

## Estudios Superiores de Diseño

### Guía docente de la asignatura: Representación digital: diseño de moda II

1.Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda
ECTS:	3
Curso:	Segundo
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	1 hora semanal / 84 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Iniciación a los materiales textiles Materiales textiles y acabados I Materiales textiles y acabados II Medios informáticos: diseño de moda Representación digital: diseño de moda I
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios Informáticos

2. Introducción a la asignatura
<p>La asignatura <i>Representación digital: diseño de moda II</i>, del 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda, tiene como objetivos genéricos: conocer los fundamentos teóricos y las principales herramientas digitales de trabajo en el ámbito de la representación en el diseño de moda: aplicaciones vectoriales y <i>bitmap</i> en su área de conocimiento, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen y, por último, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.</p> <p>La <u>metodología</u> se corresponderá con una formación de tipo <u>continuo</u> y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.</p> <p>La <u>evaluación</u> del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al grupo</p> <p>Al igual que en cursos anteriores, debido a las medidas sanitarias medidas excepcionales frente a la Covid-19 con el fin de asegurar que la actividad educativa pueda desarrollarse con la mayor normalidad posible en caso de que un incremento de los casos obligara a adoptarlas. Para ello se definirán las actuaciones en 3 posibles escenarios: presencial, semipresencial y telemático, a los que se pasará en función de la situación sanitaria.</p> <p>Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competencias (Apdo.3)</b>, donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia.</li> <li>• <b>Contenidos (Apdo.4)</b>, que recoge los contenidos de la asignatura.</li> <li>• <b>Metodología (Apdo.5)</b>, apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• <b>Volumen de trabajo (Apdo.6)</b>, que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.</li> <li>• <b>Evaluación (Apdo.7)</b>, donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.</li> <li>• <b>Bibliografía y Recursos online (Apdo.8)</b>, donde se refiere una bibliografía básica de la materia, así como algunos recursos online.</li> </ul>

### 3. Asignación de competencias

#### **Competencias Transversales:**

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

#### **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.
- CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 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.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.

#### **Competencias Específicas de la especialidad de Moda**

- CE5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 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.

### 4. Contenidos

#### **Contenidos BORM**

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

- Tecnología digital aplicada al diseño de moda.
- Ilustración mapa de bits aplicada al diseño de moda.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

#### **Temporalización de contenidos**

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

- **Bloque 1.** Ilustración digital aplicada al diseño de moda.
- **Bloque 2.** Tecnología aplicada al diseño de moda. Investigación y experimentación.

### 5. Metodología

#### **Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo**

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

#### **Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje**

La dinámica de la clase se compondrá de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. También se contará con otras herramientas de enseñanza-aprendizaje como los Recursos online y la Bibliografía.

#### **Información y apuntes**

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

### Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

### Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

### Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Se programará la metodología a seguir en los diferentes escenarios:

- En el **escenario presencial** primarán las explicaciones en clase, la realización en el aula de prácticas guiadas y el desarrollo de trabajos o proyectos de forma autónoma, tutorizados por el profesor.
- En el **escenario semipresencial** se seguirá un modelo mixto en el que la mitad del grupo acudirá presencialmente a clase y la otra mitad lo hará a distancia, alternando por semanas. Los alumnos a distancia seguirán la clase por *streaming* o realizarán tareas propuestas en la plataforma virtual.
- En el **escenario telemático** la adaptación de la metodología se basará en:
  - o Videoclases en directo mediante *streaming* con Google Meet
  - o Videos explicativos grabados
  - o Otros recursos relacionados con los contenidos (apuntes, enlaces, etc)
  - o Material de trabajo con enunciados de actividades
  - o Realización de prácticas y proyectos tutorizados
  - o Tutorías telemáticas individuales o colectivas

Se realizará un control de asistencia, principalmente de las sesiones presenciales. Esto será de gran importancia en caso de necesitar rastrear los contactos de cualquier miembro de la comunidad educativa por motivos sanitarios.

### Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje principalmente a través del **aula virtual** de la Consejería de Educación (<https://aulavirtual.murciaeduca.es>). Si fuese necesario se usará el correo electrónico, plataformas de compartición de ficheros como Google Drive o videoconferencias con Google Meet.

A tal efecto, se hará uso de las **direcciones de correo corporativas** tanto para los alumnos (@alu.murciaeduca.es) como para el profesor. Cualquier consulta individualizada deberá realizarse mediante mensajes en el aula virtual o dirigirse al correo electrónico del profesor.

## 6. Volumen de trabajo

Horas totales de la asignatura en todo el curso: 3 ECTS x 28 horas/crédito = **84 horas**

De las 20 semanas por semestre académico, una vez descontadas las semanas de vacaciones, se cuenta con 18 semanas de docencia directa, incluidos periodos de exámenes.

