



GUÍA DOCENTE

## Lenguajes y técnicas digitales DM

2025-26

Especialidad: Medios **Informáticos**

Curso **2025/2026**

→ 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			
Asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web	<a href="http://www.easdvalencia.com">www.easdvalencia.com</a>		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código	DM1	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	David Lozano, Ana Estudillo y Pepa Baixauli
Correo electrónico	
Horario tutorías	ver horarios profesores
Lugar de tutorías	



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

La diseñadora/diseñador de moda como creativa/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. El alumnado, ha de conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda.

El alumnado, 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 alumnado de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos, así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñadora/diseñador de moda.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar esta asignatura, el alumnado 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**

<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIAS RELACIONADAS</b>
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 profesorado.	CT2, CT4, CG10, CG20, CE10, CE11,CS1
A6 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad.	CT11**, CG14*,
* CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.	
* CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	



## → 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 principales

- 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

#### Exportación

- Creación de PDF para versión digital
- Empaquetado para versión 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, máscaras, capas de ajuste y canales
- Herramientas de retoque
- Herramientas de dibujo y pintura
- Modos de fusión, máscaras y canales alfa
- Pinceles
- Motivos-patrones
- Objetos inteligentes
- Ajustes de color, histograma.
- Texto

### 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)

## 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
- Propiedades
- Dibujo de formas básicas
- Paneles Color y Trazo
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Volver a colorear la ilustración. Paletas de colores. Adobe color
- Uso del panel Capas
- Transformación de trazados y rellenos, clonación, simetría, rotación, distorsión, etc.
- Conceptos básicos edición y control de nodos
- Operaciones de fusión de objetos. Panel Buscatrazos
- Herramienta de motivos-patrones
- Creación de pinceles, bibliotecas
- Importación y colocación de otros elementos



→ **7. Volumen de trabajo/ Metodología**

**7.1 Actividades de trabajo presencial**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
<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;	20h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo individual o grupal supervisadas por el/la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, laboratorio. 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,	35h
<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, continua y final formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,	10h
<b>SUBTOTAL</b>			75

**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	60h
<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	10h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		5h
<b>SUBTOTAL</b>			75



<b>TOTAL</b>	<b>150</b>
--------------	------------

## → 8. Recursos

### Profesor

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

### Alumnos/as

- Ordenadores del aula
- Portátiles personales de alumnos/as
- Internet

### Escuela

- Biblioteca
- Aula virtual

## → 9. Evaluación

### **9.1 Convocatoria ordinaria**

#### **9.1.1 Alumnado con evaluación continua**

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase :</b> 60%</li> <li>• <b>Exámenes o trabajo final:</b> 40%</li> </ul> <p><b>*Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el semestre.</b></p> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la convocatoria ordinaria.</p>	RA1,RA2,RA3,R A4,RA5,RA6,RA7, R A8

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

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase :</b> 30%</li> <li>• <b>Exámenes o trabajo final:</b> 70%</li> </ul> <p><b>*Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el semestre .</b></p> <p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la</p>	RA1,RA2,RA3,R A4,RA6,RA7



evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase y seguir el ritmo de esta).

\*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de  
Aprendizaje  
evaluados

Calificación:

- **Ejercicios de clase :** 60%
- **Exámenes o trabajo final:** 40%

**\*Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el semestre .**

\*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.

RA1,RA2,RA3,R  
A4,RA5,RA6,RA7,  
R A8

### 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:

- **Ejercicios de clase :** 30%
- **Examen :** 70%

**\*Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el curso .**

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).

\*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.

RA1,RA2,RA3,R  
A4,RA5,RA6,RA7,  
R A8



## → 10. Bibliografía

### Bibliografía complementaria:

#### Libros

- Apolonio, Laura. (2022). *Illustrator 2022 (Manuales imprescindibles)*. Anaya.
- Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.
- Delgado, José María. (2025). *Photoshop +IA La edición del futuro* .Anaya.
- Delgado, José María. (2025). *Photoshop 2022 (Manuales imprescindibles)*. Anaya.
- Gómez Lainéz, Francisco Javier. (2022). *InDesign 2022 (Manuales Imprescindibles)* . Anaya.
- Gwilt, A. (2014). *Moda sostenible*. Editorial Gg.
- Heller, E. (2010). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.
- López, A.M. (2014). *Figurines de Moda: Técnicas y Estilos*. Anaya Multimedia.
- López Jiménez, María Teresa. (2024). *Diseño y maquetación con Adobe In Design*. Ra-Ma.
- Llena Hurtado, Sonia. (2020). *Aprender Illustrator 2020 con 100 ejercicios prácticos*. Marcombo.
- MEDIAactive. (2014). *Aprender Illustrator con 100 ejercicios prácticos*. S.A. marcombo.
- Seivewright, S. (2008). *Diseño e investigación*. Gustavo Gili.
- Tallon, Kevin. (2022). *Ilustración digital de moda :Con Illustrator y Photoshop (Moda, Diseño y Tendencias)*. Parramon.

#### Webgrafía

Adobe. (2024). *Página oficial de adobe. Adobe tutoriales*.

<https://helpx.adobe.com/support.html>

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](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/>

Paez, Laura (6 febrero 2019). *Herramientas para ilustración de moda digital*.

<https://laurapaez.com/herramientas-para-ilustracion-de-moda-digital/>

Rivas, Jose Angel (2019). *Cómo elegir un portátil para diseño gráfico*.

<https://www.creativosonline.org/como-elegir-portatil-diseno-grafico.html>