

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño de Moda
Asignatura	Representación con tecnología digital aplicada al diseño de moda
Materia	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda

Departamento responsable de la docencia	Medios Informáticos
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español/Inglés
Carácter	Obligatorio
Curso	2º
Semestre	1º
Créditos ECTS	4
Horas presenciales	45
Horas de trabajo autónomo	55

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La materia pretende dotar al alumno de técnicas digitales en producción y edición de imágenes en formato pixel y vectorial en el ámbito de la moda. Todo ello con la intención de complementar y servir de apoyo a la realización de futuros proyectos de moda en los que sean necesarias estrategias digitales. La asignatura proporciona al alumno las capacidades necesarias para el desarrollo de las actividades propias del proceso de diseño mediante el conocimiento de la representación con sistemas digitales.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT3 CT4 CT13 CT14
Competencias generales del título	CG1 CG2 CG3 CG9 CG18 CG20
Competencias específicas de la especialidad	CE5 CE6 CE7 CE8
Competencias de la asignatura	CA1 CA2
Resultados de aprendizaje	
- Conocer las destrezas necesarias para desarrollar de forma autónoma la edición de imágenes digitales. - Generar recursos estéticos adecuados para la producción de un proyecto gráfico elemental de moda. - Dominar la capacidad de expresión a través de técnicas digitales. - Desarrollar la sensibilidad estética y las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales y funcionales.	

- Demostrar capacidad para generar soluciones creativas.
- Ajustar la realización del proyecto a los plazos establecidos.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Edición de imágenes pixel
 - Repaso de herramientas
 - Aspectos técnicos: resolución y modos de color
 - Espacios de trabajo
 - Pinceles gráficos
 - Motivos gráficos
 - Ajustes de color
 - Retoque y corrección
 - Modos de fusión
 - Estilos de capa
 - Degradados
 - Licuar y transformación
 - Exportar para impresión
- **Unidad didáctica 2** | Edición de imágenes vectoriales
 - Repaso de herramientas
 - Espacios de trabajo
 - Organización de objetos
 - Pinceles gráficos
 - Símbolos gráficos
 - Efectos y estilos gráficos
 - Calco interactivo
 - Edición de grupos de colores
 - Pintura interactiva y degradados
 - Exportar para impresión

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Pañuelo: Composición geométrica (píxel)	1
Actividad 2 Camiseta: Collage (píxel)	2
Actividad 3 Pantalón: Estampado seriado (píxel)	1
Actividad 4 Vestido: Rapport (píxel)	1
Actividad 5 Colección (píxel)	2
Actividad 6 Blusa: Composición geométrica (vectorial)	1
Actividad 7 Abrigo: Diseño vectorial	2
Actividad 8 Mono: Estampado seriado (vectorial)	1
Actividad 9 Falda: Rappor (vectorial)	2
Actividad 10 Colección (vectorial)	2

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	23	10	33
Realización de actividades	13	45	58
Corrección de actividades	6		6
Tutorías		2	2
Examen			
Total	45	55	100

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Se utilizará la clase magistral, por exposición oral y con apoyo de las TIC. Durante la exposición se podrán plantear preguntas sobre el tema, introducir pequeñas actividades prácticas instructivas, resolver las dudas que puedan plantearse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo.
- Los contenidos de la asignatura se desarrollarán mediante exposiciones orales y visualización proyectada de las técnicas y ejemplos.
- Siguiendo una metodología que impulsa el “aprender a aprender” se propondrán a los alumnos problemas que han de intentar resolver por sí mismos partiendo de las pautas proporcionadas previamente.
- Se propiciará la participación del alumno y el debate sobre los contenidos que se impartan.

Clases teórico-prácticas

- Correcciones individualizadas y en grupo, orientación en el desarrollo de los trabajos no presenciales, asistencia y orientación en cada proceso de trabajo y crítica de los resultados.
- Exposición: Dentro de esta metodología activa, se llevarán a cabo puestas en común de las fases de los trabajos que, al ser comentados y visionados por toda la clase, enriquecerán los conocimientos del grupo e invitarán al intercambio de ideas.

Tutorías

- El seguimiento de las tutorías es una parte importante de la docencia, necesaria para reforzar conocimiento, resolver dudas y corregir trabajos de manera personalizada. La asistencia es obligatoria durante el desarrollo del trabajo tutelado.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua
Actividades / proyecto	- Presentación según el formato. - Entrega completa y en plazo. - Aspectos gráficos. - Aspectos técnicos. - Recursos, estrategias y soluciones. - Originalidad creativa. - Análisis, desarrollo, planificación y coherencia.	100%	50%
Prueba teórico-práctica	- Presentación según el formato. - Aspectos gráficos. - Aspectos técnicos. - Recursos, estrategias y soluciones. - Originalidad creativa.		50%

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	- Presentación según el formato. - Entrega completa y en plazo. - Aspectos gráficos. - Aspectos técnicos. - Recursos, estrategias y soluciones. - Originalidad creativa. - Análisis, desarrollo, planificación y coherencia.	50%
Prueba teórico-práctica	- Presentación según el formato. - Aspectos gráficos. - Aspectos técnicos. - Recursos, estrategias y soluciones. - Originalidad creativa.	50%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Aula virtual Google Classroom.
- Videotutoriales elaborados por el docente.
- Ejemplos de trabajos elaborados en otros cursos.
- Ordenador conectado a proyector.
- Referencias web.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Blog de notas para documentar el proceso creativo y tomar apuntes.
- Lápices, rotuladores o materiales de dibujo similares.
- Auriculares.
- Ordenador.
- Tablet digital.

Bibliografía

Bowles, M. (2009). *Diseño y estampación textil digital*. Blume.

Bowles, M. (2015). *Estampar, coser, lucir: proyectos creativos de Diseño Textil Digital*. Blume.

Briggs-Goode, A. (2013). *Diseño de estampados textiles*. Blume.

Hume, R. (2016). *Fashion and Textile Design with Photoshop and Illustrator*. Bloomsbury Publishing PLC.

Tallon, K. (2009). *Diseño de moda creativo con illustrator*, Ed.Acanto.

VVAA. (2009). *Diseño de estampados: de la idea al Print final*. Parramón.