

Título Superior de las  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Diseño de Estampación Industrial Digital**

Especialidad de Diseño (Optativa Transversal)

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Diseño de Estampación Industrial Digital**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa transversal
Materia	
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 3º y 4º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
José Luis Torres Hermida	jtorres@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
José Luis Torres Hermida	jtorres@esdmadrid.es	

### 4. Presentación de la asignatura

“Diseño de Estampación Industrial Digital” es una asignatura de carácter teórico/práctica, donde el alumno aprenderá a realizar un proyecto digital de estampados desde un proceso de diseño, como complemento a la asignatura de proyectos. Para ello profundizará en el conocimiento de técnicas de documentación para identificar Tendencias, realizará propuestas de estampados aprovechando las posibilidades creativas que se derivan del uso de programas vectoriales y de edición de imagen (escaneando dibujos, pinturas, objetos, fotografías, etc. ) y preparará el arte final para imprimir. Por ultimo realizará una colección o proyecto completos para su especialidad de diseño o para otra y sabrá como presentarlos a una feria o concurso tanto nacionales como internacionales.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Ninguno
---------

### 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
<b>2CT</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
<b>3CT</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>14CT</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
<b>2CG</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>7CG</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
<b>9CG</b> Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
<b>14CG</b> Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>1CE</b> Generar propuestas creativas de diseño de estampados adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
<b>2CE</b> Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
<b>3CE</b> Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo de diseño de estampados

### 6. Resultados del aprendizaje

<p>La superación de esta asignatura significa que el alumno es capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y aplicar las fases del proceso de diseño digital de estampados.</li> <li>2. Conocer y saber utilizar las diferentes técnicas de documentación para identificar Tendencias.</li> <li>3. Diseñar estampados utilizando técnicas de composición vectorial y de edición de imagen aprovechando sus posibilidades creativas.</li> <li>4. Preparar el arte final de sus diseños para estampación industrial o impresión digital.</li> <li>5. Proponer una colección o proyecto completos y saber como presentarlos a ferias o concursos tanto nacionales como internacionales.</li> </ol>
---

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Diseño de Estampación Industrial digital	Tema 1. Proceso de diseño. Tendencias
	Tema 2. Estampación Industrial e Impresión Digital
II.- Desarrollo de una colección	Tema 3. Técnicas digitales de diseño vectorial y de imagen. Arte final
	Tema 4. Realización y presentación de una colección. Ferias y concursos

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicio 1: Estudio y análisis del proceso de diseño de estampados en diseños actuales. Análisis de tendencias. (Trabajo en grupo)
Ejercicio 2: Realización de composiciones discontinuas o posicionales a partir de archivos vectoriales y de imagen.
Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen.
Ejercicio 4: Ejercicio final de propuesta, realización y presentación de una colección de estampados

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	68
Otras actividades formativas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	48
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>120</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

La enseñanza teórico-práctica impartida a lo largo del curso aportará recursos y contenidos teóricos suficientes para la óptima consecución del proyecto personal de cada alumno, por lo que el aprendizaje basado en el proyecto y la tutoría individual o en grupo se considera básica.

Presencial

1. Sesiones teóricas puntuales a cargo del profesor de cada bloque temático y del material y recursos necesarios para investigar. La duración y ubicación en el tiempo de éstas sesiones estará relacionada con el desarrollo de cada tema.
2. Propuestas de ejercicios.
3. Investigación y análisis de casos y recursos.
4. Desarrollo de proyectos y tareas.
5. Tutorías individualizadas de las ejercicios.
6. Correcciones y debates individuales y/o públicos de los avances en el desarrollo de los mismos.
7. Entregas de ejercicios y defensa pública.

No presencial

8. Investigación y análisis de casos y recursos.
9. Desarrollo de ejercicios.
10. Lecturas.

Se fomentará la sensibilización con el medio ambiente, aprendiendo a respetar y encontrar en ella una fuente de inspiración.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Para la evaluación continua de la asignatura se procederá a la evaluación de cada uno de los ejercicios asignados a los dos bloques temáticos en que se organizan los contenidos de la misma. En la realización y presentación de estos ejercicios se valorará la propuesta, realización y presentación del ejercicio. En la actividad en grupo se tendrá en cuenta además la participación, colaboración activa, comunicación y equilibrio de tareas del alumno respecto al resto del grupo.

