koalifikazioen eta lanbide heziketaren euskal institutua
Instituto vasco de cualificaciones y formación profesional

LANBIDE HEZIKETAKO ZIKLOEN PROGRAMAZIOA

PROGRAMACIÓN DE LOS CICLOS FORMATIVOS DE FORMACIÓN PROFESIONAL

EHUNGINTZA, JANTZIGINTZA ETA LARRUGINTZA

EHUNGINTZAKO ETA LARRUGINTZAKO DISEINU TEKNIKOKO GOIMAILAKO TEKNIKARIA

Módulo 4: **Ehungintzako eta Larrugintzako Diseinuen Analisia**

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE ETA IKERKETA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

LANBIDE HEZIKETAKO ZIKLOEN PROGRAMAZIOA

PROGRAMACIÓN DE LOS CICLOS FORMATIVOS DE FORMACIÓN PROFESIONAL

EHUNGINTZA, JANTZIGINTZA ETA LARRUGINTZA

EHUNGINTZAKO ETA LARRUGINTZAKO DISEINU TEKNIKOKO GOI MAILAKO TEKNIKARIA

Módulo 4: **Ehungintzako eta Larrugintzako Diseinuen Analisia**

EUSKO JAURLARITZA
HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE ETA IKERKETA SAILA
Lanbide Heziketako eta Etengabeko Ikaskuntzako Sailburuordetza

GOBIERNO VASCO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional y Aprendizaje Permanente

Argitalpena: 1.a, 2010eko urtarrila

© Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa
Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila

Internet: www.euskadi.net

Egilea: Marina Mendieta Cabrejas

Koordinazioa: Víctor Marijuán Marijuán
KOALIFIKAZIOEN ETA LANBIDE HEZIKETAREN EUSKAL INSTITUTOA
INSTITUTO VASCO DE CUALIFICACIONES Y FORMACIÓN PROFESIONAL
www.kei-ivac.com

Diseinua eta maketazioa: TRESDETRES

Lege-gordailua: BI-3339-09

Orduak: 100
Unitate kopurua: 8

Esku artean duzun argitalpen hau lanean ari diren lankideek landu dute.

Edozein gairen programazioa oso lan pertsonala da, irakasle bakoitzaren esperientzian oinarritua eta, horrenbestez, subjektiboa. Premisa hori kontuan izanik, programazioa aztertzera eta egoki baderitzozu kontsultarako material gisa erabiltzera gonbidatzen zaitugu. Zure irakasle-lana bideratu dezakeen gida gisa ere baliagarria izan dakizuke.

Izan ditzakeen mugak aintzat hartu badira ere, heziketa-ziklo berrien OCDak abiapuntu izanik sortu eta diseinatu da, eta EAEn curriculum-diseinuaren eta irakaskuntza-programazioaren arloan indarrean dagoen legeria hartu da kontuan (otsailaren 26ko 32/2008 Dekretua).

Erabilgarria izan dakizun espero dugu, eta, aldi berean, egileek lan honetan egindako ahalegina eskertzen dugu.

AURKIBIDEA

UD-EN SEKUENTZIAZIOA ETA DENBORALIZAZIOA		05. or.
0	0. unitate didaktikoa: Moduluaren aurkezpena	06. or.
1	1. unitate didaktikoa: Modaren ingurunea aztertzea	08. or.
2	2. unitate didaktikoa: Marketin-moda binomioa balioestea	11. or.
3	3. unitate didaktikoa: Joerak identifikatzea	15. or.
4	4. unitate didaktikoa: Diseinuaren osagaiak planoan deskribatzea	20. or.
5	5. unitate didaktikoa: Patroigintzako fitxa teknikoa egitea	25. or.
6	6. unitate didaktikoa: Jantzigintzako fitxa teknikoa egitea	31. or.
7	7. unitate didaktikoa: Produktuaren bideragarritasuna zehaztea	35. or.
8	8. unitate didaktikoa: Diseinu-prozesua ebaluatzea	38. or.

Unitate didaktikoen sekuentziazioa eta denboralizazioa

EDUKI MULTZOAK				UNITATE DIDAKTIKO SEKUENTZIATUAK	IRAUPENA
M1	M2	M3	M4		
				UD0: Moduluaren aurkezpena.	1 h
X				UD1: Modaren ingurunea aztertzea.	9 h
X	X			UD2: Marketin-moda binomioa balioestea.	10 h
X		X		UD3: Joerak identifikatzea.	15 h
X		X	X	UD4: Diseinuaren osagaiak planoan deskribatzea.	10 h
	X	X	X	UD5: Patroigintzako fitxa teknikoa egitea.	27 h
	X	X		UD6: Jantzigintzako fitxa teknikoa egitea.	12 h
	X			UD7: Produktuaren bideragarritasuna zehaztea.	6 h
			X	UD8: Diseinu-prozesua ebaluatzea.	10 h
				GUZTIRA	100 h

1. multzoa: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako diseinurako irizpideak.

2. multzoa: Jantzien bideragarritasuna ebaluatzea.

3. multzoa: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien osagaiak identifikatzea.

4. multzoa: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien diseinuan aldaketak egitea.

0. unitate didaktikoa: MODULUAREN AURKEZPENA

Iraupena: 1 ordu

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Moduluaren garapenaren plangintza orokorra ezagutzea, baita taldeko kideak ere.
2. Irakasleak prestakuntza-prozesuaren kudeaketan aintzat hartu eta aplikatuko dituen irizpideak ulertzea.
3. Ikasleak moduluari dagokionez dituen eskubideak eta betebeharrak identifikatzea.
4. Moduluaren unitate didaktikoen arteko eta moduluaren eta beste moduluen arteko lotura nagusiak ulertzea.
5. Norberaren jakintzak identifikatzea, moduluan lortu behar diren jakintzei dagokienez.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Zikloko moduluen arteko eta zikloaren eta erreferente dituen kualifikazioen arteko loturak aztertzea. • Diziplinaren, metodologiaren, erlazioen eta antzeko beste gaien inguruan planteatzen diren alderdiak, arauak eta elementuak identifikatzea, eta euskarri egokian erregistratzea.				
KONTZEPTUZKOAK	• Zikloa osatzen duten kualifikazioak eta moduluarekiko lotura. • Moduluaren ekarpena zikloko helburuak lortzeko garaian. • Moduluaren helburuak. • Modulua eta unitate didaktikoak ebaluatzeko irizpideak.				
JARRERAZKOAK	• Taldeko kide guztiengan, baita irakaslearengan ere, desiragarriak diren portaeren inguruan adostasuna lortzearen garrantzia baloratzea. • Moduluaren garapenean jarraitu beharreko arauak eta irizpideak.				

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J1. Ikasleen eta irakaslearen aurkezpena.	1	10 min	X	X	Irakasleak eta ikasleek nork bere burua aurkeztuko dute. Irakasleak iradokiko ditu aurkezpenean interesgarriak izan daitezkeen alderdiak, eta informazio bat edo bestea ematea hautazkoa izango da.	Helburua da hasierako ezagutza lortzea eta gizarte-oztopoak haustea, taldeko kideen arteko komunikazioa erraztearren. Aurreko ikasturtetik sortutako taldea denean, ez da jarduera hau beharrezkoa izango.	Ez da bitarteko berezirik behar.
J2. Programazioa osatzen duten elementuen aurkezpena.	2-4	10 min	X	X	Irakasleak programazioa osatzen duten elementuak, ordutegiak eta abar aurkeztuko ditu, eta, horretarako, eskema bat erabiliko du edo baliabide informatiko bidezko aurkezpena egingo du.	Ikasleek moduluaren gaiaren programazioari, egiturari, loturei, denborari eta iraupenei buruzko ikuspegi orokorra jaso beharko dute, besteak beste.	Arbela. PowerPoint-en egindako aurkezpena edo antzekoa. Kronogramak. Informazioa duten fotokopiak.
J3. Prestakuntza-prozesuaren kudeaketa gidatuko duten irizpideen eta arauen aurkezpena.	2-3	10 min	X	X	Irakatsi eta ikasteko prozesua kudeatzeko erabiliko diren askotariko irizpideak ezagutaraziko ditu irakasleak. Gardenkiez edo beste elementu batzuez lagundutako ahozko azalpena erabiliko du. Hortaz, azterketak zuzentzeko eta ebaluatzeko irizpideak, barne-erregimeneko araudia, diziplina-erantzukizunak, eta abar azalduko ditu. Zalantza guztiak argitzeko denbora-tartea zabalduko da.	Horrela, ikasleek ikasketa, gizarte eta harremanen arloko esparrua ezagutu eta ulertuko dute, eta arauzko esparru horretara moldatu ahal izango dute haien jarduna.	Ikasgelan edo lantegi-ikasgelan egin daiteke jarduera, eta ez da baliabide berezirik behar.

J4-E1. Egin beharreko lanbide-moduluaren gainean ikasleek aurretik dituzten jakintzen identifikazioa.	5	30 min	X	X	Jarduera hori elkarrizketaren bidez garatu ahal izango da, baita ikasleek erantzun beharreko irakaslearen galderen bidez, edo, bestela, ondorio horretarako prestatutako galdera irekien bidez edo erantzun anitzeko galderak dituen galdera sorta baten bidez.	Moduluan garatuko diren edukiei dagokienez, ikasleen abiapuntuko jakintza-maila ezagutu nahi da. Abiapuntuko jakintza hori ezagutzeak programazioa berregituratzeko eta taldearen eta gizabanakoen errealitatera egokitzeko aukera emango dio irakasleari.	Galdera sortak.

OHARRAK

- Nahikoa izango da J1 jarduera moduluetakoren batean egitea. Zikloko taldeak adostu beharko du zein modulutan egingo den.
- J4 jarduera mantendu ahal izango da, nahiz eta unitate didaktikoetako bakoitzean hasierako ebaluazioa barnean hartzen duen jarduera egin. Bi jarduera horiek bateragarriak eta osagarriak izango dira beti. Aurretiazko jakintzetarako lehen hurbilketa izan daiteke, ondoren, unitate bakoitzean abiapuntuko jakintza horretan gehiago sakontzeko.
- Modulu honen unitate didaktikoetan, jarduerak irakatsi eta ikastekoak (J) edo ebaluaziokoak (E) izan daitezke. Zenbaitetan, jarduera bera, irakatsi eta ikastekoa ez ezik, ebaluaziokoa ere izan daiteke. Halakoetan, jarduera hori (Jn-Em) gisa adieraziko da eta hiru motak bilduko ditu. J-en zenbakikuntza (n) eta E-ena (m) elkarrekiko independenteak dira.

