



GUIA DOCENTE

# Lenguajes y técnicas digitales DM 2022-23

Especialidad: Medios Informáticos

Curso 2022/2023

→ 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	Diseño Moda		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento	dpto_tecnología@easdvalencia.com		
Asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar en la web		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código	DM1	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Ana Estudillo Ferran Montroy M <sup>a</sup> José Baixauli
Correo electrónico	<a href="mailto:mjbaixauli@easdbalencia.com">mjbaixauli@easdbalencia.com</a> <a href="mailto:fmontroy@easdvalencia.com">fmontroy@easdvalencia.com</a> <a href="mailto:aestudillo@easdvalencia.com">aestudillo@easdvalencia.com</a>



Horario tutorías	Consultar en la web
Lugar de tutorías	Consultar en la web

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

La diseñadora y diseñador de moda como creativa y creativo dentro de una actividad que tiene por objeto la utilización de lenguajes gráficos para generar prototipos y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes aplicaciones. Dominar diferentes softwares vinculados al ámbito del diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda y elementos relacionados con este. La alumna y alumno, ha de conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda.

La alumna y 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 a la alumna y alumno de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos, así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñadora y diseñador de moda.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar esta asignatura, la alumna y 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 a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

### 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

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Maneja y aplica eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño de moda y la maquetación de textos e imágenes para creación de memorias. Genera PDF de impresión y digital correctamente.	CT2, CT4, CG10, CE10, CE11,CS1
R2 - 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
R3 - 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
R4 - 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
R5 - Analiza y realiza el diseño de técnicos básicos extraídos de imágenes reales y estampados textiles adecuados a la finalidad de destino. Realiza paneles compositivos bajo unas premisas establecidas, como pueden ser tendencias actuales o marcadas por el profesor o profesora	CT2, CT4, CG10, CG20,CE10,CE11,CS1



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Maquetación de espacios para trabajos analógicos y digitales

Organización de la información y el espacio.

- Tipos de retículas
- Elementos que intervienen en la maquetación (textos, imágenes e ilustraciones)

Entorno de trabajo

- Herramientas
- Preferencias del programa

Páginas de documento

- Creación de páginas de documento
- Modificación, eliminación, disposición

Páginas maestras

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

Colocación de texto

- Creación de marcos de texto
- Edición de marcos
- Colocación de texto
- Gestor de fuentes, Adobe Fonts

Colocación de imágenes

- Creación de marcos de imagen
- Edición de marcos, trazos, contornos, biseles
- Colocación de imágenes incrustadas o enlazadas
- Vinculación de imágenes

Estilos

- Estilos de carácter y párrafo
- Estilos de objeto
- Tablas de contenido/Índice



## Bibliotecas

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

## Color

- Panel Muestras
- Paletas colores

## Páginas maestras

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

## Exportación

- Creación de PDF de impresión e interactivos
- Interactividad

## Aplicación

- Realización de plantillas para memorias que se utilizarán en las asignaturas de la especialidad
- Realización de un portafolio de la asignatura de Lenguajes y técnicas digitales exportado a PDF para salida digital e impresa

## Unidad 2. Tratamiento de la imagen bitmap

### Conceptos básicos

- Imagen vectorial/raster
- Conceptos y características Imagen digital, el pixel, resolución, tamaño de imagen profundidad de bits
- Formatos nativos. Intercambio de archivos entre aplicaciones

### Software

- Entorno de trabajo
- Preferencias del programa
- Herramientas de selección
- Capas, capas de ajuste y canales
- Herramientas de retoque
- Herramientas de dibujo y pintura
- Modos de fusión, máscaras y canales alfa
- Pinceles
- Motivos
- Objetos inteligentes
- Texto

### Automatizaciones

- Acciones
- Aplicación por lotes
- Droplets



## Cromatismo

- El color, modos de color, profundidad de color
- Creación y aplicación de color digital según finalidad
- Paletas de color
- Adobe color

## Obtención de recursos y salida

- Búsqueda y descarga segura de imágenes gratuitas y de calidad
- Descarga de fuentes gratuitas. Gestor de fuentes, Adobe fonts
- Configuración de salida(digital e impresión)

## Aplicación

- Adecuación de imágenes a finalidades compositivas ( collage, paneles tendencias, fotomontaje)
- Coloreado por capas de ajuste y aplicación de los objetos inteligentes en la utilización de diferentes texturas en zonas de las prendas por capas

## Unidad 3. Imagen bidimensional. Imagen vectorial

### Características imagen vectorial

- Imagen vectorial/raster, concepto, resolución, características
- Formatos, intercambio de archivos, exportación a otras aplicaciones

