

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

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	Tecnología digital aplicada al diseño de Moda		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
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 objetivo de la asignatura se puede describir de la siguiente forma:

Dominar los diferentes software vinculados con el ámbito de diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda.

Esta asignatura al desarrollo del perfil profesional en el área del diseño de moda atendiendo a las necesidades de creatividad e innovación en productos de diseño textil e indumentaria

3. Conocimientos previos recomendados

Con el fin de ayudar al estudiante a conocer de antemano los conceptos y destrezas que debe de dominar y teniendo en cuenta que nuestra asignatura es específica y obligatoria, el profesorado de Tecnología Digital aplicada al diseño de Moda, considera recomendable dominar los siguientes conceptos: tratamiento de imagen bitmap y de imágenes vectoriales, conocimientos correspondientes a la asignatura de Lenguajes y técnicas digitales de primer curso, así como técnicas gráficas de ilustración de moda y técnicas de patronaje conocimientos correspondientes a las asignaturas de Taller de ilustración de Moda y Patronaje de segundo curso.

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.

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

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. Analiza y crea imágenes vectoriales y de mapa de bits, valora las cualidades de precisión, asociatividad y edición de software específico y posterior utilización en formas y composiciones de producto moda.	CE10, CE11, CS1
RA2. Analiza y corrige imágenes escaneadas mediante programas de retoque fotográfico para la creación de lookbooks, cartas de color, cartas de tejidos, paneles de colección.	CG20
RA 3- Interpreta y realiza diseño de técnicos complejos así como patrones digitales aplicados al diseño de moda para su utilización en fichas técnicas. Utiliza diferentes técnicas y procesos digitales para la realización de ilustraciones de moda .	CE10, CE11
RA4 . Investiga y expresa la importancia de la aplicación de nuevas tecnologías 3D y su contribución a la sostenibilidad en el sector de moda.	CT4, CT11, CG10,
RA5 – Identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor para su mejora y buen desarrollo de su trabajo. Argumenta y explica coherentemente el trabajo realizado. Resuelve posibles dudas que van surgiendo en la realización de un trabajo.	CT4, CT11, CG10,

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.

EDICIÓN DE IMÁGENES

- Escanear figurines, editar y retocar imágenes, vectorizar imágenes que serán utilizadas en composiciones como paneles de colección o lookbooks.
- Escanear tejidos reales: expandir y retocar, generar texturas, generar rapports y corregir uniones para extender tejidos en piezas..

CREACIÓN DE TEJIDOS

- Creación de motivos digitales: motivos sencillos y complejos: Edición de patrones de relleno integrando aplicaciones para simular aspectos tridimensionales: encaje, pieles, tartan, motivos florales y dar aspectos tridimensionales a los tejidos.
- Creación de estampados y combinaciones de color, estampados con simetrías coordinados y aplicación a prendas.
- Dibujo y vectorización de diseños estampados. Revisión de elementos compositivos de época y adecuación a nuevas estéticas.

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO TÉCNICO DE MODA

- Dibujos y grafismos destinados a la elaboración y gestión de pinceles y símbolos para la creación de bordados y fornituras.
- Creación de dibujos técnicos planos, creación de técnicos de moda complejos y aplicación a fichas técnicas.

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL PATRONAJE

- Creación y edición de piezas, aplicación de trazos, cortes, costuras, piquetes y referencia al hilo.
- Creación y edición de escalados y marcadas ubicación de componentes, optimización y situación de piezas sobre tejidos.

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A ILUSTRACIÓN DE MODA

- Creación y edición de figurines tanto técnicos como artísticos aplicando técnicas raster y vectorial: aplicación de sombras y luces, tratamiento de fondos, aplicación de estampados digitales, tratamiento digital en prendas transparentes y prendas oscuras

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;	36h

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,	10h
Exposición trabajo en grupo	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA4	6 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	4h
Evaluación	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,	4h
		SUBTOTAL	60 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	40h
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	44h
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		6 h
		SUBTOTAL	90 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, Software específico

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>Evaluación inicial que no se ponderará en la nota final.</p> <p>Evaluación formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pruebas específicas: 70% constarán de exámenes basados en los contenidos teóricos y prácticos a lo largo del semestre ● Entrega de trabajos y exposiciones: 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 convocatoria extraordinaria.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, A8

<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	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>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	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>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	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

- López, López, A.M. (2010). *Técnicas de diseño de moda por ordenador*. Madrid. Colección: Diseño y Creatividad. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2329-6
- Binignat Steeter, L. (2010). *Ilustración digital de moda*. Barcelona Editorial Promopress.
- Tallon, K. (2009). *Diseño de moda creativo con Illustrator* Barcelona Editorial Acanto 2009 ISBN . 978-84-537-6930
- Trigo, I. (2010) Patroneo KEY_apsara fashion Technology/ Jerez itc"edaformación.com web:www.apasarafashiontechnology.com
- Schneider, R (2013) adobe for fashion the ultimate guide to drawing flats New York cookie graphics LLC

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- VV.AA. (2000) *Diseño digital: Técnicas avanzadas (Diseño y Creatividad)*. Madrid. Anaya Multimedia. 2000 ISBN: 978-8441510630
- All Ward C. (2002) *Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid. Anaya Multimedia ISBN: 978-8441514225
- Koyama, A.. (2010) *El dibujo de moda paso a paso*. Barcelona Editorial: Gustavo Gili Editorial Anaya.
- Takamura, Z. (2010) *Diseño de moda: Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda*. Barcelona. Editorial Promopress.