1. unitate didaktikoa: MODAREN INGURUNEA AZTERTZEA — Iraupena: 9 ordu

IE1: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako diseinurako irizpideak.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Moda-joerei buruzko informazio-iturriak identifikatzea.
2. Modaren merkatu orokorraren aldagaiak kontuan hartzea.

EDUKIAK		Multzoak 1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Helburu den merkatua aztertzea. • Informazio-iturriak aztertzea: azoka nazionalak eta nazioartekoak, hemerotekak, bideotekak, Internet, informazio-bilatzaileak.	X X			
KONTZEPTUZKOAK	• Moda XX. mendean eta horren eragina merkatuko egungo joeretan.	X			
JARRERAZKOAK	• Informazioa bilatzeko interesa.	X			

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK Ir.	NORK Ik.	NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
J0. UDaren aurkezpena.		1 h	X	X	Ikasleei eskatuko zaie modatzat ulertzen dutenaren definizio laburra egiteko. Definizioetatik abiatuta eztabaida piztuko da (irakasleak moderatuko du). Eztabaida horrek ikusaraziko du modaren munduaren konplexutasuna eta moda sortzeko prozesu orokorrean esku hartzen duten aldagaiak aztertzearen beharra.	Unitatea aurkezteko eta modulu osoaren kontzeptuzko funtsa aditzera emateko. Izan ere, sortze-prozesuan esku hartzen duten aldagaiak aztertu gabe, moda abstraktuegia den arlo artistikoan sartzen da, heziketa-ziklo honen xede den bide profesionaletik kanpo.	Ikasleen ekarpenak. Irakaslearen apunteak.

J1. Azalpena, modaren ingurune orokorraren aldagaiei buruzkoa: ingurune demografikoa, ingurune ekonomikoa, gizarte- eta kultura-ingurunea, lege- eta politika-ingurunea, ingurune teknologikoa eta ingurune ekologikoa.	2	1 h	X		Irakaslea, datu-proiekzioen eta irudien bidez, jantzigintzako eta modako sorkuntzan eragina duten eta, aldi berean, jarduera ekonomiko eta kulturalaren sortzaile gisa hura konfiguratzen duten aldagaiak aurkezten joango da. Interesgarria izango da gertakari historikoekin loturak ezartzea (horiek *Moda eta joerak* moduluaren barruan ikusi dira, ziklo honen lehen kurtsoan), hala nola: ehungintza-industriaren garrantzia Europako Errenazimenduan edo Frantziako ehungintza-industriaren babesa XVII. mendean Colbert ministroaren eskutik, eta, duela gutxiago, hainbat diseinatzailek XX. mendeko lehen hamarkadetan erabilitako lizentzia-sistema.	Egungo testuinguru orokorrean kokatzeko eta estetika hutsetik harantzago doan ikuspegia eskuratzeko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia, apunteak, grafikoak eta irakasleak prestatutako eskemak.
J2. Lau artikulu irakurri eta aztertzea, J1ean egindako azalpenean oinarrituta.	2	1 h	X	X	Irakasleak gutxienez lau testu irakurtzea proposatuko du. Horietan, profil desberdinetako ehungintza-enpresei erreferentzia egingo zaie. Testuetako bat batera aztertuko da, J1ean jorratutako informazioan oinarrituta. Gainerakoa bizpahiru laguneko taldetan aztertuko da.	Unitatean garatzen diren edukien aurrean jarrera dinamikoa eta analitikoa garatzeko. Talde-lana sustatzeko. Edukiak barneratu eta ulertzeko, eta horiek norberaren adierazpide eta hitzekin emateko.	Besteak beste, ondoko gai hauek jorratuko dituzten testuen edo artikuluen fotokopiak: ehungintza-sektoreko enpresen egitura, fakturazioa edo ikuspena. Papera eta bolaluma.
J3-E1. Berariazko ebaluazio-jarduera, ikasleek J2an proposatutako artikuluak irakurri ondoren ateratako ondorioei buruzko azalpen labur bat egitekoa, eta eztabaida.	2	2 h		X	Talde bakoitzak, ozenki eta txandaka, irakurritako artikulu bakoitzaren puntu nabarienak azaldu eta elkarrekin lotuko ditu	Edukien barneratze-maila eta analisi-gaitasuna balioesteko. Elkarrizketan eta gainerako kideen iritziekiko errespetuan ohitzeko.	Ikasleen iritziak. Zirkulu bat egin ahal izango den ikasgela, eztabaida errazteko.

					Analisiak azaldu ondoren, iritziak trukatzeko eta zalantzak argitzeko eztabaida bat egingo da.		
J4. Azalpena, moda-proiektu baten garapenaren barruan informazio-iturriek betetzen duten eginkizunari buruzkoa.	1-2	1 h	X	X	Inguruko ehungintza-enpresa bateko diseinatzaile bati elkarrizketa egingo zaio. Elkarrizketa horretan, bere esperientzia azalduko du eta bereziki azpimarratuko du joerei buruzko informazio-iturrien inguruko azterketa bilduma garatzeko orduan.	Enpresaren munduarekin harremanetan jartzeko, edukiei balio praktikoa ematearren eta esparru profesionalera hurbiltzearren. Balio gorenetakoa berritasuna duen sektore honetan beti egunean egoteko informazio-iturriek duten garrantziaz jabetzeko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia.
J5. Joerei buruzko informazio-iturriak zenbait formatutan (argitalpenak, Internet, telebista) bilatu eta balioestea.	1	2 h		X	Ikasleek zenbait iturri bilatu beharko dituzte (euskarri digitalean edo ohiko argitalpenetan) eta balioespen bat egingo dute, iturriaren edukiari eta irisgarritasunari dagokienez zein interes-maila duen adierazita.	Informazioa bilatzeko interesa izateko. Etorkizuneko lanak egiteko hainbat argitalpenekin eta informazio-iturrirekin ohitzeko.	Interneterako konexioa duten ordenagailuak. Modan espezializatutako aldizkariak.
J2-E2. Azoken, joeren atarien, web-orri interesgarrien, argitalpenen eta ibiltokien direktorio bat aurkeztea.	1	1 h	X	X	Lana bateratuko da. Bertan, joerei buruzko informazio-iturrien direktorio bat jasoko da. (Lan hori erabilgarria izango da UD3a garatzeko).	Ikasleek informazioa bilatzen erakutsi duten interesa, lanaren aurkezpenean ordena eta garbitasuna balioesteko.	Mahai baten inguruan biltzeko aukera emango duen ikasgela edo espazioa, lana erakusteko eta bateratze-lana egiteko.

OHARRAK

- Unitate honetako apunteetarako iradokizun bibliografikoak: “El marketing de la moda”, Anaya argitaletxea; “Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días”, GG argitaletxea.
- J2an proposatu beharreko testuetarako iradokizunak: www.fashionfromspain.com orriaren barruan, Espainiako enpresei buruzko atal bat dago eta bertatik informazio interesgarria atera daiteke.
- J3an komenigarritzat jotzen da jardunean dagoen diseinatzaileren batek parte hartzea. Hori ezinezkoa bada, azalpen hori irakasleak eman dezake.

2. unitate didaktikoa: MARKETIN MODA BINOMIOA BALIOESTEA	Iraupena: 10 ordu

IE1: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako diseinurako irizpideak.

IE2. Jantzien bideragarritasuna ebaluatzea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Estiloa eta merkatu-segmentua zehazten dituzten parametroak ezartzea.
2. Bezeroen gogobetetzea neurtzeko bidea ematen duten irizpideak identifikatzea (diseinua, kalitatea, prezioa).
3. Merkatu-segmentuarekin lotuta, produktuaren gizarte- eta erabilera-funtzioa kontuan hartzea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Diseinu zehazten duten elementuak aztertzea. Merkatuaren baldintzak. • Moda-kalitate-prezio erlazioa aztertzea. • Jantzi baten produkzio-kostua zenbatestea. • Jantzi baten funtzionaltasuna eta bizitza baliagarria ebaluatzea.	X	X X X		
KONTZEPTUZKOAK	• Merkatuaren ikuspegitik diseinua zehazten duten elementuak. • Bideragarritasun komertziala: balioesteko irizpideak eta metodoak. Moda-kalitate-prezio erlazioa.	X	X		
JARRERAZKOAK	• Merkatuaren aurrean produktuari buruzko erabakiak hartzeko autonomia. • Lana garatzean kalitatearekiko konpromisoa izatea.	X	X		

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X		Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta modulua osatzen duten gainerako unitateekin lotuko da. Marketina definituko da, eta egun marketinaren eta modaren artean dagoen lotura estua azalduko da.	Gainerako moduluekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Jantziez eta estimuluez ase dagoen merkatu batean produktuaren bideragarritasuna eta arrakasta lortzeko marketin-estrategiak aztertu eta erabiltzearen beharra ulertzeko.	OCDaren edukietatik abiatuta. Irakaslearen azalpenerako euskarri izango diren eskemen proiekzioa.
J1. Marketinarekin lotuta, moda-enpresen ikuspegiak aztertzea.	2	0,5 h	X	X	Moda-enpresek diseinatzaile-kontsumitzaile lotura jorratzeko garaian hartutako hiru ikuspegi azalduko dira. Hauek dira: diseinuan oinarritutako ikuspegia, merkatu-ikerketan oinarritutako ikuspegia eta modaren marketina hartzen duen ikuspegia. Ikasleei eskatuko zaie ikuspegi bakoitzeko diseinatzaileen, marken edo enpresen adibideak proposa ditzatela.	Benetakoak eta ezagunak izango diren adibideen bitartez, edukiarekin lotutako kontzeptuak finkatzeko.	Proiektagailua eta eskemak azalpenaren euskarri gisa. Ikasleen ekarpenak.
J2. Azalpena, elementu bereizle eta esperientzia-sortzaile gisa modaren munduan gero eta garrantzitsuagoa den marka-sorkuntzako moda-marketin erlazioari buruzkoa.	3	1 h	X		Enpresa-marka baten marketin-estrategiari buruz arituko den dokumentala proiektutako da.	Markek duten botereaz jabetzeko, produktu jakin batzuen kostua eta balioa, eta haien bezeroen fideltasuna ulertu ahal izateko.	DVD-erreproduzigailua, markaren baten dokumentala (adibidez, Nike, Levi´s edo Adidas).
J3. Azalpena, merkatu-segmentuari, eta moda-enpresek erabiltzen dituzten segmentazio-estrategiei buruzkoa.	1-3	1 h	X		Irakaslea, eskemen bitartez, dauden segmentazio-estrategiak eta produktu-lerroak sortzeko garaian horiek duten garrantzia azaltzen joango da. Lehiaren	Segmentazio-kontzeptuaren ikuspegi orokorra eskuratzeko. Produktu batekin arrakasta lortzeko eta, are gehiago, produktu berri baten	Proiektagailua, irakaslearen eskemak eta apunteak.

