

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de LENGUAJE Y TÉCNICAS DIGITALES

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

Curso 2021/2022

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Diseño de Moda		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	FB. Formación Básica		
Tipo de asignatura	60% presencial /40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El diseñador de moda es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización de un lenguaje gráfico para generar prototipos y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes aplicaciones.

Los objetivos generales de la asignatura son, dominar el diferente software vinculado con el ámbito de diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda.

La finalidad de la asignatura consiste en que el alumno conozca la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda.

El alumno debe adquirir los conocimientos necesarios para utilizar los procedimientos básicos empleados en el dibujo y diseño por ordenador, de tal forma que utilice las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo así como instrumento de comunicación y gestión.

Esta asignatura contribuye al desarrollo del perfil profesional en el área de diseño de moda atendiendo a las necesidades de creatividad e innovación en productos de diseño textil e indumentaria. Dotando al alumno de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñador/a de moda.

3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar esta asignatura, el alumno debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso de los Estudios Superiores en Diseño. Requisitos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y la superación de la correspondiente prueba específica a que se refiere el artículo 57 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Es necesario tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias tanto transversales, generales y específicas a cuyo logro contribuye la asignatura de tecnología digital aplicada al diseño de moda:

Competencias Transversales.

CT2 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y comunicación.

CT11.- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

Competencias Generales

CG2 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

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

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

Competencias Específicas.

CE10.- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

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

Competencias sociales

CS1. Manifestar y demostrar interés y ganas de superación.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. Maneja y aplica eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño de moda para comunicar ideas y conceptos.	CT2, CT4, CG10, CE10, CE11, CS1
RA2. Diseña y representa gráficamente ideas y conceptos mediante la tecnología digital relacionados con el diseño de moda. Expone dudas y/o fórmulas para su correcta resolución.	CT11, CG20, CG10, CE10, CE11, CS1
RA 3- Identifica y combina los diferentes tipos de imágenes digitales (bitmap y vectoriales) , las prepara convenientemente según el objetivo planteado (digital o impreso).	CT2, CT4, CG20, CE10, CE11, CS1
RA4 .Distingue y maneja las características de la imagen digital según su salida, resolución gráfica y cromática, tamaño y formatos.	CT2, CT4, CG10, CG20, CE11, CS1
RA5 – Analiza y realiza el diseño de técnicos básicos y estampados adecuados para la finalidad a que vayan destinados.	CT2, CT4, CG10, CG20, CE10, CE11, CS1

6. Contenidos

Se elimina el concepto y orden de UD, para que sea el profesor que imparta la asignatura, a título personal, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales, nivel del grupo y posibles coordinaciones con otras asignaturas.

TRATAMIENTO DE LA IMAGEN BITMAP

- Conceptos básicos: introducción a la aplicación, formas de selección, y herramientas de pintura y retoque.
- Introducción a factores de resolución, tamaño de la imagen, ajustes de imagen, modos de selección, modos de color, trabajo con capas y canales, modos de fusión, máscaras y canales alfa.
- Cromatismo; creación y aplicación de color digital según finalidad.
- Acciones y configuración de salida
- Formatos nativos y de intercambio. Intercambio de archivos entre aplicaciones.
- Adecuación de imágenes a finalidades compositivas. "Collage" y fotomontaje.

IMAGEN BIDIMENSIONAL - DIBUJO VECTORIAL

- Introducción a la interfaz de la aplicación. Interacción entre herramientas, menús y paletas.
- Dibujo de formas básicas, y obtención de otras más complejas mediante repetición, gradación, clonación y unión de formas. Paneles Color y Trazo
- Uso del panel Capas en la elaboración de diseños.
- Transformación de trazados y rellenos, clonación, simetría, rotación etc.
- Conceptos básicos edición y control de nodos,
- Operaciones de fusión de objetos. Panel Buscatrazos.
- Creación y transformación de dibujos técnicos de Moda
- Formatos e intercambio de archivos. Modos de exportación a otras aplicaciones.