18 semanas \* 2 horas a la semana = 36 horas de clase

Temporalización de contenidos	Trabajo presencial	Trabajo autónomo
84 horas	36 horas	48 horas
1. Ilustración digital aplicada al diseño de moda.	20 horas	20 horas
2. Tecnología aplicada al diseño de moda. Investigación y experimentación	16 horas	28 horas

### 6.1 Actividades

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	6
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	20
Asistencia a tutorías en horario de clase	10
<b>Total actividades presenciales</b>	<b>36</b>
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	10
Realización autónoma de proyectos y trabajos	30
Recopilación de documentación para trabajos	8
<b>Total actividades de trabajo autónomo</b>	<b>48</b>

## 7. Evaluación

### Evaluación continua y sumativa

La evaluación **continua-sumativa** del proceso se determinará con la revisión de las Prácticas, los Proyectos, la Actitud y Participación, así como la posible realización de Cuestionarios, Pruebas Objetivas y/o Investigaciones.

### Evaluación no continua, sólo sumativa

En caso de que no se pueda realizar la evaluación de manera continua, será sólo **sumativa** y se determinará con la entrega de uno o varios Proyectos y/o la realización de una Prueba Objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.

### Evaluación de la práctica docente

Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

## 7.1. Criterios de evaluación

### Criterios de evaluación BORM: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Ser capaz de seleccionar las herramientas informáticas de ilustración mapa de bits adecuadas según un fin y/o medio concretos.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la representación gráfica en el diseño de moda mediante el uso de las aplicaciones informáticas de ilustración mapa de bits.
- Utilizar las aplicaciones informáticas de ilustración mapa de bits de la manera óptima.
- Producir ilustraciones mapa de bits técnicamente correctos.
- Conocer los condicionantes tecnológicos de la representación gráfica mapa de bits y ser capaz de producir documentos que se adecuen a estos.
- Producir ilustraciones mapa bits que sean coherentes en contenido y forma con la finalidad comunicativa.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

## 7.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

- Prácticas.
- Proyectos.
- Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo.

- En los **escenarios 1 y 2, presencial y semipresencial**, se podrán realizar todas las actividades anteriores.
- En el **escenario 3, telemático**, se evaluará mediante las prácticas y proyectos con entregas digitales y entrevistas por videoconferencia.

## 7.3. Criterios de calificación

### Convocatoria ordinaria

En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación **continua-sumativa**, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

Evaluación continua-sumativa	Porcentaje
PRÁCTICAS	45%
PROYECTOS / / PRUEBAS OBJETIVAS / TRABAJOS AUTÓNOMOS	55%

- Será requisito **indispensable** obtener al menos la **calificación de 5** en cada uno de los bloques anteriores para superar la asignatura.
- El nombre del alumno/a deberá estar presente en cada una de las tareas entregadas a lo largo del curso.
- En caso de que existiera duda sobre la autoría de determinadas actividades, estas serán anuladas y no se tendrán en cuenta para la calificación final.
- En general, no se aceptarán las entregas de prácticas o trabajos autónomos una vez finalizado el plazo establecido.
- En caso de que se habilite una ampliación del plazo de entrega, la puntuación final tendrá una penalización del 20%.

### **Pérdida de evaluación continua y convocatoria extraordinaria**

Al alumnado que pierda la evaluación continua (por falta de asistencia, por no entregar las prácticas en el plazo establecido, etc.), así como quienes no superen la evaluación ordinaria con una calificación superior al 5.0 deberán demostrar su conocimiento sobre la materia impartida en esta asignatura mediante un examen teórico-práctico que se realizará de forma presencial en la fecha que se establezca en el calendario publicado por Jefatura de estudios.

La prueba consistirá en resolver varios ejercicios similares a los realizados en los proyectos del curso y en el que habrá que demostrar los conocimientos teóricos y prácticos que se han impartido a lo largo de la asignatura.

Evaluación NO continua- SÓLO sumativa	Porcentaje
PRUEBAS OBJETIVAS	100%

### **Alumnado con la asignatura pendiente**

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua, asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, que no se pueda incorporar al curso normal de las clases (y, por tanto, a la evaluación continua), se llevará un seguimiento personalizado por parte del profesor que imparte la asignatura a fin de poder evaluar sus conocimientos sobre la materia impartida.

Este proceso se realizará a través de diferentes Trabajos de Desarrollo (proyectos) y/o la realización de pruebas objetivas, para lo que es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente se ponga en contacto con el profesor para recibir la información sobre el trabajo a desarrollar.

Alumnos con la asignatura pendiente	Porcentaje
PROYECTOS	0-100%
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente se ponga en contacto con el profesor para recibir la información sobre el trabajo a desarrollar.