					ideia argia eduki ahal izateko, produktu batek helburu duen segmentua ondo zehaztearen garrantzia ere azalduko du.	beharra eta eskaera sortzeko, erosle-profil zehatz batera jotzeak duen garrantzia uler dadin.	
J4-E1. Praktika autonomoa, modako produktuen helburu diren merkatu-segmentua eta bezeroak identifikatzeari buruzkoa.	1-3	1 h		X	Irakasleak ikasleei sei produktu proposatuko dizkie, horiei buruzko informazioa bila dezaten, eta helburu dituzten merkatu-segmentua eta bezeroaren profila identifika ditzaten. Ariketa egin ondoren lanak ebaluatzeko jasoko dira.	J1, J2 eta J3. jardueretan ikusitako kontzeptuak aplikatzeko.	Ordenagailuak Internet-konexiorekin, unitateko apunteak, papera eta bolaluma.
J5. Azalpena, produktuaren bizi-zikloari, ziklo horrek prezioetan duen eraginari eta modako produktuetan prezioak duen garrantziari buruzkoa.	2-3	1 h	X	X	Ikasleek ezagutuko duten modako produktu baten bizi-zikloaren adibidetik abiatuta, irakasleak produktu hori zaharkituta geratu aurretik zein fasetatik pasatzen den azalduko du. Adibide hori erabilita, era berean, prezioen zikloa eta horiek modako produktuetan duten garrantzia azalduko ditu. Ikasleen lankidetza eskatuko du antzeko adibideak jartzeko.	Tresna lehiakor gisa eta diru-sarreren sorrarazle bakartzat prezioak duen garrantzia ezagutu eta balioesteko. Modan prezioak finkatzeko irizpideak ezagutzeko, kontuan izanik bai kostuak, bai lehia edo eskaera.	Proiektagailua, irakaslearen eskemak eta apunteak.
J6. Azalpena, modako produktuaren banaketan parte hartzen duten txikizkarien eta agenteen motei buruzkoa.	1-2	1 h	X	X	Irakasleak modako produktua merkaturatzeko dauden moduak aditzera emango ditu, eta horietako bakoitzaren berezitasun nagusiak azalduko ditu. Ikasleen lankidetza eskatuko du txikizkarien edo banaketa-bideen zenbait motari dagozkien inguruko denden adibideak jartzeko.	Txikizkari mota bakoitzaren ezaugarriak ezagutzeko. Txikizkariaren inguruneek zer eman nahi duten identifikatzeko eta horien mugak zein diren balioesteko.	Proiektagailua, irakaslearen eskemak eta apunteak.

J7. Azalpena, modako jantzien sustapen motei buruzkoa.	1-2	0,5 h	X	X	Irakasleak jantzi jakin bat eros dadin bultzatzeko erabiltzen diren sustapen motak aditzera emango ditu.	Sustapen-estrategiak ulertzeko.	Proiektagailua, irakaslearen eskemak eta apunteak.
J8-E2. Bisita, modako zenbait produktu-lerro merkaturatzen dituen denda batera.	1-2-3	3 h	X	X	Dendaren arduradunak zein denda mota den argituko du, eta lerro, kontsumitzailearen profil... bakoitzari buruzko azalpen bat egingo du. Azalpenaren ondoren, lauzpabost laguneko taldetan, tokian bertan, lerroen banaketa aztertuko da, eta horiek prezioarekin eta estiloarekin, eta bakoitzean erabilitako material motarekin ere lotuko dira. Ikasleek irakasleak prestatutako galdera sorta bat beteko dute, denda horretan merkaturatzen diren produktuen mota aztertzeko, unitatean jorratutako alderdietan oinarrituta.	Ikaskideen artean harremana eta ikuspegien trukea sustatzeko. Eskuratutako ezagupenak benetako kasu bati aplikatzeko eta produktua merkatuaren aurrean aztertzeko autonomia lortzeko.	Zenbait produktu-lerro dituen denda baten lankidetza.
E3. Berariazko ebaluazio-jarduera, unitate honetan garatutako edukiekin lotutako erantzun anitzeko ariketa bat egitekoa.	Guztiak	0,5 h		X	Irakasleak erantzun anitzeko 20 galderako ariketa bat banatuko du. Horretan, okerreko erantzunak penalizatuko dira.	Unitate didaktiko honetan ikusitako edukiak ulertu eta barneratu izana frogatzeko.	Ariketaren orria, oharrak zikinean egiteko papera eta bolaluma.

OHARRAK

- J2rako iradokizuna: Canal + katearen erreportaje bat Nike-ri buruz (oso interesgarria da, baina ez da oso egungoa). Ikus-entzunezko baliabiderik ez badago, marka horri edo beste bati buruzko artikuluren bat erabil daiteke, baina horrela zailagoa da ikasleen arreta erakartzea eta kontzentrazioari eustea.
- J8-E2rako iradokizuna: Zara markako edozein denda oso eskura dago eta barietate handia du. Gainera, betiere beheraldietan ez bada, atseginez arreta egiteko prest egon ohi dira.
- Unitate honetako apunteetarako iradokizun bibliografikoak: “Diseño de moda” Blume argitaletxea, “El marketing de la moda” Anaya argitaletxea.

3. unitate didaktikoa: JOERAK IDENTIFIKATZEA	Iraupena: 15 ordu

IE1: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako diseinurako irizpideak.
EI3: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien osagaiak identifikatzea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Moda-joerei buruzko informazio-iturriak kontuan hartzea.
2. Joera baten diseinua eta estiloa zehazten dituzten parametroak ezartzea.
3. Objektuen ezaugarri funtzionalak eta estetikoak deskribatzea.
4. Konjuntoaren edo modeloaren bolumena irudikatzea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Diseinu zehazten duten elementuak aztertzea. Aukera teknikoak eta funtzionalak. • Joerei buruzko txosten bat prestatzea. • Jantzien eta gaien ezaugarriak aztertzea. • Joerak aztertzea. • Modeloen irudikapen grafikoa.	X X X X		 X	
KONTZEPTUZKOAK	• Joerak aztertzeko metodologia. • Giza irudiaren irudikapena. Antropometria.	X		 X	
JARRERAZKOAK	• Kalitatearekiko konpromisoa lana garatzean eta etengabeko prestakuntzan. • Aldaketak edo hautabideak ekartzeko ekimena. • Txukuntasuna eta garbitasuna lana aurkeztu eta egitean.	X		 X X	

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X		Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta modulua osatzen duten gainerako unitateekin lotuko da. Unitate honek eskatzen duen inplikazio-maila azpimarratuko da. Ikasleak jabearaziko dira zereginak ikastorduetatik kanpo prestatzearen garrantziaz, proposatuko diren ariketak eta lanak gauzatu ahal izateko.	Gainerako modulu eta unitateekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Ikasleak aldez aurretik jarrera egokia hartzeko, garatu beharreko lan motarekiko.	OCDaren edukietatik abiatuta.
J1. Jantzi-marrazkien motak aztertzea irudikatzen duten estiloarekin edo joerarekin lotuta.	2-4	0,5 h	X	X	Moda-diseinatzaileen ilustrazioak proiektatuta, irakasleak hainbat estetika erakutsiko ditu eta taldeari eskatuko dio irudiek proposatzen duten irudi motaren eta hura irudikatzeko beharrezko baliabideen artean loturak ezar ditzan. Ikasleei eskatuko zaie, beren kasa eta eskolaz kanpoko zeregin gisa, diseinatzaileen ilustrazioen ahalik eta erreferentzia gehienak bil ditzaten.	Kontzeptu bat edo estilo bat erakutsi behar denean, giza irudia islatzean dagoen arbitrariotasuna ulertzeko. Kanonaren ideia berraztertzeko. Sorkuntza erraztuko duen irudi sorta zabala eskuratzen joateko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia. Diseinatzaileen ilustrazioen irudiak.
J2. Azalpena, giza irudia modan islatzeari buruzkoa.	4	1 h	X	X	Giza anatomiaren eskemei eta ilustrazioei buruzko proiekzioaz lagunduta, irakasleak gelari bete beharreko jarraibideak azalduko dizkio proportzioen, jarrera egokienen irudikapenaren eta trazu moten inguruan. Halaber, helburu den irudikapenaren arabera material	Diseinua egingo deneko gorputz motari buruzko erabakiak hartzen ikasteko. Marrazki mota gutxi-asko landua, gutxi-asko eskematikoa, emango zaion erabileraren araberakoa izango dela ulertzeko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia. Giza anatomiaren irudiak eta eskemak.

