaciones de colores inspiradas en el Arte, Moda y el Diseño. Barcelona: Promopress.

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
CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

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
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
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
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

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 1^a) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2^a).

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

Convocatoria Ordinaria 2^a: 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		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	<p>Evaluación de los proyectos finales: el portfolio y el manual corporativo serán el resultado y la consecuencia del correcto desarrollo de los ejercicios anteriores. Así, todas las prácticas del aula que se desarrolle durante el semestre tendrán un carácter de continuidad para la ejecución correcta de los proyectos finales. De esta forma, la entrega con retraso de las mismas conllevará a una penalización en la rúbrica. Será imprescindible la tutorización y el seguimiento por parte de los profesores.</p> <p>Para efectuar la media de todos los trabajos, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada una de las actividades y proyectos. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria; y teniendo que resolver una prueba teórica-práctica en la siguiente. Se tendrá en cuenta la participación y asistencia durante el curso si así se ha dado.</p>	70%
Trabajos Individuales o en Grupos	Prácticas del aula: en forma de trabajos individuales realizados en la clase y en las horas establecidas no presenciales. Algunas prácticas implicarán una calificación numérica y otras tendrán carácter de «actividades puente», según su naturaleza. La entrega con retraso de estas actividades conlleva a una penalización en la rúbrica.	20%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Asistencia y participación: es necesaria la presencia del alumno en el desarrollo de todas las actividades y proyectos para la correcta ejecución y control de los mismos. El nivel de implicación, la iniciativa y la actitud serán objeto de apreciación en	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

Se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

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

La asistencia será objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura y la rúbrica de las actividades. Las herramientas digitales se aplicarán en los ejercicios prácticos dentro del aula y será la manera de llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos. Las actividades evaluables tienen un valor muy práctico que es indispensable para la superación de la asignatura.

El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas:

-Las actividades prácticas podrán organizarse en diferentes entregas publicadas en la plataforma Educ@ que se irán evaluando según la naturaleza de cada una, con observaciones y comentarios que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno/a.