- Ejercicio 1: Estudio y análisis del proceso de diseño de estampados en diseños actuales y análisis de tendencias.
- Ejercicio 2: Realización de composiciones discontinuas o posicionales a partir de archivos vectoriales y de imagen.
- Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen.
- Ejercicio 4: Ejercicio final de propuesta, realización y presentación de una colección de estampados

También se tendrá en cuenta la participación activa en las clases presenciales a través de las intervenciones orales y la asistencia a clase. Esta no podrá superar el 20% de faltas (justificadas o no)

### 11.2. Criterios de evaluación

Conocer las diferentes fases del proceso de diseño de estampados y como se aplica en un proyecto determinado. Comprender la utilidad de las técnicas de documentación para identificar hacia donde van las tendencias en el diseño.

Adquirir destreza en la utilización de técnicas digitales de composición vectorial y de edición de imagen.

Aprovechar las posibilidades creativas de las técnicas digitales y sus recursos en la elaboración de sus proyectos.

Saber preparar el arte final de sus diseños para estampación industrial o impresión digital.

Ser capaces de proponer una colección o proyecto completos para cualquiera de las especialidades de diseño y saber como presentarla a una feria o concurso tanto nacional como internacional.

La evaluación de las prácticas se basará en la correcta aplicación de los contenidos teóricos desarrollados, el cumplimiento de los objetivos previstos en cada caso concreto, la correcta presentación, la entrega en fecha, el grado de creatividad de las soluciones propuestas y la capacidad de desarrollo de trabajo individual o en grupo si fuera el caso.

### 11.3. Criterios de calificación

Para obtener el aprobado por evaluación continua será necesario cumplir los siguientes requisitos:

1. No haber superado el 20% de faltas (justificadas o no)
2. Haber realizado todas las actividades recogidas en el epígrafe 11.1 "Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas"
3. Haber obtenido una calificación igual o superior a 5 en cada una de las actividades recogidas en el epígrafe 11.1 "Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas". Durante el plazo de entrega del ejercicio final se podrán entregar y recuperar aquellos ejercicios de bloques anteriores que no hubieran alcanzado una calificación igual o superior a 5.

Deberán presentarse a la prueba ordinaria quienes hayan perdido la evaluación continua por no haber asistido lo suficiente, no haber hecho todas las actividades del epígrafe 11.1 ó quienes habiéndolas hecho no hubieran alcanzado una calificación igual o superior a 5. Aquellos alumnos que no estén conformes con su calificación en la prueba extraordinaria dispondrán de un plazo de reclamación.

Deberán presentarse a la prueba extraordinaria los alumnos sin evaluación continua que no se hayan presentado a la prueba ordinaria, y los que se presenten y la suspendan.

La prueba ordinaria tendrá una duración de 4 horas y abarcará todos los contenidos vistos en la asignatura. En dicha prueba no se valorarán las actividades realizadas durante la evaluación continua.

La prueba extraordinaria tendrá una duración de 4 horas y abarcará todos los contenidos vistos en la asignatura. En dicha prueba no se valorarán las actividades realizadas durante la evaluación continua.

#### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Entrega de los 4 ejercicios teórico/prácticos.	90%
Actitud y asistencia a clase.	10%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórico-práctica.	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórico-práctica.	<b>100%</b>
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependiendo de la discapacidad se realizará la correspondiente adaptación	No procede por el momento
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

- Para el desarrollo de los contenidos en el aula se podrán emplear presentaciones digitales, explicaciones orales, muestras físicas, así como el aula virtual de la Escuela Superior de Diseño por medio de la cual se podrá facilitar a los alumnos material para que puedan profundizar en los contenidos trabajados en el aula.

### 12.1. Bibliografía general

Título	<i>Digital Textile Design</i>
Autor	Melanie <b>BOWLES</b> and Ceri <b>ISAAC</b>
Editorial	Laurence King
Título	<i>Print, Make, Wear: Creative Projects for Digital Textile Design</i>
Autor	Melanie <b>BOWLES</b> and THE PEOPLE'S PRINT
Editorial	Laurence King
Título	<u><i>Color + Pattern: 50 Playful Exercises for Exploring Pattern Design</i></u>
Autor	<u>Khristian</u> <b>HOWELL</b>
Editorial	Rockport