					egokiena zein den adieraziko du. Diseinatzailearen komunikazio-tresna garrantzitsu gisa ilustrazioak duen erabilgarritasuna azalduko du. Ikasleei eskatuko zaie, beren kasa eta eskolaz kanpoko zeregin gisa, giza siluetaren ahalik eta marrazki gehienak egin ditzaten.		
J3. Praktika gidatua, giza irudiaren hainbat kanon irudikatzeari buruzkoa.	2-4	2 h	X	X	Irakasleak jantzi-marrazkiko kanonak erakutsiko ditu, eta ikasleek horiek kopiatu beharko dituzte esku hutsez marraztuz. Fase honetan, zalantzak sortu ahala eta pertsonalki argituko dira. Ikasleei eskatuko zaie, beren kasa eta eskolaz kanpoko zeregin gisa, edozein egoera balia dezaten deigarri egiten zaien guztiari buruzko apunteak hartzeko eta krokisak egiteko.	Jantzi-marrazkiak eta zirriborroak egiten trebetasuna lortzeko. Giza irudia islatzearekin lotutako kontzeptuak finkatzeko. Moda-marrazkiaren berezko konbentzioak barneratzeko. Behaketan zorroztasuna eta zehaztasuna lantzeko.	Jantzi-marrazkien fotokopiak. Zirriborro-bloka eta zenbait gogortasunetako grafitoak.
J4. Desfileak eta bildumak aztertzea.	1-2-3	5 h	X	X	Desfileen gutxienez hiru bideo edo irudiren proiekziotik abiatuta, ikasleek apunte azkarrak hartuko dituzte, bilduma osatzen duten jantzien eginkizuna, ezaugarriak eta estiloa zehazteko. Proiekzio bakoitzaren ondoren, ateratako ideiak eta elementuak bateratuko dira eta taldekideen artean eztabaida egingo da, irakasleak moderatuta.	Komunikazio- eta erregistro-tresna gisa marrazkiarekin praktikatzea. Behatzeko gaitasuna zorrozteko. Modeloen ezaugarriak eta elementuak aztertzen trebetasuna lortzeko.	DVD-erreproduzigailua eta monitorea, edo ikus-entzunezko erreprodukziorako balio duen beste edozein bitarteko. Desfileen edo bildumen bideoak edo irudiak.

J5-E1. Praktika autonomoa, estiloak eta joerak interpretatzeari buruzkoa.	2-3-4	2 h		X	Gutxienez bil bildumaren proiekziotik abiatuta, ikasleek bilduma bakoitzeko bi modelo proposatu beharko dituzte. Marrazkiak eta, beharrezkoa izanez gero, haiek errazago ulertzeko ohar gehigarriak egingo dituzte, hala nola, materialen, nahiz ehun edo estanpatu motaren inguruan. Irudikatutako modeloek koherenteak izan behar dute haien inspirazio-iturri izan den bildumarekin, eta horren ezaugarri estilistikoak eta funtzionalak jaso behar dituzte.	Aldaketak ekartzeko ekimena garatzeko. Lana egin eta aurkeztean garbitasuna zaintzeko. Maila estetikoan eta funtzionalean behaketa eta aztertzeko gaitasuna garatzeko.	DVD-erreproduzigailua eta monitorea, edo ikus-entzunezko erreprodukziorako balio duen beste edozein bitarteko. Desfileen edo bildumen bideoak edo irudiak. Marrazteko bloka, zenbait gogortasunetako grafitoak, koloretako arkatzak.
J6. Azalpena, moda-joeren sorkuntzari, eta horien ziklo eta erreferenteei buruzkoa.		1 h	X	X	Irakasleak moda-joeren gauzatzean kultura-erreferenteen ezarpena azalduko du. Erreferente horien artean daude, besteak beste: zinema, literatura, aurkikuntza zientifikoak edo kirol-gertakariak. Proiekzio bidez adibide batzuk erakutsiko ditu. Horietan, joera baten erreferente edo inspirazio nagusia eta ondoriozko jantzi edo gai motak antzemango dira. Ikasleei euren gustuetara hurbiltzen diren adibideak eman ditzaten eskatuko die. Adibidez: hip-hop musikaren eta jantzi gaindimentsionatuen arteko lotura, hip-hop taldeetako kideak moda mota horren ikono gisa, euren jarraitzaileengan zuzeneko eragina duena, eta publiko	Gizarte- eta kultura-gertakariek joeren sorkuntzan dituzten inplikazioak ezagutzeko. Joerak arakatu eta aztertzeko baliabideak eskuratzeko.	Interneterako sarbidea duen ordenagailua eta proiekzio-kanoia.

					generikoagoarengana zuzendutako banaketa handiko jantzietan eragin txikiagoa duena.		
J7-E2. Ebaluazio-jarduera, joerei buruzko txosten bat egitekoa. Azalpena. Banakako lana ikastorduen barruan eta horietatik kanpo. Kontsultak. Entrega.	Guztiak	3 h	X	X	Irakasleak joerei buruzko txosten bat egiteko eskatuko du. Txostena banaka egin beharko da. Joeren giroak jasoko dituzten fitxen bidez, joeren liburuetan aurkezpenak nola egiten diren erakutsiko du, lana aurkezteko formatuak nola izan behar duen azaltzeko. Lan-metodologia ere azalduko du, hots, erakusleihoak, argitalpenak eta inguruneko pertsonak behatzea, gutxienez lau joera identifikatzeko helburuarekin. Horiek identifikatu ondoren, islatuta geratu beharko dira jantzi- eta modelo-marrazkien, ehunen erakusgaien, koloreen, irudien, testuren, musikaren... bidez.	Joerak arakatu eta aztertzearekin lotuta eskuratutako baliabideak praktikan jartzeko. Behatzeko trebetasuna eta marrazkiaren bidez informazioa jasotzeko gaitasuna praktikan jartzeko. Informazioa bilatzeko ekimena sustatzeko.	Ikasleek ekarritako materiala: kartoi meheak, ehunen erakusgaiak. argazkiak, zirriborroak, ebakinak, fotokopiak...

OHARRAK

- Unitatearen garapenean ikasle bakoitzak egindako ahalegina balioetsiko da, ikastorduetatik kanpo egindako errefortzu-jarduerak kontuan hartuta.
- Unitatea garatzeko iradokizun bibliografikoak: “Diseño de Moda” Blume argitaletxea, ”Curso de dibujo de diseño de moda” Acanto argitaletxea, “Dibujo de figurines” Parragon argitaletxea, “Jóvenes diseñadores” Evergreen/Taschen argitaletxea, “Diseño de moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda” Promopress argitaletxea.
- J4 jarduera garatzeko desfileen bideorik eskura ez badago, www.fashionfronspain.com webean material baliagarria aurki daiteke.

4. unitate didaktikoa: DISEINUAREN OSAGAIAK PLANOAN DESKRIBATZEA	Iraupena: 10 ordu

IE1: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako diseinurako irizpideak.
EI3: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien osagaiak identifikatzea.
IE4: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien diseinuan aldaketak egitea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Produktuen ezaugarri funtzionalak eta teknikoak zehaztea.
2. Krokisak eta eskemak egiteko tresna egokienak hautatzea.
3. Bolumenak irudikatzeko eskema egokienak hautatzea.
4. Modeloa dagozkion forma lauetan deskonposatzea.
5. Gai baten aldaketak teknikoki identifikatzea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Jantzien eta gaien ezaugarri funtzionalak eta teknikoak aztertzea. • Gaien irudikapen grafikoa. • Modeloak identifikatzea. Forma lauak identifikatzea. • Jantzien eta osagarrien osagaiak aztertzea. • Ereduzko jantziak aztertzea. • Emandako diseinu batean transformatu beharreko ezaugarriak eta parametroak zehaztea.	X		X X X	X X
KONTZEPTUZKOAK	• Ezaugarri funtzionalak eta teknikoak. • Gaien eta osagarrien osagaiak. • Ereduzko gaiak. Aldaketak.	X		X	X
JARRERAZKOAK	• Zorroztasuna eta zehaztasuna behaketan eta deskribapenean. • Txukuntasuna eta garbitasuna marrazkiak egitean. • Garatzen den lanarekiko konpromisoa.			X X	X

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X	X	Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta modulua osatzen duten gainerako unitateekin lotuko da. Ikasleei azalduko zaie zein alde dagoen bi marrazki mota hauen artean: planoko marrazkiak (modeloen ezaugarri funtzionalak eta teknikoak azaltzeko baliagarriak dira) eta ilustrazio-marrazkiak (deskribapen estetikoa dute helburu). Bi marrazki moten artean dauden aldeak bilatzen hatzera bultzatuko zaie. Irakasleak azalduko du planoko marrazkiek ez dutela hain itxura estilizatua, formak hobeto bistaratu eta ulertzearen mesedetan.	Gainerako moduluekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Planoko marrazkia moda-marrazketako beste modalitate batzuetatik argiro bereizteko. Irudikapen mota horren erabilgarritasuna ulertzeko.	OCDaren edukietatik abiatuta. Marrazki lauen eta bolumendunen proiekzioa.
J1. Azalpena, planoko marrazkien txosten bat egiteko bete beharreko jarraibideei buruzkoa.	2-3	0,5 h	X		Ikasleei proposatuko zaie planoko marrazkien banakako txosten bat egin dezaten (eskuz eginak izan behar dute, erregelez eta txantiloiez lagunduta). Txostenean hainbat gai eta bolumen mota jasotako dituzte, J1, J2 eta J3 unitateetan landuko diren eskemetatik abiatuta. Irakasleak aditzera emango du gelan azaltzen diren baliabideak ondo erabiltzearen garrantzia, eta aurkezpen txukun eta ordenatuaren balioa.	Lanaren edukia eta aurkezpen egokiaren garrantzia ulertzeko.	Ikasleek ekarritako materiala, lehentasunez kartoi mehea edo paper lodia, formatu maneiagarrian.

