

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

Curso 2018-2019

Guía docente de
Mproyecto de Comunicación Digital de Moda
Especialidad de Diseño de Moda

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Proyecto de Comunicación Digital de Moda**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa
Materia	Materiales y tecnología aplicados al Diseño Gráfico
Especialidad	Diseño Moda
Periodo de impartición	Curso 3º / 2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodrigo Herranz, Mar	mrodrigo@esdmadrid.es

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodrigo Herranz, Mar	marrodrigo@hotmail.com	1

4. Presentación de la asignatura

En los últimos años han tenido lugar numerosos avances en las técnicas de diseño de moda por ordenador, el diseñador, el figurinista y estilista de moda han sabido incorporar el ordenador en su proceso de trabajo. En esta asignatura, de carácter teórico-práctica, pretendemos dar a conocer algunas de las herramientas digitales que intervienen en este proceso, fundamentalmente las que tienen que ver con los gráficos vectoriales en la medida que son de gran utilidad en la representación de figurines, prendas, diseños textiles, estampados.. Pero también nos ocuparemos de la comunicación del proyecto entendido de una manera global. El conocimiento del software de maquetación permitirá al estudiante integrar de una manera atractiva los diferentes elementos visuales que conforman el proyecto de moda, lo cual incrementará su valor de seducción. Trabajaremos con software específico de dibujo vectorial (Illustrator), tratamiento de imágenes (Photoshop) y de maquetación (Indesign). Esta programación didáctica se entiende como un proceso dinámico y flexible para obtener el fin de todo proceso de enseñanza-aprendizaje: el continuo feed-back. Se podrán realizar por tanto las adaptaciones y modificaciones necesarias que dicho proceso requiera.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Se recomienda haber cursado y aprobado la asignatura TECNOLOGIA DIGITAL de 1º curso/1º semestre

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
12CG 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.
14CG Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
19CG Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
22CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
9CEM Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
10CEM Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEM1 Conseguir destrezas en las herramientas vectoriales que requiere la profesión.
CEM2 Adquirir habilidades digitales para la comunicación del proyecto de diseño de moda

6. Resultados del aprendizaje

<p>Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demostrar destrezas suficientes en la vectorización de figurines o bocetos de moda escaneados. 2. Realizar gráficos técnicos de prendas y ornamentos. 3. Componer y diseñar estampados 4. Gestionar adecuadamente la información disponible en internet. 5. Utilizar bibliotecas de cliparts. 6. Elaborar fichas técnicas de moda 7. Maquetar un proyecto de moda 8. Desarrollar proyectos de comunicación para el proyecto de diseño de moda en los formatos adecuados.
--

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Software de Ilustración y diseño vectorial.	Tema 1. Figurines técnicos y figurines estilizados
	Tema 2. Estampados y patrones

	Tema 3. Ilustración realista de moda y complementos
II. Imagen bitmap y retoque fotográfico	Tema 4. Texturas y tejidos
	Tema 5. Fotomontajes
III.- Diseño para la comunicación	Tema 6. Uso de la tipografía
	Tema 7. Ficha técnica de moda
	Tema 8. Maquetación del proyecto de moda
	Tema 9. Creación de un portfolio

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicios prácticos resueltos en clase (12 ejercicios previstos a lo largo del curso, entregas semanales)
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno – Proyectos (1 proyecto final)

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	44
Preparación de pruebas (a)	20
Otras actividades formativas (a)	4
Realización de pruebas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	20
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	28
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Las clases teórico-prácticas estarán encaminadas a explicar las técnicas concretas del software. Los alumnos seguirán de forma dirigida las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo.

Las prácticas individuales son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera autónoma. Con ellas se comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia.

El aula virtual dará soporte complementario a las clases presenciales, en ella se organizan los contenidos y tareas de la asignatura, permitiendo además un flujo de comunicación ágil entre alumnos y profesor.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

El sistema de evaluación, según contempla el marco del espacio europeo de educación superior, es la **EVALUACION CONTÍNUA**. En este sentido la asistencia a clase es obligatoria y aquellos alumnos cuya asistencia estuviera por debajo del **80%** perderían esta condición. Se valorará la asistencia no como mera presencia en el aula sino principalmente la participación activa, asimismo se tendrán en cuenta factores como la puntualidad, atención a las explicaciones y actitud respetuosa en el aula hacia compañeros y profesor.

