



GUÍA DOCENTE

Lenguajes y técnicas digitales DM
2026-27

Especialidad: Medios Informáticos

Curso 2026/2027

→ 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	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código	DM1	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valencià
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Rafaela Morales - Ana Estudillo - Pepa Baixauli
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horarios profesorado
Lugar de tutorías	



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

Las personas diseñadoras de moda desarrollan una parte de su actividad creativa mediante el uso de lenguajes gráficos digitales para generar prototipos y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes aplicaciones.

El alumnado, ha de conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda. Por ello, el objetivo principal de esta asignatura es dominar diferentes softwares vinculados al ámbito del diseño de moda y reconocer su importancia en la ideación y ejecución del producto moda, así como diferentes elementos relacionados con este.

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 y/o 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 Lenguajes y técnicas digitales

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 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. * <i>*CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.</i> * <i>*CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.</i>	CT11**, CG14*,

→ 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

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;	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,R A4,RA5,	10h
SUBTOTAL			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
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Profesorado

- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual).
- Intranet y aula virtual.
- Conexión wifi.
- Ordenador del aula.
- Material docente (tutoriales, videos e imágenes) subidos aula virtual de la escuela.
- Se propondrá bibliografía complementaria para que el alumnado amplíe su formación.

Alumnado

- Ordenadores del aula.
- Portátiles personales.



- Datos internet.

Escuela

- Biblioteca
- Aula virtual

→ 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
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 convocatoria ordinaria.	RA1,RA2,RA3,R A4,RA5,RA6,RA7, R A8

9.1.2 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% • Exámenes o trabajo final: 70% *Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el semestre . 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,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
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 Lainez, 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)*

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
- 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>