J2. Praktika gidatua, ereduzko eskemak egiteari buruzkoa.	1-3	1,5 h	X	X	Ereduzko gaiei buruzko eskemen eta planoko marrazkien proiekzioaz baliatuta, irakasleak alderdi hauek azalduko ditu: – Gai bakoitzerako eskema egokiak irudikatzeko era. – Emakume eta gizonentzako oinarrizko jantzien siluetak. – Jantzi baten oinarrizko elementuak: lepo motak, eskumutur motak, tapeta motak. Ikasleek, euren blokean, proiektatutako eskemak jasoko dituzte.	Jantzien eskemak planoan egiten ikasteko. Edukia errepikapenaren bidez barneratzeko. Marrazkiak planoan irudikatzen trebetasuna lortzeko.	Proiektagailua. Ereduzko jantzien eskemak. Marrazteko bloka, arkatzak eta erregelak.
J3. Praktika gidatua, ehunen bolumenak edo bi dimentsioko materialak irudikatzeko eskemak egiteari buruzkoa.	1-3	1 h	X	X	Bolumenei buruzko eskemen eta planoko marrazkien proiekzioaz baliatuta, irakasleak alderdi hauek azalduko ditu: – Bolumen bakoitzerako eskema egokiak irudikatzeko era. – Materialaren antolaerak sortutako bolumenak: tolesak, elkarguneak, zimurrak, izurrak, parpailak... Ikasleek, euren blokean, proiektatutako eskemak jasoko dituzte.	Bolumenen eskemak planoan egiten ikasteko. Edukia errepikapenaren bidez barneratzeko. Marrazkiak planoan irudikatzen trebetasuna lortzeko.	Proiektagailua. Materialak osatutako bolumenen eskemak. Marrazteko bloka, arkatzak eta erregelak.
J4. Praktika gidatua, jantzien eta gaien itxierak irudikatzeko eskemak egiteari buruzkoa.	2-3	1 h	X	X	Irakasleak eskemen bidez ondokoa azalduko du: – Itxiera mota bakoitza irudikatzeko era, eskema horiek nola egin azalduta. – Itxiera motak: botoiak, krisketak, automatikoak, kremailerak... Ikasleek, euren blokean, proiektatutako eskemak jasoko dituzte.	Zenbait itxiera mota irudikatzen ikasteko. Edukia errepikapenaren bidez barneratzeko. Forma lauak irudikatzen trebetasuna lortzeko.	Proiektagailua. Zenbait Itxiera motaren eskemak. Marrazteko bloka, arkatzak eta erregelak.

J5. Banaka, beren kasa eta ikastorduetatik kanpo ikasleek egin beharko duten lanaren azalpena, modelo batean aldaketak egiteko teknika identifikatzeari buruzkoa. Lan hau J8-E2 jarduera egiteko oinarria izango da.	5	0,5 h	X		Ikasleei eskatuko zaie oinarri-gai bat hauta dezaten, eta modako zenbait markek edo etxek egindako haren interpretazioak bila ditzaten. Adibidez, oinarrizko gai gisa gabardina bat hautatuko da, eta Sibila-ren, Prada-ren, Gucci-ren, Yves-Saint-Laurent-en eta Balenciagaren gabardina haren interpretazio gisa hartuko da. Ikasleek oinarri-gaiaren aldaketak edo interpretazioak erakutsiko dituzte, eta marrazkietan eta planoko eskemetan islatuko dituzte. Marrazki eta eskema horietatik abiatuta, hautatutako jantzien edo gaien funtzionaltasunari buruzko analisi bat prestatuko da. Ikasle bakoitzak egindako aldaketen azalpen bat egingo du gelaren aurrean.	Lanaren planteamendua ulertzeko. Egiten den lanaren inguruan erabakiak hartzen ikasteko. Autonomia bultzatzeko.	Internet-konexioa duen ordenagailua, modan espezializatutako argitalpenak.
J6. Praktika autonomoa, jantzien eta gaien argazki-irudiak interpretatzeari eta horiek planoan marrazteari buruzkoa.	1-3-4	1,5 h	X	X	Ikasleek, irakasleak emandako irudia erreferentzia gisa hartuta, argazkietan irudikatutako jantzien diseinuak planoan egingo dituzte.	Forma lauak irudikatzeko eskemak menderatzen direla frogatzeko. Modeloa forma lauetan deskonposatzeko gaitasuna garatzeko. Behaketan zorroztasuna eta zehaztasuna lantzeko.	Jantzien argazki-irudikapenak (horietan argi eta garbi antzeman behar dira formak, bolumenak eta ebakiak, bai aurretik, bai atzetik). Marrazteko bloka, arkatzak eta erregelak.
E1. Jantzien eta gaien planoan marrazkiei buruzko txostena ebaluatzea. (Ondorengo unitate didaktikoetan erabilgarria izango da).	1-2-3	Ikastorduetatik kanpo	X		Ikasleen lanak bilduko dira. Horiek, ikastorduetatik kanpo gainbegiratu eta zuzendu ondoren, egileei itzuliko zaizkie.	J2, J3 eta J4 jardueretan eskuratutako ezagupenak indartzeko. Eskema mota hauek egiten trebatzeko. Egiten ari diren lanarekiko inplikazioa eta gustua erakusteko.	Ikasleek entregatutako materiala.

J7. Azalpena eta praktika gidatua, jatorrizko jantziak eta gaiak interpretatzeari eta horiek planoan marrazteari buruzkoa.	1-3-4	1,5 h	X		Manikiez baliatuta, lau jantzi edo gai erakutsiko dira. Irakasleak arbelean erakustaldi bat egingo du modeloa dagozkion forma lauetan deskonposatzeari buruz. Jantziaren eskematizazio egokia egiteko, haren xehetasun txiki guztiei erreparatzeak duen garrantzia azalduko du.	Behatzeko gaitasuna garatzeko. Planoko deskribapen-eskemak ulertu direla frogatzeko.	Manikiak. Lau jantzi edo gai. Arbela. Marrazteko bloka, arkatzak eta erregelak.
J8-E2. Ikasleek egindako banakako lanaren azalpena eta defentsa.	Guztiak	2 h		X	Irakasleak gelaren esku utziko ditu lanak azaltzeko beharrezko baliabide guztiak. Ikasle bakoitzak 5 bat minutu izango ditu bere lana gelaren aurrean azaltzeko. Aurkezpenak amaitu ondoren, eztabaidatzeko eta iritziak trukatzeko tarte bati hasiera emango zaio.	Behaketan zorroztasuna aplikatzeko. Modelo baten aldaketak identifikatu eta teknikoki irudikatzeko gaitasuna frogatzeko.	Gardenkien proiektagailua, edota ikasleen azalpenerako baliagarriak izango diren marrazkiak eta eskemak azaltzeko aukera emango duen beste edozein metodo.

OHARRAK

- Unitate honetako jarduerak egiteko informatika-tresnak erabil balitezke ere, unitate honen diseinuan lehentasuna du kontzeptua ulertzeko interesak, eta programa digitalak ondorengo unitate baterako gordetzen dira. Horretan, unitate honen materiala oinarri gisa erabiliko da diseinu-programekin praktikatzeko.
- J6a egiteko iradokitako materiala: www.netaporter.com helbidean, mota orotako irudiak topa daitezke markekin eta moda-diseinatzaileekin lotuta. Irudiak kalitate handikoak eta hainbat puntutatik atereak dira.

5. unitate didaktikoa: PATROIGINTZAKO FITXA TEKNIKOA EGITEA	Iraupena: 27 ordu

IE2: Jantzien bideragarritasuna ebaluatzea.
EI3: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien osagaiak identifikatzea.
IE4: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien diseinuan aldaketak egitea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Planoak eta eskemak egiteko tresna, euskarri eta formatu egokienak hautatzea.
2. Modeloa dagozkion forma lauetan deskonposatzea, informatika-programak erabilita.
3. Eskala eta formatu normalizatuak erabiltzea.
4. Arauen arabera kotak ezartzea.
5. Aipamenak eta legendak gaineratzea.
6. Osagaien zerrendak prestatzea, barruko eta kanpoko elementuak zehaztuta.
7. Patroia egiteko zehaztapenak gaineratzea.
8. Materialen kalitatearen arabera, produkzio-hautabideak balioestea.
9. Ereduzko jantzietatik abiatuta diseinu-aldaketak proposatzea.
10. Materialak eta osagarriak proposatutako aldaketen arabera hautatzea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Modeloen eta jantzien irudikapen grafikoa informatika-programen bidez. • Modeloak identifikatzea. Forma lauak identifikatzea. • Jantziak eta osagarriak diseinatu eta garatzeko informatika-programak aplikatzea. • Jantzien eta osagarrien osagaiak aztertzea. • Modaren joerekin lotuta, jantzi baten elementu estetikoak eta sinbolikoak aztertzea. • Materialak egokiro hautatzea. • Materiak eta materialak hautatzeko irizpideak aplikatzea. • Ereduzko jantziak aztertzea. • Emandako diseinu batean transformatu beharreko ezaugarriak eta parametroak zehaztea.		X X	X X X X	X X X
KONTZEPTUZKOAK	• Jantzien osagaiak. Osagarriak. • Jantziak eta osagarriak diseinatu eta garatzeko informatika-aplikazioak. • Jantzien diseinuari aplikatutako irudikapen grafikorako teknikak. Arauak.			X X X	

	• Ereduzko gaiak. Aldaketak. • Ehunak, larruak eta materialak hautatzeko irizpideak: nolakotasunak, ehundurak, formak, koloreak eta osagarriak.				X X
JARRERAZKOAK	• Aldaketak edo hautabideak ekartzeko ekimena. • Zorroztasuna eta zehaztasuna behaketan eta deskribapenean. • Araudia aplikatzeko konpromisoa. • Zehaztasuna eta garbitasuna diseinuak egitean. • Dagokion mailan, erabaki koherenteak hartzeko prestasuna, hala eskatzen duten egoeren edo arazoen aurrean. • Garatzen den lanarekiko konpromisoa.		X	X X X X	 X

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		1 h	X	X	Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta modulua osatzen duten gainerako unitateekin lotuko da. Fitxa teknikoak erakutsita, dokumentu horiek jantzia edo gaia egiteko ezinbesteko komunikazio-tresna gisa erabiltzeko beharra azalduko da.	Gainerako moduluekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Ikasleak aldez aurretik jarrera egokia hartzeko, garatu beharreko lan motarekiko. Dokumentu horrek produkzio-prozesuan duen garrantzia ulertzeko.	OCDaren edukietatik abiatuta. Hainbat produktu eta enpresaren fitxa teknikoen adibideei buruzko proiekzioa.
J1. Azalpena, informatika-programa batekin lan egiteak produktua diseinatu eta garatzeko, eta hura sartzeko duen garrantziari buruzkoa.	1-3	2 h	X		Denbora optimizatzeari eta irudikapenaren homogeneotasunari dagokionez teknologia berriek egun duten garrantzia azalduko da. Marrazki bektorialeko informatika-programa azaldu eta proiektatuko da, irakaslearen azalpena jarraitu eta bistaratu ahal izateko.	Teknologia berriak erabiltzearen garrantziaz jabetzeko eta programarekin lan egin ahal izateko oinarrizko marrazketa-tresnak ezagutzeko.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, ordenagailuak eta proiekzio-kanoia.

