

UNIDAD DIDÁCTICA: ELABORACIÓN DE BOCETOS Y CROQUIS DE PRODUCTOS DE CALZADO Y COMPLEMENTOS DE MODA

1. Título descriptivo del proyecto

ELABORACIÓN DE BOCETOS Y CROQUIS DE PRODUCTOS DE CALZADO Y COMPLEMENTOS DE MODA

2. Centro de interés o temática

Recogida de datos para la creación de calzado y complementos.

El alumnado aprenderá a interpretar y elaborar bocetos y croquis técnicos de zapatos, bolsos y otros complementos, aplicando soluciones constructivas a requerimientos estéticos, funcionales y ergonómicos.

3. Nivel al que va dirigido

1º del Grado Medio de Formación Profesional de Calzado y Complementos de Moda.

4. Temporalización aproximada

20 horas distribuidas en sesiones teórico-prácticas:

- Introducción teórica: 4 horas
- Prácticas guiadas: 10 horas
- Elaboración de proyectos individuales: 4 horas
- Evaluación y reflexión final: 2 horas

5. Materia implicada

Diseño y Técnicas de Montado y Acabado

Esta materia permite que el alumnado adquiera competencias en el diseño funcional y estético de calzado y complementos, integrando aspectos técnicos y creativos.

6. Idioma

Español

7. Descripción general de lo que se pretende que el alumnado trabaje

El objetivo principal es que el alumnado sea capaz de:

- Elaborar bocetos y croquis de zapatos, bolsos y otros complementos.

- Interpretar requerimientos técnicos y estéticos, proponiendo soluciones constructivas.
- Utilizar herramientas digitales (CAD, programas de ilustración) para crear y presentar diseños.
- Trabajar en equipo y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.

8. Justificación basada en el ciclo reflexivo de Gibbs

Fase 1: Descripción

La unidad se centra en la elaboración de bocetos y croquis, competencia esencial en el diseño de calzado y complementos de moda. Integra contenidos teóricos y prácticos, adaptados a las necesidades del alumnado de 1º de Grado Medio.

Fase 2: Sentimientos

Durante el diseño se identificó la necesidad de incorporar herramientas digitales para fomentar la creatividad, precisión y presentación profesional de los diseños. Se consideró fundamental incluir actividades colaborativas para promover el aprendizaje significativo y la inspiración colectiva.

Fase 3: Evaluación

Se ha evaluado la viabilidad considerando recursos disponibles (herramientas digitales, materiales de dibujo, calzado y complementos para análisis) y tiempo asignado (20 horas). Se concluyó que la propuesta es realista y alineada con los objetivos del módulo.

Fase 4: Análisis

La unidad integra estrategias para gestionar la incertidumbre derivada del diseño, como flexibilidad en las actividades prácticas y uso de herramientas digitales adaptativas. Además, se fomentan intercambios de ideas mediante foros profesionales o redes de diseño.

Fase 5: Conclusión

La unidad didáctica es coherente con el contexto de aprendizaje y promueve competencias técnicas, estéticas y digitales. Permite al alumnado trabajar de manera individual y colaborativa, fomentando creatividad y resolución de problemas.

Fase 6: Plan de acción

- Utilizar programas de CAD, Illustrator o aplicaciones de bocetos para la elaboración de croquis.
- Analizar referencias de calzado y complementos en portales profesionales y revistas especializadas.
- Evaluar el proceso mediante rúbricas de diseño, presentación y reflexión grupal.

9. Integración de los indicadores del marco de referencia digital

1.3.B2.4. Diseña estrategias para gestionar la incertidumbre derivada de la planificación de prácticas transformadoras.

- Se han diseñado actividades flexibles que se adaptan a los recursos disponibles y a los estilos creativos del alumnado.
- Se fomenta la resolución de problemas mediante herramientas digitales y trabajo colaborativo.

1.4.B2.1. Adapta conocimientos y experiencias intercambiadas en comunidades profesionales y actividades formativas.

- Se incorporan herramientas digitales recomendadas por diseñadores de calzado y moda.
- Se evalúa la efectividad mediante encuestas, reflexión y discusión de resultados.

2.2.B2.1. Crea, de forma individual o colaborativa, nuevas secuencias de aprendizaje a partir de la integración de contenidos digitales diversos.

- La unidad integra tutoriales, software de diseño y referencias de productos reales.
- Se proponen actividades prácticas donde el alumnado aplica conocimientos teóricos y experimenta con la creatividad y ergonomía de los productos.

10. Conclusión

Esta unidad no solo desarrolla competencias técnicas en el diseño de calzado y complementos, sino que también fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y la adaptación a nuevas tecnologías. Aplicando el ciclo reflexivo de Gibbs y los indicadores del marco digital, la propuesta es práctica, coherente y alineada con las necesidades del alumnado.