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	Diseño Textil Contemporáneo
Autor	Drusilla <b>COLE</b>
Editorial	Blume, 2011
Título	<i>Diseño textil tejidos y técnicas</i>
Autor	Jenny <b>UDALE</b>
Editorial	Gustavo Gili, 2014
Título	<i>Diseño textil</i>
Autor	Simon <b>CLARKE</b>
Editorial	Blume, 2012
Título	Digital Visions for Fashion y Textiles
Autor	Sarah E. <b>BRADDOCK CLARKE</b> and Jane <b>HARRIS</b>
Editorial	Thames & Hudson, 2012



### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	José Luis Torres Hermida
Correo electrónico	jtorres@esdmadrid.es
Departamento	Ciencia. Materiales y Tecnología del Diseño.
Categoría <sup>1</sup>	Profesor.
Titulación Académica	Ingeniero de Edificación y Arquitecto Técnico
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Profesor de asignaturas básicas, de interiorismo, de producto y de moda en la ESD de Madrid. Cursos 2014-15 y 2016-17.</p> <p>Profesor de asignaturas de las especialidades de interiorismo y moda en Escuela Arte 10. Cursos 2014-15,2016-17.</p> <p>Profesor de Ciclo Formativo de Grado Medio de Fabricación y Construcción de Madera y Mueble en IES León Felipe de Torrejón de Ardoz. Curso 2017-18.</p> <p>Profesor de ciclos formativos de grado medio y superior de construcción civil y edificación en IES Joan Miró de San Sebastián de los Reyes. Curso 2003-04.</p> <p>Profesor de dibujo técnico y geometría descriptiva en Academia San José para estudiantes de Ingeniería Técnica Industrial. Curso 1997-98.</p>

### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Dichas asignatura está sujeta a posibles cambios establecidos por el docente debido a la mejora del desarrollo del curso a partir del nivel de los alumnos.

Debido a que el desarrollo de proyectos requiere cierta flexibilidad en el desarrollo del curso, es difícil establecer un cronograma cerrado por lo que el docente establecerá el ritmo de las clases necesario para cubrir los objetivos de la asignatura. Por lo tanto el cronograma expuesto a continuación es tan solo una referencia temporal sujeta a modificaciones.

<sup>1</sup> Para centros públicos indicar: catedrático, profesor, maestro de taller o profesor especialista.

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Diseño de Estampación Industrial Digital

CURSO: 3º y 4º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores

PROFESOR/A: José Luis Torres

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- Diseño de Estampación Industrial digital			II.- Desarrollo de una colección					
TEMA	Tema 1. Proceso de diseño. Tendencias		Tema 2. Estampación Industrial e Impresión Digital	Tema 3. Técnicas digitales de diseño vectorial y de imagen. Arte final					
ACTIVIDAD	Ejercicio 1: Estudio y análisis del proceso de diseño de estampados en diseños actuales. Análisis de tendencias.	Ejercicio 1: Estudio y análisis del proceso de diseño de estampados en diseños actuales. Análisis de tendencias.	Ejercicio 1: Estudio y análisis del proceso de diseño de estampados en diseños actuales. Análisis de tendencias.	Ejercicio 2: Realización de composiciones discontinuas o posicionales a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 2: Realización de composiciones discontinuas o posicionales a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 2: Realización de composiciones discontinuas o posicionales a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen
METODOLOGÍA	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica
COMPETENCIAS	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Diseño de Estampación Industrial Digital

CURSO: 3º y 4º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores

PROFESOR/A: José Luis Torres

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE						ENTREGA FINAL		PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
TEMA		Tema 4. Realización y presentación de una colección. Ferias				Todo	Todos	Todo	Todo
ACTIVIDAD	Ejercicio 3: Realización de composiciones continuas o allover a partir de archivos vectoriales y de imagen	Ejercicio 4: Propuesta, realización y presentación de una colección de estampados	Ejercicio 4: Propuesta, realización y presentación de una colección de estampados	Ejercicio 4: Propuesta, realización y presentación de una colección de estampados	Ejercicio 4: Propuesta, realización y presentación de una colección de estampados	Recogida de trabajos pendientes y para mejorar	Presentación de los trabajos en el aula	Realización de prueba teórico-práctica	Realización de prueba teórico-práctica
METODOLOGÍA	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica	Práctica			
COMPETENCIAS	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas	Todas