J2. Praktika gidatua, planoan jantzien marraketak egiteari buruzkoa.	1-2-3	5 h	X	X	Irakasleak, kanoiaren bidez, marrazkia planoan egiteko oinarrizko tresnak nola aplikatu behar diren ikasteko adibidea proiektatuko du. Ikasleek, aurreko unitatean paperean egindako planoko diseinuak adibide gisa hartuta, ereduzko produktuak planoan marratuko dituzte tresna bektorialak erabilita. Fase honetan, komeni da zalantzak sortu ahala argitzea.	Marrazketa bektorialeko tresnen erabileran trebetasuna hartzeko. Gaiak planoan irudikatzearekin lotutako kontzeptuak finkatzeko. Ongi egindako gauzekiko gustua garatzeko. Behaketan zorroztasuna eta zehaztasuna lantzeko.	Aurreko unitatean paperean egindako jantzien planoko marrazkiak. Ordenagailua eta marrazketa bektorialeko informatika-programa.
J3. Azalpena, patroia egin ahal izateko planoko marrazkiak jaso behar dituen argibideei buruzkoa.	1-3-4-5-6-7	1 h	X		Planoko marrazkietan jasotzen diren argibide ohikoenak azalduko dira, bai eta haiek egiteko informatika-tresnak ere. Testu-tresnak, lerro-tresnak, eraldaketa-tresnak.	Ulertzearren ohar batzuk jakinarazteko garaian irudikapen-tresna komuna erabiltzearen beharra, beste pertsona batek ekintza bat gauzatu ahal izateko, kasu honetan: marrazki batetik abiatuta ezaugarri jakin batzuk izango dituen patroi bat egitea.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, ordenagailuak eta proiekzio-kanoia.
J4. Praktika autonomoa, J2an proposatutako ereduzko gaiak kotatzekoa.	1-3-4-5-6-7	4 h		X	J3an ikusitako marrazketa-programaren inguruko azalpenetatik eta haren tresnetatik abiatuta, ikasleek planoko marrazkietan kotatzeak aplikatuko ditu. Horietan, marrazkiak irudikatzen duen jantzia egiteko patroiak izan behar dituen neurriak eta formak zehaztuko dira. Gainera, marrazkia ulertzeko beharrezko argibide gehigarriak ekarriko ditu, hala nola: materialen zerrenda, aplikazioen deskribapena nahiz estanpatu bat zehaztu eta kokatzea.	Programaren tresnekin praktikatzeko, harekin trebetasuna lortzearren eta irakasleak emandako azalpena barneratzearren.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa eta ordenagailuak. J2an zehar sortutako dokumentuak.

J5. Azalpena, zehazten dituen jantziaren edo gaiaren tailuak eskalatu ahal izateko fitxa tekniko batek jaso behar dituen argibideei buruzkoa.	1-3-4-5-7	2 h	X		Irakasleak kotatuta dagoen marrazkiari taula bat eransteko beharra azalduko du. Taula horretan jasota geratu behar dute irudikatutako jantzia edo gaia eskalatuko deneko tailuen neurriek. Halaber, proiekzio bidez, neurri horiek kalkulu-orri batean kokatzeko oinarrizko tresnak azalduko ditu, neurrien aldaketa eta, oro har, eskalatzeari buruzko datuekin egin beharreko lana errazteko.	Fitxa teknikoan patroia egiteko argibideak eta zehaztapenak gaineratzea erraztuko duten elementuak ezagutzeko.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, kalkulu-taulen programa, ordenagailua eta proiekzio-kanoia.
J6. Praktika autonomoa, eskalatzea zehazteko neurrien taula egitekoa, UD honetan lantzen ari diren ereduzko gaiak erreferentzia gisa hartuta.	1-3-4-5-7	4 h		X	Ikasleek, J4an egindako dokumentuak erreferentzia gisa hartuta, dagozkion neurri-taulak egingo dituzte. Horretarako, kontuan izango dituzte *Patroien industrializazioa eta eskalatzea* moduluan ikasitako tailuen neurriak. Fase horretan, ikasleek dituzten zalantzak sortu ahala eta pertsonalki argituko dira. Antzeko errore ugari baleude, horiek bateratzea praktikoa izaten da.	Programaren tresnekin praktikatzeko, harekin trebetasuna lortzearren eta irakasleak emandako azalpena barneratzearren.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, kalkulu-taulen programa eta ordenagailuak. J2an zehar sortutako dokumentuak.
J7-E1. Ariketa, fitxa tekniko baten diseinu orokorra hautatzekoa, zein produkturako egiten den kontuan izanda.	1	1 h	X	X	Hainbat produkturen fitxa teknikoak proiektatuko dira, eta ikasleek, horiek aztertzeaz gain, fitxaren diseinuan izandako aldaketak hark aurkezten duen produktu motarekin lotu beharko dituzte. Ikasleen iritziei buruz eztabaidatuko da.	Parte-hartzea eta eztabaida sustatzeko. Fitxa teknikoaren zeregina eta erabilgarritasuna ulertu direla egiaztatzeko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia. Enpresen fitxa teknikoak formatu digitalean.

J8. Azalpena eta praktika gidatua, fitxa teknikoan ehunak eta materialak aurkezteko moduari buruzkoak.	1-2-8	1 h	X	X	Irakasleak zenbait material eta ehun proposatuko ditu, eta ikasleek horien argazkiak atera eta/edo eskaneatuko dituzte. Horrela lortutako irudiak fitxa teknikoa egiteko erabiliko den programa bektorialera inportatuko dira. Irakasleak irudi horiek dokumentuan nola txertatu behar diren azalduko du, eta horiei gaineratu beharreko erreferentziak emango ditu.	Programa bektorialean irudiak nola lortzen diren ulertzeko (kasu honetan, gaiak egiteko erabiliko diren materialen eta ehunen irudiak izango dira). Materialen eta ehunen ezaugarriak balioesteko.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, ordenagailua eta proiekzio-kanoia. Eskanerra eta argazki-makina digitala.
J9-E2. Azalpena eta praktika gidatua, ereduzko diseinu batetik abiatuta diseinuaren eraldaketa jasotzeko moduari eta diseinu horretarako ehun egokiena aplikatzeari buruzkoak.	1-5-8	2 h	X	X	Irakasleak gai bat planoan eraldatzeari buruzko adibideak emango ditu, produkzioa aterako deneko materialaren aldaketa bat kontuan izanda. Ikasle bakoitzak ereduzko gai baterako zenbait aldaketa proposatu eta egin beharko ditu, hura produzituko deneko materialaren aldaketak kontuan hartuta.	Dokumentuan aldaketak eta zuzenketak egiteko. Irudiak txertatzen praktikatzeko. Programaren tresnei buruz eskuratutako ezagupenak, eta ideiak eta aldaketak ekartzeko prestasuna ebaluatzeko.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, ordenagailuak eta proiekzio-kanoia. J2an sortutako dokumentuak. J8an sortutako ehunen erakusgaiak.
E3. Banaka ikasteko prozesua ebaluatzeko berariazko proba.	Guztiak	4 h		X	Ikasleei eskatuko zaie patroigintzako fitxa tekniko osatu bat egiteko, askatasunez aukeratutako jantzi edo gai batetik abiatuta.	Jakiteko ikasleek patroigintzako fitxa teknikoa egiteko prozesua ulertu duten, prozesu hori gauzatzeko trebetasun teknikoa eskuratu duten eta euren proposamena planteatzeko behar adinako autonomia daukaten.	Ikasleek produzitu diren material guztiak eskura izango dituzte, bai eta UDan zeha erabilitako ordenagailuak eta programak ere.

OHARRAK
• J0 jardueran aurretiazko ezagupenak ebaluatzeko proba egin bada, komeni da hori kontuan hartzea, unitatearen garapenean ikasle bakoitzak egindako ahalegina balioesteko. • Eskolen garapenean ikasleek sortutako dokumentuak banakako karpetetan gordeko dira. Jabe bakoitzak karpeta horiek eskuragarri izango ditu hurrengo unitate didaktikoetan beraiekin lan egiten jarraitzeko. • Fitxa teknikoak egiteko, informatika-programak marrazketa bektorialekoa izan beharko du. Ehungintzako berariazkoa izan daiteke (Kaledo), edo berariazkoa ez den bat ere erabil daiteke (Illustrator, Freehand...).

6. unitate didaktikoa: JANTZIGINTZAKO FITXA TEKNIKOA EGITEA	Iraupena: 12 ordu

IE2: Gaien bideragarritasuna ebaluatzea.
EI3: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien osagaiak identifikatzea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Eskemak egiteko tresna, euskarri eta formatu egokienak hautatzea.
2. Eskala eta formatu normalizatuak erabiltzea.
3. Arauen arabera kotak ezartzea.
4. Aipamenak eta legendak gaineratzea.
5. Gaia egiteko zehaztapenak gaineratzea.
6. Materialen kalitatearen arabera, produkzio-hautabideak balioestea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Puntaden eskemen irudikapen grafikoa. • Modeloak identifikatzea. • Jantziak eta osagarriak diseinatu eta garatzeko informatika-programak aplikatzea. • Jantzien, gaien eta osagarrien osagaiak aztertzea, jantzigintzan oinarrituta. • Materialak egokiro hautatzea.		X	X X X X	
KONTZEPTUZKOAK	• Jantzien osagaiak. Osagarriak. • Jantziak eta osagarriak diseinatu eta garatzeko informatika-aplikazioak. • Jantzien diseinuari aplikatutako irudikapen grafikorako teknikak. Arauak.			X X X	
JARRERAZKOAK	• Aldaketak edo hautabideak ekartzeko ekimena. • Araudia aplikatzeko konpromisoa. • Zehaztasuna eta garbitasuna azalpenak ematean. • Dagokion mailan, erabaki koherenteak hartzeko prestasuna, hala eskatzen duten egoeren edo arazoen aurrean. • Lana garatzean kalitatearekiko konpromisoa izatea.		X X X	 X X	

