



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA 2025-26

Especialidad: **Diseño de Moda**

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			
Mail del departamento			
Asignatura	TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valencià
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	40% presencial - 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Ana Estudillo Molina- Rafaela Morales Morales-David Lozano Lozano
Correo electrónico	aestudillo@easdvalencia.com, rmorales@easdvalencia.com, dlozano@easdvalencia.com



Horario tutorías	consultar por email
Lugar de tutorías	Departamento de ciencia y tecnología

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

El objetivo de la asignatura es el de dominar diferentes softwares vinculados al ámbito del diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda así como los 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 de tal forma que utilice la tecnología 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 los conocimientos, capacidades y criterios metodológicos, así como el correcto uso de software actual para poder desarrollar su trabajo como diseñadora y diseñador de moda.

Se establecerá una coordinación transversal con la asignatura Indumentaria Escénica.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar esta asignatura y teniendo en cuenta que se trata de una asignatura específica y obligatoria, la alumna y alumno debe dominar los siguientes conceptos: tratamiento de la imagen bitmap y de imágenes vectoriales, conocimientos correspondientes a la asignatura 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, ambas del segundo curso.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Tecnología Digital aplicada al Diseño de Moda**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT04	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
CE12	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 – 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
R2 – Analiza y corrige imágenes escaneadas mediante programas de retoque fotográfico para la creación de lookbooks, cartas de color y tejidos, paneles de colección.	CG20
R3 – Interpreta y realiza diseño de técnicos complejos, así como patrones digitales aplicados al diseño de moda para su utilización en fichas técnicas completas. Utiliza distintas	CE10, CE11



técnicas y procesos digitales para la realización de ilustraciones de moda.	
R4 – Investiga y expresa la importancia de la aplicación de nuevas tecnologías, incluyendo tecnología 3D y su contribución a la sostenibilidad en el sector moda.	CT4, CG10, CT11
R5 – Argumenta y explica coherentemente el trabajo realizado. Resuelve posibles dudas que van surgiendo en la realización de su trabajo.	CT4, CG10, CT11
<p>RA6 - Integra la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: utiliza lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad.</p> <p>* CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.</p> <p>* *CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.</p>	CG14 CT11

→ 6. Contenidos

- El concepto de orden entre las unidades didácticas es a nivel orientativo ya que la secuencialización de los contenidos dependerá de circunstancias temporales, nivel de grupo y sobretodo con especial atención la coordinación con otras asignaturas.

Unidad 1. Tecnología digital aplicada al diseño técnico de moda

Creación de dibujos técnicos planos con detalles.

- Dibujos de técnicos por piezas.
- Realización de la lupa como herramienta para el detalle explicativo del técnico.
- Mejorar la apariencia del técnico: trazo, movimiento, sombras.

Elaboración de pinceles y símbolos

- Pinceles y símbolos como herramientas para la creación de bordados, fornituras.
- Creación y edición de pinceles motivo: costuras y elásticos, punto de cruz, cadeneta, bordados, cintas bordadas, pincel encaje.
- Creación y edición de símbolos: botones, cremalleras, fornituras de fantasía
- Creación y reutilización de bibliotecas para distintas colecciones.

Elaboración de estampados

- Estampados clásicos: vichy, lunares, pata de gallo.
- Estampado continuo vectorial y bitmap.
- Aplicación del estampado a técnicos y figurines.

Creación de fichas técnicas



- Concepto y uso de las fichas técnicas, elementos que las componen.
- Creación de fichas complejas, aplicación de dibujo plano y detalles de la prenda.

Unidad 2. Tecnología digital aplicada al Patronaje.

Conceptos básicos del Patronaje por ordenador

- Entorno de trabajo. Preferencias del programa
- Introducción a la interfaz de la una aplicación de patronaje digital. Interacción entre herramientas, menús y paletas.
- Herramientas de dibujo: Formar patrón.
- Herramientas de edición de patrones.
- Aplicación de trazos, cortes, costuras, piquetes y referencia del hilo
- Dibujo de formas básicas, y obtención de otras más complejas mediante transformación de las anteriores, unión de formas.
- Creación de escalados.
- Optimización y exportación de archivos a software de moda 3D.

Unidad 3. Tecnología digital aplicada a Ilustración de moda

Creación y edición de figurines técnicos y artísticos

- Referentes de ilustradores de moda y análisis de su obra y técnicas..
- Creación de figurines aplicando técnicas raster y técnicas vectoriales, diferencias y fusión entre ambas.

Tratamiento digital de los figurines.

- Ilustración de color de línea..
- Ilustración de prendas oscuras.
- Ilustración de prendas transparentes y degradados.
- Aplicación de luces y sombras
- Aplicación de estampados.
- Ilustración utilizando la técnica del collage.
- Tratamiento de fondos.

Tratamiento digital de la colección.

- Creación de fichas técnicas completas.
- Tratamiento del etiquetaje: Mockup.
- Realización del Panel de inspiración.
- Realización y composición del lookbook . Plan de la colección. Aplicación de objetos inteligentes.
- Creación de figurines definitivos fusionando distintas técnicas digitales.

→ 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;	36h
<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,	10h
<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	4h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1,R2,R3,R4	10h
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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	40h
Estudio práctico	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	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	44h



	prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		6h
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

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

Profesor/a

- 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) mediante aula virtual

Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos/as completen las explicaciones teóricas.

→ 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
--	-------------------------------------



9.1 Convocatoria ordinaria

Trabajos prácticos: Suponen el 40% de la calificación total.
Exámenes: 60% de la calificación total.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.

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.

Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

El plazo máximo de recogida será de una semana, después ya no se aceptarán y contarán como NP.

*En la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria se realizarán recuperaciones de los apartados no superados, trabajos o exámenes. Quien no supere estas pruebas en la convocatoria ordinaria, deberá realizar un examen global de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.

RA1,RA2,RA3,RA4,
RA5,RA6,RA7,RA8

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

El alumno/a que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase). Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.

Calificación:
Trabajos: 30%
Examen: 70%

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

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

RA1,RA2,RA3,RA4,
RA6,RA7

9.2 Convocatoria extraordinaria



9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.</p> <p>Calificación Trabajos: 30% Examen: 70%</p> <p><i>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</i> Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología..</p>	Equivalente a los de la evaluación ordinaria

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.</p> <p>Calificación: Trabajos : 30% Examen: 70%</p> <p><i>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</i> Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	Equivalente a los de la evaluación ordinaria

9.3 Observaciones

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

→ 10. Bibliografía



López López, A. M. (2010). *Técnicas de diseño de moda por ordenador*. Anaya Multimedia.

Tallon, K. (2009). *Diseño de moda creativo con Illustrator*. Editorial Acanto.

Binvignat Streeter, L. (2010). *Ilustración digital de moda*. Promopress.

Trigo, I. (2010). *Patroneo Key*. Apsara Fashion Technology. <https://www.apsarafashiontechnology.com>

SeamlyMe Manual. (s.f.). *Seamly Wiki*. https://static.wikitide.net/seamlywiki/f/fa/SeamlyME_Manual.pdf

Bibliografía complementaria:

Koyama, A. (2010). *El dibujo de moda paso a paso*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. ISBN 978-84-7373-430-0.

Takamura, Z. (2010). *Diseño de moda: Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda*. Barcelona.

VV.AA. (2000). *Diseño digital: Técnicas avanzadas*. Madrid: Anaya Multimedia. ISBN 978-84-415-1422-5.