

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

Curso 2017-2018

Guía docente de
Proyecto 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 | Lenguajes y técnicas de representación y comunicación |
| Especialidad | Diseño de Moda |
| Periodo de impartición | 3 ^{er} curso, 2 ^o semestre |
| Nº créditos | 4 |
| Departamento | Informática y Audiovisuales |
| Idioma/s | Español |

2. Profesor responsable de la asignatura

| | |
|----------------------|------------------------|
| Apellidos y nombre | Correo electrónico |
| Rodrigo Herranz, Mar | marrodrigo@hotmail.com |

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

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

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

Recomendable haber cursado y aprobado la asignatura de formación básica Tecnología Digital.

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

Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:

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 en total con 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.

1. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Evaluación inicial: Se realizará un diagnóstico inicial del nivel del estudiante, bien de manera oral o a través de una encuesta.

El instrumento de evaluación serán los ejercicios prácticos entregados, en los que el alumno demostrará sus destrezas y habilidades así como la adquisición de las competencias de la asignatura.

El sistema de evaluación, según contempla el marco del espacio europeo de educación superior, es la evaluación continua. 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.

Al finalizar cada bloque de contenidos se requerirá la realización de un proyecto-trabajo individual de una dificultad mayor, donde el alumno deberá demostrar que ha alcanzado las competencias requeridas en cada uno de los bloques temáticos.

Los alumnos que no superen el curso por evaluación continua, deberán presentarse al examen de la convocatoria extraordinaria.

La convocatoria ordinaria será exclusivamente para aquellos alumnos que han perdido la evaluación continua.

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%.

La calificación obtenida será de 0 a 10, con expresión de un decimal.

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, así como los que no hayan alcanzado los resultados mínimos suficientes. 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 (Dropbox)
 En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura
<http://esdmadrid.net/aula/>

12.1. Bibliografía general

| | |
|-----------|---|
| Título | <i>Técnicas de diseño de moda por ordenador</i> |
| Autor | López López Anna María |
| Editorial | Anaya Multimedia, 2008 |
| Título | <i>Ilustración digital de moda</i> |
| Autor | Tallon Kevin |
| Editorial | Parramon 2008 |
| Título | <i>Diseño de moda creativo con Illustrator</i> |
| Autor | Tallon Kevin |
| Editorial | Acanto 2009 |
| Título | <i>Ilustración digital de moda: una guía práctica paso a paso</i> |
| Autor | Binvignat Streeter, Loreto |
| Editorial | Promopress, 2010 |
| Título | <i>100 años de ilustración de moda.</i> |
| Autor | Blackman, Cally |
| Editorial | Blume, 2010 |
| Título | <i>Diseño y estampación textil digital</i> |
| Autor | Bowles, Melannie y Ceri, Isaac |
| Editorial | Blume, 2009 |
| Título | <i>La nueva ilustración de moda</i> |
| Autor | Dawber, Martin |
| Editorial | Blume, 2007 |
| Título | <i>Nuevas tecnologías aplicadas a la moda</i> |
| Autor | Guerrero, Jose A. |
| Editorial | Parramon, 2009 |

12.2. Bibliografía complementaria

| | |
|-----------|---------------------------------|
| Título | <i>Aprender illustrator cs6</i> |
| Autor | Williams, R. Tollett, J. |
| Editorial | Anaya Multimedia, 2013 |
| Título | <i>Illustrator cs6</i> |
| Autor | Adobe Press |
| Editorial | Anaya Multimedia, 2012 |
| Título | <i>Indesign cs6</i> |
| Autor | Gómez Laínes, F.J |
| Editorial | Anaya Multimedia, 2012 |

12.3. 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/ |

12.4. 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 |
| Horario de atención a alumnos (si procede) | |
| Correo electrónico | mrodrigo@esdmadrid.es |
| Departamento | Informática y Audiovisuales |
| 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
 2º SEMESTRE

CURSO: TERCERO
 ESPECIALIDAD: DISEÑO DE MODA

PROFESORES: MAR RODRIGO HERRANZ

| SEMANA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|--------------|---|--|--------------------------|--------------------------|---|--|-------------------------------------|---|--------------------------------|
| BLOQUE | TEMA I. SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO VECTORIAL | | | | | TEMA II. IMAGEN BITMAP Y RETOQUE DE IMAGEN | | | TEMAIII COMUNICACIÓN |
| | PRESENTACIÓN | FIGURINES TÉCNICOS | FIGURINES ESTILIZADOS | ESTAMPADOS Y PATRONES | ILUSTRACIÓN REALISTA CON MALLAS DE DEGRADADO | TEXTURAS Y TEJIDOS | RETOQUE FOTOGRÁFICO FOTOMONTAJES | | PRESENTACIÓN |
| ACTIVIDAD | | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | | |
| METODOLOGÍA | Evaluación inicial e introducción al software | Ejercicios libres utilizando las técnicas gráficas vistas en clase. Se comenzarán en el aula guiadas por el profesor y se finalizarán en casa. | | | | | | | Introducción a la interface |
| COMPETENCIAS | | 3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2 | | | | | | | 12CG 14CG 19CG CEG3 |

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: PROYECTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL DE MODA
 2º SEMESTRE
 PROFESORES: MAR RODRIGO HERRANZ

CURSO: TERCERO
 ESPECIALIDAD: DISEÑO DE MODA

| SEMANA | PDF | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | |
|--------------|-----|---|--------------------------------|--|--------------------------------|----------------------------|----|----|----|---------------------|--------------------------|
| BLOQUE | | TEMAIII COMUNICACIÓN | | | | | | | | PRUEBA ORDINARIA | PRUEBA EXTRAORDINARIA |
| | | TIPOGRAFÍA | FICHA TÉCNICA DE MODA | | | MAQUETACIÓN DE PROYECTOS | | | | | |
| ACTIVIDAD | | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | EJERCICIO | PROYECTO FINAL | | | | | |
| METODOLOGÍA | | Clase teórico-práctica | Seguimiento guiado paso a paso | Resolución de ejercicios de modo independiente del alumno. | Seguimiento guiado paso a paso | Portfolio. Ejercicio libre | | | | | |
| COMPETENCIAS | | 3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2 CEG3 CEG4 | | | | | | | | | |