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X	X	Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta modulua osatzen duten gainerako unitateekin lotuko da.	Gainerako moduluekiko eta unitateekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Ikasleak aldez aurretik jarrera egokia hartzeko, garatu beharreko lan motarekiko. Dokumentu horrek jantzigintza-prozesuan duen garrantzia ulertzeko.	OCDaren edukietatik abiatuta. Hainbat produktu egiteko fitxa teknikoen adibideei buruzko proiekzioa.
J1. Azalpena, marrazketa bektorialeko programek dituzten bibliotekak sortu eta erabiltzeari buruzkoa.	1	1 h	X		Irakasleak sinboloen bibliotekek, motiboen bibliotekek eta estilo grafikoen bibliotekek duten erabilgarritasuna azalduko du lana arintzearren, batez ere, helburua denean dokumentu batean edo gehiagotan behin eta berriz errepikatzen diren elementuak erabili behar direnean (adibidez, puntaden eskemei eta jantzigintzako fitxa teknikoaren beharrezko zehaztapenei dagokienez). Marrazketako informatika-programa proiektatuta, ikasleek irakaslearen azalpena jarraitu eta bistaratu ahal izango dute.	Eskemak eta zehaztapenak egitea errazten duten programaren utilitateak ezagutzeko.	Marrazketa bektorialeko informatika-programa, ordenagailuak eta proiekzio-kanoia.
J2. Praktika gidatua, puntaden eta josturen eskemak egiteari, eta horiek sinbolo gisa erregistratzeari buruzkoa.	1-2-4	2,5 h	X	X	Irakasleak, kanoiaren bidez, puntaden eskemak egiteko marrazketa-tresnak nola aplikatu behar diren ikasteko adibidea proiektatuko du, eta eskema horiek berariazko sinbolo-biblioteka	Marrazketa bektorialeko tresnen erabileran trebetasuna hartzeko. Ongi egindako gauzekiko gustua garatzeko. Eskemak eta zehaztapenak egitea errazten duten programaren tresnak	Ordenagailua eta marrazketa bektorialeko informatika-programa. Proiekzio-kanoia. Ziklo honen lehen urtean egindako *Jantzigintzako teknikak* moduluan hartutako josturei eta puntaden

					batean nola erregistratu azalduko du. Ikasleek, *Jantzigintzako teknikak* moduluko puntadei eta josturei buruzko apunteak erreferentzia gisa hartuta, gehien erabiltzen diren puntaden eta eskemen marrazkia egingo dute tresna bektorialen bidez.	eta utilitateak ezagutzeko, eta horiekin praktikatzeko.	eskemei buruzko apunteak.
J3. Praktika gidatua, jantzigintzako fitxa teknikoa egiteari buruzkoa.	1-2-3-4-5	2 h	X	X	Irakasleak gai baten fitxa tekniko amaitua erakutsiko du, eta ikasleei eskatuko die hura formatu jakin batean kopiatzeko, estilo grafiko eta sinbolo jakin batzuk erabilita. Irakasleak ariketa ikasleekin batera egingo du, ordenagailura konektatutako kanoiaren bidez hura proiektatuta, eta zalantzak argitzen lagunduko du.	Tresnen erabileran trebetasuna lortzeko. Praktikaren bidez edukiak barneratzeko.	Ordenagailua eta marrazketa bektorialeko informatika-programa. Proiekzio-kanoia.
J4. Jantzigintzako fitxa teknikoei buruzko azalpena eta analisia, puntadetan eta josturetan aldaketak erakutsita, materialen eta diseinuaren arabera.	3-4-5	1 h	X	X	Irakasleak jantzigintzako fitxak erakutsiko ditu. Horietan, jantzi berberak mihiztatzeari buruzko zehaztapenak bilduko dira. Ikasleei eskatuko zaie ekarpenak egin ditzaten jantzigintzari buruzko zehaztapenei esker diseinua aldatzeko moduari buruz, eta modu bat edo bestea aukeratzeko zein arrazoi egon daitezkeen adieraz dezaten.	Analisirako gaitasuna lortzeko. Josturak eta puntadak antzemateko.	Ordenagailua eta marrazketa bektorialeko informatika-programa. Proiekzio-kanoia eta jantzigintzako fitxa teknikoen zenbait adibide.
J5-E1. Praktika autonomoa, jantzigintzako fitxan jasotako informazioa identifikatu eta aztertzeari buruzkoa.	4-5	2 h		X	Irakasleak jantzien 4 erakusgai emango dizkio, dagozkien jantzigintza-fitxekin batera (formatu digitalean), gelako kide bakoitzari.	Josturak eta puntadak antzemateko. Fitxa tekniko batean akatsak antzeman eta zuzentzeko.	Ordenagailua eta marrazketa bektorialeko informatika-programa. Proiekzio-kanoia. Material desberdinez egindako jantzien edo jantzi zatien erakusgaiak (horiek egiteko, zenbait makina,

					Ikasleek erakusgai bakoitzari zein fitxa dagokion identifikatu beharko dute, eta nahita eman ez den azalpenen bat zuzendu edo osatu ere.		puntada eta jostura erabili behar izan dira).
J6-E2. Praktika autonomoa, erabilitako materialen arabera gai baterako bi hautabide proposatu eta aurkeztekoa.	Guztiak	3 h		X	Ikasle bakoitzak ezaugarri eta portaera desberdinetako bi material aukeratuko ditu. Aukeratutako materialetatik abiatuta, eta diseinu gisa UD5eko E3an egindako patroigintzako fitxa teknikoa hartuta, jantzigintzako bi fitxa tekniko egingo dira.	Erabilitako materialen arabera, jantzigintza-hautabideak balioesteko. Sinbolo-biblioteken erabileran trebetasuna lortzeko. Marrazketa bektorialeko tresnen inguruko ezagupenak eta trebetasunak finkatzeko.	UD5eko E3an ikasleek egindako fitxa teknikoa. Ordenagailuak eta marrazketa bektorialeko informatika-programa.

OHARRAK

- Fitxa teknikoak egiteko, informatika-programak marrazketa bektorialekoa izan beharko du. Ehungintzako berariazkoa izan daiteke (Kaledo), edo berariazkoa ez den bat ere erabil daiteke (Illustrator, Freehand...).

7. unitate didaktikoa: PRODUKTUAREN BIDERAGARRITASUNA ZEHAZTEA	Iraupena: 6 ordu

IE2: Gaien bideragarritasuna ebaluatzea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Produktuaren eginkizun psikologiko-soziala kontuan hartzea.
2. Materialen kalitatearen arabera, produkzio-hautabideak balioestea.
3. Irizpide ekonomikoen arabera, fabrikazio-hautabideak balioestea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Jantzi baten bideragarritasun teknikoa, ekonomikoa eta komertziala ebaluatzea.		X		
KONTZEPTUZKOAK	• Bideragarritasun teknikoa: balioesteko irizpideak eta metodoak. • Bideragarritasun ekonomikoa: balioesteko irizpideak eta metodoak.		X X		
JARRERAZKOAK	• Ekimena eta izaera kritikoa aldaketak edo hautabideak ekartzean. • Jarrera arrazionala eta defentsakoa aztertutako produktuen bideragarritasunarekiko.		X X		

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X		Unitatearen ikaskuntza-helburuak eta horiek lortzeko erabiliko den metodoa aurkeztuko dira.	Egin beharreko lan motarekin aldez aurretik jarrera ona izateko. Ebaluazio-metodologia eta -irizpideak ulertzeko.	OCDaren edukietatik abiatuta. Irakaslearen azalpenaren bidez.

					Unitateari ekiteko, ikasleek aldez aurretik banaka egin beharko duten lan bat erabiliko dela azalduko da. Lan hori irakaslearen aholkularitzarekin egingo da eta gelaren aurrean azaldu beharko da, euren iritzia defendatuta.		
J1. Lanaren edukia azaltzea eta gai baten bideragarritasuna ebaluatzean kontuan hartu beharreko alderdiak aditzera ematea.	2-3	1,5 h	X		Irakasleak ikasle bakoitzari fitxategi bat emango dio. Bertan, patroigintzari eta jantzigintzari buruzko fitxa teknikoa jasoko da. Ikasleek bideragarritasuna balioetsi beharko dute entregatutako dokumentuaren datuetan oinarrituta, eta, beste fitxa batean, nauka teknikoan, ekonomikoan eta komertzialean bideragarritasuna hobetuko duen proposamena egingo dute. Lana ikastorduetatik kanpo egingo da, eta gelako orduak zalantzak argitzeko eta aholkatzeko erabiliko dira.	Lanean garatu beharreko kontzeptuak ondo ulertzeko. Lana egiteko kontsulta-iturriak identifikatzeko.	Proiektagailua, ordenagailuak, apunteak eta irakaslearen eskemak, UD2ko apunteak eta ziklo honetako lehen kurtsoan ikusitako *Jantzigintza industrialeko prozesuak* moduluko apunteak.
J2. Egiten ari den lanarekin lotutako kontsultak egitea eta zalantzak argitzea.	1-2-3	2 h	X	X	Lanaren fase honetan, irakasleak ikasleek azaldutako zalantzei edo galderei erantzungo die bakarrik.	Erabakiak hartzeko ekimena eta autonomia frogatzeko. Informatika-tresnen erabilera finkatzeko. Modelo batean aldaketak egiteko garaian informatika-tresnak erabiltzeak dakarren aurrerapena antzemateko.	Ordenagailuak, apunteak eta irakaslearen eskemak, UD2, UD5 eta UD8ko apunteak eta ziklo honetako lehen kurtsoan ikusitako *Jantzigintza industrialeko prozesuak* moduluko apunteak.

J3-E1. Banakako lanak bateratu eta defendatzea, eta iritziak trukatzea.	1-2-3	2 h	X		Ikasle bakoitzak 5 bat minutu izango ditu bere lana azaltzeko. Aurkezpen guztiak amaitu ondoren iruzkin bat egingo da. Iruzkinean, lana garatzean ikasle bakoitzak topatutako zailtasunak eta zalantzak azalduko dira.	Aldaketak ekartzean izaera kritikoa frogatzeko. Norberaren gaitasunekin konfiantza hartzeko, bakoitzaren lana defendatu eta justifikatzeko gai izateko, eta kritikak apaltasunez onartzeko.	Ordenagailua eta proiekzio-kanoia, nahiz lana bateratzeko aukera emango duen beste edozein metodo.

