

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

ESPECIALIDAD MODA

Curso 2020/2021

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		
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	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	OE. Obligatoria específica		
Tipo de asignatura	40% presencial 60% 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			

* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño.

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 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.

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 obligatoria, el profesorado de Tecnología Digital aplicada al diseño de moda, considera recomendable dominar los siguientes conceptos: Tratamiento de imágenes 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:

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.

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.

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

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
---------------------------	---------------------------

<p>RA1- Analiza y crea imágenes vectoriales y de mapa de bits, valora las cualidades de precisión, asociatividad y edición del software específico y su posterior utilización en formas y composiciones de producto moda</p>	CE11, CE10
<p>RA2- Analiza y corrige imágenes escaneadas mediante programas de retoque fotográfico para su utilización en <i>lookbook</i>, cartas de color, cartas de tejidos y paneles de colección</p>	CG20
<p>RA3- Interpreta y realiza diseño de técnicos complejos, así como patrones digitales aplicados al diseño de moda para su utilización en fichas técnicas.</p>	CE10, CE11
<p>RA4- Investiga y expresa la importancia de la aplicación de nuevas tecnologías 3D y su contribución a la sostenibilidad en el sector moda.</p>	CT4, CT11, CG10
<p>RA5. Identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor para su mejora y buen desarrollo de su trabajo.</p>	CT4, CT11, CG10
<p>RA6. Argumenta y explica coherentemente el trabajo realizado. Resuelve posibles problemas y dudas que van surgiendo en la realización de un trabajo.</p>	CT4, CT11, CG10

6. Contenidos

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, retocar, generar texturas. Generar Raports 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, dar aspecto tridimensional a los tejidos.
- Creación y de estampados y combinaciones de color, estampados con simetrías y coordinados aplicación a prendas
- Dibujo y vectorización de diseños estampados. Revisión de elementos compositivos de época y adecuación a nuevas estéticas.

Tecnología digital aplicada al dibujo 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, líneas de hilo.
- Creación y edición de escalados y marcadas ubicación de componentes, optimización y situación de piezas sobre tejidos

CONTENIDO PRÁCTICO:

Al finalizar cada unidad didáctica se hará entrega de los ejercicios correspondientes a la misma.

Memoria de investigación sobre las nuevas tecnologías aplicadas al producto moda.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

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	36
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos 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.	RA1 RA2 RA3	10
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA4	6
Tutoría	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.	RA4	4
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1 RA2 RA3	4
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo Autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
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	40
Estudio práctico	<i>Preparación en grupo 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>	RA4	44
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		6
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

8. Recursos

- Cañón
- Pizarra
- Aula virtual
- Conexión internet
- Ordenador
- Software específico

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación inicial que no ponderará en la nota final.</p> <p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pruebas practicas, 70 % de la nota final. Las pruebas prácticas constarán de exámenes prácticos basados en los contenidos teóricos y prácticos, que se realizarán a lo largo del semestre. - Entrega de trabajos, exposiciones y actividades, 30% de la nota final. La entrega de los trabajos obligatorios durante el semestre será: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo prácticos: técnicos, lookbook, patrones 20% • Memoria de investigación: 10% . En la semana de exámenes que se establece mediante las instrucciones de inicio de curso publicadas por la Dirección del ISEACV, se entregaran las memorias de investigación. Se hará media cuando se superen dichas prueba con un cinco. - Actitud del alumno en las diferentes actividades: 5% <p>Los criterios de evaluación se indicarán al inicio de cada ejercicio.</p>	<p>RA1 RA2 RA3 RA4</p> <p>RA5 RA6</p>
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba práctica, 70 % de la nota final . La Prueba práctica constará de un examen práctico basado en los contenidos teóricos y prácticos, que se realizará en la semana de exámenes que se establece mediante las instrucciones de inicio de curso publicadas por la Dirección del ISEACV. Se hará media cuando se supere dicha prueba con un cinco. - Entrega de trabajos, exposiciones y actividades, 30% de la nota final. La entrega delos trabajos obligatorios durante el semestre serán <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo prácticos: técnicos, lookbook, patrones: 10% • Memoria de investigación: 15% 	<p>RA1 RA2 RA3</p> <p>RA4 RA5 RA6</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se rigen con los mismos criterios que la evaluación y calificación ordinaria continua	RA1 RA2 RA3 RA4
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se rigen con los mismos criterios que la evaluación y calificación ordinaria continua	RA1 RA2 RA3

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

1. 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
 2. Binvignat Streeter, L. (2010) *Ilustración digital de moda*. Barcelona: Editorial Promopress
 3. Tallon, K.(2009) – *Diseño de Moda Creativo con Illustrator*. Barcelona: Editorial Acanto 2009 ISBN 978-8495376930
 4. Trigo, I. (2010) *Patroneo KEY. - APASARA FASHION TECHNOLOGY* / Jerez: itc@edaformacion.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
- Al Ward, C.(2002) *Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Editorial Anaya Multimedia ISBN 8441514224, 9788441514225
- Koyama, A. – Szkutnicka, B.(2010) - *El dibujo técnico de moda paso a paso*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Takamura, Z.(2010) *Diseño de moda: conceptos basicos y aplicaciones practicas de ilustracion de moda* Barcelona: Editorial Promopress