DIAGRAMACIÓN DE ESPACIOS PARA TRABAJOS ANALÓGICOS Y DIGITALES

- Organización de la información y el espacio; composición de imágenes/texto/ilustraciones.
- Preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión e interactivos.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

METODOLOGÍA TEÓRICO-PRÁCTICA

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumno y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan **la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas y la responsabilidad en el trabajo.**

El alumno se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de dibujo y diseño por ordenador, como herramienta en el proceso creativo del proyecto. Se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad.

Puesto que se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental, y que busca desarrollar en el alumno el “dominio de las herramientas necesarias para pensar, representar y comunicar el diseño”, la distribución de los bloques será:

Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos y herramientas planteados para esa clase.

Clases prácticas guiadas: cada clase teórica terminará con una actividad práctica en el aula, de los conceptos y herramientas explicados.

Visualización de materiales multimedia reforzando la comprensión de la tarea.

Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar su proyecto final. Entre las actividades de trabajo propuestas de carácter autónomo y no presencial destacan los trabajos libres.

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5;	30h

Clases prácticas	<i>Sesiones de trabajo supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/Audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,	40h
Exposición trabajo en grupo	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		0 h
Tutoría	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA2	10h
Evaluación	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,	10h
		SUBTOTAL	90 horas
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Trabajo autónomo	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	54h
Estudio práctico	<i>Preparación de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	6h
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		0 h
		SUBTOTAL	60 horas
		TOTAL	150 horas

8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

Profesor

- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenador del aula

Alumnos

- Portátiles y ordenadores del aula
- Portátiles personales de alumnos
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales e imágenes) subidos al Moodle
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos completen las explicaciones teóricas

9. Evaluación

La evaluación no se ha de plantear específicamente en un momento determinado del curso, sino que ha de reflejar la actuación diaria del alumnado en el aula. Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias y resultados de aprendizaje seleccionados.

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>La evaluación de a asignatura se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios : 70% ● Trabajo final / examen: 30% <p>*Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado. Si se tiene un apartado suspendido, no se aplican los % y se va a la convocatoria extraordinaria con el apartado correspondiente. En la nota saldrá suspendido hasta su recuperación en la c. extraordinaria.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA7, A8</p>

<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase).</p> <p>Deberá realizar un examen teórico-práctico en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los ejercicios de clase y trabajos.</p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen: 80% • Ejercicios y trabajos : 20% <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	RA1,RA2,RA3,RA4,RA6,RA7
9.2 Convocatoria extraordinaria	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Igual que la ordinaria.</p> <p>La evaluación de a asignatura se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios: 70% • Trabajo final / examen: 30% <p>*Cada profesor decidirá si el alumno ha de realizar un examen extra de los contenidos no superados.</p> <p>*Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	RA1,RA2,RA4,RA5,RA6
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Aquellos alumnos que no han aparecido durante el curso y se planteen superar esta asignatura, han de presentar todos los ejercicios de clase y trabajos.</p> <p>Además, deberán realizar un examen teórico-práctico de todos los contenidos y aplicaciones impartidas durante el curso.</p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen: 80% • Ejercicios de clase/trabajos: 20% <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	RA1,RA2,RA3,RA5,RA6

10. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Apolonio, L. (2018). *Illustrator (guía práctica)*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Mediaactive. (2009). *Aprender Illustrator con 100 ejercicios prácticos*. S.A. Barcelona Editorial Marcombo.
- Delgado, J.M. (2018). *Photoshop CC (Manuales Imprescindibles)* Editorial Anaya.
- Caballero, N. (2009). *Photoshop (guía práctica)*. Madrid. Anaya multimedia.
- Gómez, F.J. (2018) *InDesign CC (Manuales Imprescindibles)* Madrid. Editorial Anaya
- Gómez, F. J. (2018). *InDesign, Guía práctica*. Madrid .Editorial Anaya.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Lopez, A.M. (2018) *Diseño digital de Moda*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Lopez, A.M. (2008) *Técnicas de diseño de Modas por ordenador*. Madrid. Anaya Multimedia
- Ward, Aly Smith, C. (2002) *Los Trucos y Efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid Editorial Anaya.
- Heller, E. (2010) *Psicología del color*. México. Editorial Gustavo Gili.
- López, A.M. (2014) *Figurines de Moda: Técnicas y Estilos*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Ward, A y Smith, C. (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.