### **Cuarta y quinta convocatoria**

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de quinta convocatoria serán calificados por el tribunal de la asignatura. Dicho tribunal publicará los criterios de calificación en el plazo establecido.

Si la situación sanitaria lo permite y se pueden utilizar todos los instrumentos de evaluación propuestos, los criterios de calificación serán los mismos independientemente del escenario en el que nos encontremos. En caso de que el escenario semipresencial o telemático no permita realizar los cuestionarios o pruebas objetivas, su porcentaje de calificación pasará a las otras actividades que sí se puedan llevar a cabo.

## **8. Bibliografía y Recursos online**

### **Bibliografía**

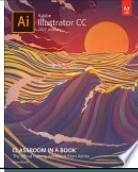


**Faulkner, A. y Chávez, C.** (2018). *“Adobe Photoshop CC Classroom in a Book”*.  
Editorial: Adobe Press.  
ISBN: 978-0135262542





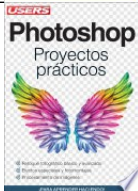
**Delgado, J.M.** (2013). *“Manual imprescindible de Photoshop CC”*.  
Editorial: Anaya Multimedia.  
ISBN: 978-8441534469



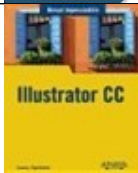
**Wood, B.** (2016). *“Adobe Illustrator CC Classroom in a Book”*.  
Editorial: Adobe Press.  
ISBN: 978-0134664170



**Chan, R. y Obermeier, B.** (2008). *“Illustrator: Técnicas esenciales”*.  
Editorial: Anaya Multimedia.  
ISBN: 978-8441523265



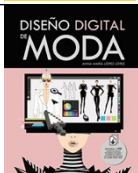
**Jiménez, S.** (2019). *“Photoshop: Proyectos Prácticos”*.  
Editorial: RedUsers.  
ISBN: 978-9874958181



**Apolonio, L.** (2013). *“Manual imprescindible Illustrator CC”*.  
Editorial: Anaya Comercial  
ISBN: 978-8441535138



**Chan, R., Obermeier, B.** (2008). *“Illustrator: Técnicas esenciales”*.  
Editorial: Anaya Multimedia.  
ISBN: 978-8441523265



**López, A. M.** (2018). *“Diseño digital de moda”*.  
Editorial: Anaya Multimedia  
ISBN: 978-8441539747



**Szkutnicka, B. y Koyama, A.** (2010). *“El dibujo técnico de moda paso a paso”*. Editorial:  
Gustavo Gili.  
ISBN: 978-8425223600



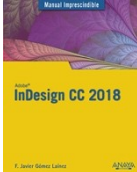
**Tallon, K.** (2009). *“Diseño de moda creativo con Illustrator”*.  
Editorial: Acanto S.A.  
ISBN: 978-8495376930



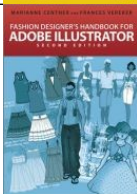
**López, A.M.** (2008). *“Técnicas de diseño de moda por ordenador”*.  
Editorial: Grupo Anaya Comercial.  
ISBN: 978-8441523296



**Lazear, S.** (2012). *"Adobe Illustrator for Fashion Design"*.  
Editorial: Pearson Education.  
ISBN: 978-0133073003



**Gómez Láinez, F. J.** (2018). *"InDesign CC 2018"*  
Editorial: Anaya Multimedia  
ISBN: 978-8441540156



**Centner, M. y Vereker, F.** (2011). *"Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator"*.  
2nd Edition.  
Editorial: Blackwell Publishing.  
ISBN: 978-1-119-97811-4



**Colussy, K. y Greenberg, S.** (2006). *"Rendering Fashion, Fabric and Prints with Adobe Illustrator"*.  
Editorial: Pearson Prentice Hall.  
ISBN: 978-0131737266



**Colussy, K.** (2007). *"Rendering Fashion, Fabric and Prints with Adobe Photoshop"*.  
Editorial: Pearson Education.  
ISBN: 978-8131709979



**Lafuente, M. y Santos, D.** (2007) *"Ilustración de moda: Dibujo Plano"*.  
Editorial: Parragon Books.  
ISBN: 978-1405492171



**Lafuente, M. y Leonart, A.** (2007). *"Ilustración de moda: figurines"*.  
Editorial: Parragon Books.  
ISBN: 978-1405492164

### **Recursos online**

- Ayuda sobre Adobe Photoshop. <https://helpx.adobe.com/es/photoshop>
- Ayuda sobre Adobe Illustrator. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator>
- Ayuda sobre Adobe InDesign. <https://helpx.adobe.com/es/indesign>