OHARRAK

- Unitate honetan ez da arreta handiegirik jartzen kontzeptuzko edukietan. Izan ere, ustez, horiek zabal eta arretaz jorratu dira ziklo honetako lehen kurtsoko *Jantzigintza industrialeko prozesuak* moduluan.

8. unitate didaktikoa: DISEINU PROZESUA EBALUATZEA	Iraupena: 10 ordu

IE4: Ehungintzako eta larrugintzako, eta oinetakogintzako eta larrukigintzako jantzien diseinuan aldaketak egitea.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Moda-aldaketei buruzko informazio-iturri erabilgarriak identifikatzea.
2. Gai jakin batetik abiatuta diseinuak proposatzea.
3. Materialak eta osagarriak proposatutako diseinuen arabera hautatzea.
4. Diseinuaren aldaketak irudikatzea.

EDUKIAK		Multzoak			
		1	2	3	4
PROZEDURAZKOAK	• Produktu baten diseinuan aldaketak aplikatzea. • Materiak eta materialak, eta diseinuen bildumak hautatzeko irizpideak aplikatzea. • Produktuaren aurkezpena aztertzea.				X X X
KONTZEPTUZKOAK	• Ehunak, larruak eta materialak hautatzeko irizpideak: kalitateak, ehundurak, formak, koloreak eta osagarriak. • Diseinuen bildumak: edukia eta aurkezpen-ezaugarriak.				X X
JARRERAZKOAK	• Dagokion mailan, erabaki koherenteak hartzeko prestasuna, hala eskatzen duten egoeren edo arazoen aurrean. • Ekimena eta izaera kritikoa hautabideak ekartzean.				X X

JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0. UDaren aurkezpena.		0,5 h	X		Ikaskuntzaren helburuak aurkeztuko dira, unitate didaktikoa moduluaren barruan kokatuko da, eta azalduko da, moduluak unitatea ixten duenez, moduluaren eduki guztiak modu gutxi-asko esplizituan jasoko dituela. Azalduko da unitatea hiruzpalau laguneko taldetan egin beharreko lan baten bidez garatuko dela, unitatearen jarduera guztiak berori garatzeko etapak direla, eta etapa horietan lan autonomoa kontrolarekin eta zuzenketarekin txandakatuko dela.	Gainerako moduluekiko eta unitateekiko zuzeneko lotura ezagutzeko. Ikasleak aldez aurretik jarrera egokia hartzeko, garatu beharreko lan motarekiko.	OCDaren edukietatik abiatuta.
J1. Modako bilduma txiki bat egiteko lana planteatzea.	1-2	0,5 h	X		Irakasleak gai bat proposatuko du, eta gai horrek inspirazio gisa balio beharko du gelako talde guztientzat. Maketa bat irudikatuta, lana eta horren edukia nola aurkeztu behar diren azalduko du, eta faseak garatzeko aurreikusitako denborak eta epeak aditzera emango ditu. Bilduma txikia 3 jantziz edo gaiz osatuko da. Horiek ilustrazio bidez, planoko marrazki bidez eta materialaren erakusgai bat ekarrita deskribatuko dira. Gainera, atal batean gaiaren garapena erakutsiko da.	Garatu beharreko proiektua ulertzeko. Lanaren epeak betetzeko erantzukizuna hartzeko. Talde baten inguruan antolatzeko.	Irakasleak egindako lan “pilotu” bat. Lanaren oinarrien fotokopiak.

					Lana koadernatuta aurkeztu beharko da, DIN A3 formatuan eta paper lodian edo kartoi mehean.		
J2. Praktika autonomoa, informazioa bilatu eta zirriborroak egitekoa.	1-2	1 h		X	Lan-talde bakoitza bildu egingo da proposatutako gaiaren inguruko bere ikuspegia argazkien edo marrazkien bidez irudikatzeko, eta lana osatuko duten 3 modeloak zein izango diren erabakitzeko. Horiek zirriborroen bidez ilustratuko dira. Baliteke eskola-denbora behar adina ez izatea eta taldea ikastorduetatik kanpo bildu behar izatea.	Bilduma bat egiteko gaitasunak garatzeko. Moduluan zehar eskuratutako ezagupenei zentzu praktikoa emateko. Talde-lanerako gaitasuna lortzeko. Erabakiak adostuta hartzen ikasteko.	Marrazteko bloka eta zenbait gogortasunetako grafitoak. Interneterako konexioa duten ordenagailuak.
J3-E1. Zirriborroak eta inspirazio-fitxak bateratu eta aztertzea.	1-2-4	1 h	X	X	Ikasle taldeek txandaka aurkeztuko dituzte inspirazio-fitxa eta modeloen marrazkiak. Aurkezpen bakoitzaren ondoren, gelako gainerakoek eta irakasleak analisi kritiko bat egingo dute eta proposamenak hobetzeko aldaketak iradokiko dituzte.	Espiritu kritikoa eta etengabe hobetzekoa garatzeko.	Mahai baten inguruan zirkulu bat egin ahal izango den ikasgela, lanak erakusten laguntzeko eta ikasleen eztabaida errazteko.
J4. Praktika autonomoa, diseinuak planoan egitekoa.	2-3	4 h		X	Lan-taldeak berriz ere bilduko dira, aurreko jardueran egindako ekarpenetatik abiatuta modeloak aldatzeko. Taldekideek behin betiko modeloen fitxa teknikoa egingo dute eta, fitxatik abiatuta, ehunean erakusgaiei dagozkien patroiak eta jantziak egingo dituzte, *Ehungintzako eta larrugintzako patroigintza industriala, Jantzigintzako teknikak* eta *Prototipoak egitea* moduluetan eskuratutako trebetasunak	Xede jakin bat duten zenbait moduluren edukiak lotzeko eta bilduma txikia garatzeko. Aurreko unitate didaktikoetan lortutako ezagupenak praktikan jartzeko. Materiala hautatzeko irizpideak garatzeko. Erabakiak taldean negoziatzen ikasteko. Erabaki koherenteak hartzeko prestasuna lortzeko. Talde baten barruan lana antolatu eta	Marrazketa bektorialeko programa instalatuta izango duten ordenagailuak. Papera eta patroigintzako tresnak. Ehuna, materialak eta josteko makinak.

					eta ezagupenak baliatuta. Baliteke eskola-denbora behar adina ez izatea eta taldea ikastorduetatik kanpo bildu behar izatea.	banatzen ikasteko.	
J5-E2. Bateratze-lana eta analisi kritikoa, planoko diseinuak prototipoetara egokitzearen inguruan.	3-4	2 h	X	X	Ikasle taldeek, txandaka, fitxa teknikoak aurkeztuko dituzte, bakoitzari dagokion prototipoarekin batera. Gainerako ikaskideek eta irakasleak fitxaren eta prototipoaren arteko egokitzapena aztertuko dute eta, bestalde, prototipoa kontuan izanda diseinuan aldaketak egitea bidezkoa den balioetsiko dute.	Aldaketak ekartzean ekimena eta espiritu kritikoa garatzeko. Kritikak onartzen ikasteko eta talde-lanerako gaitasunak garatzeko.	Mahai baten inguruan zirkulu bat egin ahal izango den ikasgela, lanak erakusten laguntzeko eta eztabaida errazteko.
J6. Praktika autonomoa, lana maketatu eta aurkeztekoa.	3-4	Ikastorduetatik kanpo		X	Produktua zehazten duten fitxak aldatu ondoren, aurreko jardueran jasotako ekarpenetan eta kritiketan oinarrituta, talde bakoitzak lana antolatu eta prestatuko du koadernatzera bidaltzeko. Gainera, koadernatze-lana gainbegiratzeaz arduratuko da eta arazoak sor ez daitezen mota guztietako azalpenak emango ditu.	Hirugarrenen lanarekin lotuta (inprenta, fotokopia-denda) lan egiten ikasteko (enpresa-munduan hornitzaileekin lan egitearen parekoa litzateke). Lana egin eta aurkeztean garbitasuna zaintzeko.	Ikasleek ekarritako materialak.
J7-E3. Behin betiko lanak entregatzea.	Guztiak	15 min		X	Ikasleek behin betiko lanak aurkeztuko dizkie gainerako ikaskideei.	Aurreikusitako epean proiektuak aurkezteko antolamendu-gaitasuna lortzeko.	Mahai baten inguruan zirkulu bat egin ahal izango den ikasgela, proiektuen aurkezpena errazteko.
J8. Irakaslearen eta gelaren artean iritziak trukatzea moduluaren garapenari buruz.		45 min	X	X	Irakaslea ikasleei zuzenduko zaie moduluaren garapenari buruzko balioespen orokorra egiteko eta kurtso hasieran aurreikusitako helburuak bete diren ala ez jakinarazteko. Ikasleei eskatuko die haiek ere	Norberaren lana ebaluatzeko eta gainerako ikaskideen lanarekin alderatzeko. Gutxien menderatzen diren alderdietan hobetu ahal izateko.	Mahai baten inguruan zirkulu bat egin ahal izango den ikasgela, eztabaida errazteko.

					balioespen bat egin dezaten moduluari buruz duten iritziaren inguruan, alderdi metodologikoak, antolamendukoak nahiz haiek proposatzen dituzten beste batzuk kontuan izanda.		

OHARRAK

- Modelo sinpleak hautatu beharko dira, proiektua unitate honetarako aurreikusitako denboran egin ahal izateko.
- J6an koadernatze-lana gainbegiratu beharra azpimarratzea garrantzitsua da eta ikasleek normalean ez diote garrantzirik ematen, bere lana egin dutela uste baitute, eta koadernatzean arazorik sortzen bada (uste baino askoz ere maizago gertatzen da hori), hirugarren baten arazoa da. Dena den, ikasleak jabearazi behar dira produktu baten (kasu honetan lan baten) jarraipenean duten erantzukizunaren inguruan. Izan ere, euren produktua da horren jarraipena egin behar dute bezeroari (irakasleari) entregatu arte.
- Unitatearen garapenean ikasle bakoitzak egindako ahalegina balioetsiko da, ikastorduetatik kanpo egindako jardueretan izandako dedikazioa kontuan hartuta.