### Software

- Introducción a la interfaz de la aplicación
- Barra de Herramientas, menús y paletas
- Selección y selección directa
- Panel apariencia
- Dibujo de formas básicas
- Transformación, rotación, reflejo, escala, deformación
- Paneles Color y Trazo
- Estilos gráficos
- Volver a colorear la ilustración. Paletas de colores. Adobe color
- Uso del panel Capas
- Transformación de trazados y rellenos, clonación, simetría, rotación etc.
- Conceptos básicos edición y control de nodos
- Operaciones de fusión de objetos. Panel Buscatrazos
- Diseño de motivos-patrones
- Creación de pinceles, bibliotecas

### Aplicación

- Aplicación de las herramientas en la realización de técnicos básicos extraídos de imágenes reales y ficticias
- Realización de motivos- estampados textiles adecuados a la finalidad de destino

---

## → 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5;	30h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,	40h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA2	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	54h
<i>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.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	6h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
<b>SUBTOTAL</b>			<b>110</b>
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>

## → 8. Recursos



## Profesor

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

## Alumnos/as

- Ordenadores del aula
- Portátiles personales de alumnos/as
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales, videos e imágenes) subidos al Moodle( aula virtual de la escuela)
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos y alumnas amplíen su formación

---

## → 9. Evaluación

---

### 9.1 Convocatoria ordinaria

---

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <p>Trabajos prácticos: 60% Exámenes: 40%</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los porcentajes otorgados a cada uno de los indicadores del trabajo. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p> <p>Cada trabajo práctico y examen se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y exámenes.</p> <p>Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p>El plazo máximo de recogida, fuera de plazo, será de una semana, después ya no se aceptarán y contarán como NP=0.</p> <p>*En la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria se realizarán recuperaciones de los apartados no superados (trabajos y/o exámenes).</p> <p>Quien no supere estas pruebas (trabajos y/o exámenes), deberá realizar un examen global teórico práctico de la asignatura en la convocatoria extraordinaria dentro de la semana de exámenes, de todos los contenidos abordados a los largo del semestre, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6,RA7,R A8</p>

#### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

---





INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <p>Trabajos prácticos : 30%</p> <p>Exámenes: 70%</p> <p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase y seguir el ritmo de esta).</p> <p>Deberá realizar un examen global teórico práctico de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, dentro de la semana de exámenes, de todos los contenidos abordados a los largo del semestre, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.</p> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los porcentajes otorgados a cada uno de los indicadores del trabajo. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA6,RA7</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <p>Trabajos prácticos : 30%</p> <p>Exámenes: 70%</p> <p>Deberá realizar un examen global teórico práctico de la asignatura en la convocatoria extraordinaria dentro de la semana de exámenes, de todos los contenidos abordados a los largo del semestre, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.</p> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los porcentajes otorgados a cada uno de los indicadores del trabajo. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6,RA7,R A8</p>

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



## Calificación:

Trabajos prácticos : 30%

Exámenes: 70%

Deberá realizar un examen global teórico práctico de la asignatura en la convocatoria extraordinaria dentro de la semana de exámenes, de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.

\*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los porcentajes otorgados a cada uno de los indicadores del trabajo. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

## → 10. Bibliografía

### Bibliografía complementaria:

#### Libros

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

#### Web

- Rivas Jose Angel (2019). *Cómo elegir un portátil para diseño gráfico*.  
<https://www.creativosonline.org/como-elegir-portatil-diseno-grafico.html>
- Paez Laura (6 febrero 2019). *Herramientas para ilustración de moda digital*.  
<https://laurapaez.com/herramientas-para-ilustracion-de-moda-digital/>
- Gusgsm (nov 2019). *Cómo crear un PDF para imprenta con Adobe Illustrator CC*.  
<http://www.gusgsm.com/como-crear-un-pdf-para-imprenta-con-adobe-illustrator-cc>
- Illescas Silvia. dzoom (nov 2016) *Acciones Photoshop: Qué Son y Cómo se Usan*.  
<https://www.dzoom.org.es/acciones-photoshop-que-son-y-como-se-usan/>



## Vídeo

Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022) .*Crear pinceles personalizados. Photoshop* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/c/Tripiyon/videos>

Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022). *Cómo integrar una persona en otra fotografía con Photoshop*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rlsSErPfTRA&t=1067s>

Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022). *Iguala los tonos de tus fotomontajes en todas las versiones de Photoshop*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DjsyFphxqR0>