Se realizará una observación sistemática de las actitudes personales del alumno, su forma de organizar el trabajo, entrega ordenada de ejercicios, bien clasificados y correctamente nombrados.

Los instrumentos de evaluación los constituyen los **ejercicios prácticos** entregados, en los que el alumno demostrará sus destrezas y habilidades así como la adquisición de las competencias de la asignatura.

Se establecerá un sistema de recuperación de ejercicios no aprobados que consistirá en la reelaboración o mejora de los mismos.

CONVOCATORIAS ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA:

ORDINARIA: Consistirá en un examen teórico práctico y la realizarán únicamente los alumnos que han perdido la evaluación continua. No se tendrán en cuenta los ejercicios entregados durante el curso.

EXTRAORDINARIA: Para aquellos alumnos que no han superado el curso ni por evaluación continua ni por la convocatoria ordinaria. Como la ordinaria, consistirá en un examen teórico práctico. No se tendrán en cuenta los ejercicios entregados durante el curso.

11.2. Criterios de evaluación

Se valorará en el estudiante:

- Demuestra las destrezas y habilidades técnicas suficientes en el dominio del software.
- Propone u ofrece nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor.
- Sabe aprovechar los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición.
- Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas.
- Entrega puntualmente los ejercicios requeridos.

11.3. Criterios de calificación

Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:

- Asistencia y participación activa 10%
- Ejercicios prácticos: 90%.

El examen final se evaluará de 0 a 10

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	45
Proyectos personales	45
Asistencia y participación activa	10
Total ponderación	100%

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 %
Pruebas prácticas (duración 2 horas)	100
Total ponderación	100%

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 %
Pruebas prácticas (duración 2 horas)	100
Total ponderación	100%

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 %
Prácticas guiadas	45
Proyectos personales	45
Asistencia y participación activa	10
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Aulas de informática con 20 equipos.
Red ADSL y WIFI
Sistema de almacenamiento en la nube
En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura
<http://esdmadrid.net/aula/>

12.1. Direcciones web de interés

Tendencias	http://www.fashiontrendsetter.com/
Tendencias	http://www.wgsn.com/es/
Tendencias	http://www.promostyl.com/en/
Tendencias	http://www.trendstop.com/
Noovo magazine	http://www.noovoeditions.com/
Neo2 magazine	http://www.neo2.es/blog/
Software	http://www.adobe.com/es/

12.2. Otros materiales y recursos didácticos

En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura
<http://esdmadrid.net/aula/>

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Mar Rodrigo Herranz
Correo electrónico	marrodrigo@hotmail.com
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño/Medios Informáticos
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes. UCM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Tecnología digital en las cuatro especialidades

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: PROYECTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL DE MODA CURSO: TERCERO
2º SEMESTRE ESPECIALIDAD: DISEÑO DE MODA
PROFESORA: MAR RODRIGO HERRANZ

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8
BLOQUE	TEMA I. SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO VECTORIAL					TEMA II. IMAGEN BITMAP Y RETOQUE DE IMAGEN		
	PRESENTACIÓN	FIGURINES TÉCNICOS	FIGURINES ESTILIZADOS	ESTAMPADOS Y PATRONES	ILUSTRACIÓN REALISTA CON MALLAS DE DEGRADADO	TEXTURAS Y TEJIDOS	RETOQUE FOTOGRÁFICO FOTOMONTAJES	
ACTIVIDAD		EJERCICIO	EJERCICIO	EJERCICIO	EJERCICIO	EJERCICIO	EJERCICIO	
METODOLOGÍA	Evaluación inicial	Ejercicios libres utilizando las técnicas vistas en clase. Se comenzarán en el aula guiadas por el profesor y se finalizarán en casa.						
COMPETENCIAS		3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEM CEM2						

Cronograma **Semanas 10 a 18**

SEMANA	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	TEMA III COMUNICACIÓN										
TEMA	PRESENTACIÓN	TIPOGRAFÍA	FICHA TÉCNICA DE MODA			MAQUETACIÓN DE PROYECTOS				PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
ACTIVIDAD		EJERCICIO	EJERCICIO			EJERCICIO	PROYECTO FINAL				
METODOLOGÍA	Ejercicios libres utilizando las técnicas vistas en clase. Se comenzarán en el aula guiadas por el profesor y se finalizarán en casa.						Ejercicio libre Motion Graphics				
COMPETENCIAS	3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEM2 CEM3 CEM4 CEM4										