



GUIA DOCENTE

# Lenguajes y técnicas digitales DM 2023-24

Especialidad: Medios Informáticos

Curso 2023/2024

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

## → 1. Datos de identificación

### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Moda		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento			
Asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código	DM1	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



---

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

La diseñadora y diseñador de moda como creativa y creativo dentro de una actividad que tiene por objeto la utilización de lenguajes gráficos para generar prototipos y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes aplicaciones.

Dominar diferentes softwares vinculados al ámbito del diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda y elementos relacionados con este. La alumna y alumno, ha de conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda.

La alumna y alumno, debe adquirir los conocimientos necesarios para utilizar los procedimientos básicos empleados en el dibujo y diseño por ordenador, de tal forma que utilice las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo así como instrumento de comunicación y gestión.

Esta asignatura contribuye al desarrollo del perfil profesional en el área de diseño de moda atendiendo a las necesidades de creatividad e innovación en productos de diseño textil e indumentaria. Dotando a la alumna y alumno de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos, así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñadora y diseñador de moda.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Para cursar esta asignatura, la alumna y alumno debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso de los Estudios Superiores en Diseño. Requisitos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y la superación de la correspondiente prueba específica a que se refiere el artículo 57 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Es necesario tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y comunicación.
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

---

### COMPETENCIAS GENERALES

---



<b>CG2</b>	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG10</b>	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>CG20</b>	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.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<b>CE10</b>	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
<b>CE11</b>	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Maneja y aplica eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño de moda y la maquetación de textos e imágenes para creación de memorias. Genera PDF de impresión y digital correctamente.	CT2, CT4, CG10, CE10, CE11,CS1
R2 - Diseña y representa gráficamente ideas y conceptos mediante la tecnología digital relacionados con el diseño de moda. Expone dudas y/o fórmulas para su correcta resolución.	CT11, CG20, CG10, CE10, CE11,CS1
R3 - Identifica y combina los diferentes tipos de imágenes digitales (bitmap y vectoriales), las prepara convenientemente según el objetivo planteado (digital o impreso).	CT2, CT4, CG20, CE10, CE11,CS1
R4 - Distingue y maneja las características de la imagen digital según su salida, resolución gráfica y cromática, tamaño y formatos.	CT2, CT4, CG10, CG20, CE11,CS1
R5 - Analiza y realiza el diseño de técnicos básicos extraídos de imágenes reales y estampados textiles adecuados a la finalidad de destino. Realiza paneles compositivos bajo unas premisas establecidas, como pueden ser tendencias actuales o marcadas por el profesor o profesora .	CT2, CT4, CG10, CG20,CE10,CE11,CS1
RA6 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad. * CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. * *CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	CT11**, CG14*,



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Maquetación de espacios para trabajos analógicos y digitales

#### Organización de la información y el espacio.

- Tipos de retículas
- Elementos que intervienen en la maquetación (textos, imágenes e ilustraciones)

#### Entorno de trabajo

- Herramientas
- Preferencias del programa

#### Páginas de documento

- Creación de páginas de documento
- Modificación, eliminación, disposición

#### Páginas maestras

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

#### Colocación de texto

- Creación de marcos de texto
- Edición de marcos
- Colocación de texto
- Gestor de fuentes, Adobe Fonts

#### Colocación de imágenes

- Creación de marcos de imagen
- Edición de marcos, trazos, contornos, biseles
- Colocación de imágenes incrustadas o enlazadas
- Vinculación de imágenes

#### Estilos

- Estilos de carácter y párrafo
- Estilos de objeto
- Tablas de contenido/Índice

#### Bibliotecas

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

#### Color

- Panel Muestras
- Paletas colores



## Exportación

- Creación de PDF de impresión e interactivos
- Interactividad

## Unidad 2. Tratamiento de la imagen bitmap

### Conceptos básicos

- Imagen vectorial/raster
- Conceptos y características Imagen digital, el pixel, resolución, tamaño de imagen profundidad de bits
- Formatos nativos. Intercambio de archivos entre aplicaciones

### Software

- Entorno de trabajo
- Preferencias del programa
- Herramientas de selección
- Capas, capas de ajuste y canales
- Herramientas de retoque
- Herramientas de dibujo y pintura
- Modos de fusión, máscaras y canales alfa
- Pinceles
- Motivos-patrones
- Objetos inteligentes
- Ajustes de color
- Texto

### Automatizaciones

- Acciones
- Aplicación por lotes
- Droplets

### Cromatismo

- El color, modos de color, profundidad de color
- Creación y aplicación de color digital según finalidad
- Paletas de color
- Adobe color

### Obtención de recursos y salida

- Búsqueda y descarga segura de imágenes gratuitas y de calidad
- Descarga de fuentes gratuitas. Gestor de fuentes, Adobe fonts
- Configuración de salida(digital e impresión)

## Unidad 3. Imagen bidimensional. Imagen vectorial

### Características imagen vectorial

- Imagen vectorial/raster, concepto, resolución, características
- Formatos, intercambio de archivos, exportación a otras aplicaciones



## Software

- Introducción a la interfaz de la aplicación
- Barra de Herramientas, menús y paletas
- Selección y selección directa
- Panel apariencia
- Dibujo de formas básicas
- Transformación, rotación, reflejo, escala, deformación
- Paneles Color y Trazo
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Volver a colorear la ilustración. Paletas de colores. Adobe color
- Uso del panel Capas
- Transformación de trazados y rellenos, clonación, simetría, rotación etc.
- Conceptos básicos edición y control de nodos
- Operaciones de fusión de objetos. Panel Buscatrazos
- Herramienta de motivos-patrones
- Creación de pinceles, bibliotecas
- Importación y colocación de otros elementos

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5;	30h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,	40h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA2	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>



7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	54h
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6	6h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
<b>SUBTOTAL</b>			110
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>

## → 8. Recursos

### Profesor

- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenador del aula

### Alumnos/as

- Ordenadores del aula
- Portátiles personales de alumnos/as
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales, videos e imágenes) subidos al Moodle( aula virtual de la escuela)
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos y alumnas amplíen su formación

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase</b> : 60%</li> <li>• <b>Exámenes o trabajo final</b>: 40%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la convocatoria ordinaria.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6,RA7,R A8</p>
---	--

## 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase</b> : 30%</li> <li>• <b>Exámenes o trabajo final</b>: 70%</li> </ul> <p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase y seguir el ritmo de esta).</p> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA6,RA7</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase</b> : 40%</li> <li>• <b>Exámenes o trabajo final</b>: 60%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,RA6,RA7,R A8</p>

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de clase</b> : 30%</li> <li>• <b>Exámen</b> : 70%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado y así poder aprobar la asignatura.</p> <p><b>*Para acceder al EXAMEN, se deberán entregar previamente todos los ejercicios realizados durante el curso .</b></p>	



---

## → 10. Bibliografía

---

### Bibliografía complementaria:

#### Libros

- Apolonio, L. (2018). *Illustrator (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.
- Mediaactive. (2009). *Aprender Illustrator con 100 ejercicios prácticos*. S.A. Barcelona: Marcombo.
- Delgado, J.M. (2018). *Photoshop CC (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.
- Caballero, N. (2009). *Photoshop (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Gómez, F.J. (2018). *InDesign CC (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.
- Gómez, F. J. (2018). *InDesign, Guía práctica*. Madrid: Anaya.
- López, A.M. (2018). *Diseño digital de Moda*. Madrid: Anaya Multimedia.
- López, A.M. (2008). *Técnicas de diseño de Modas por ordenador*. Madrid: Anaya Multimedia
- Ward, Aly Smith, C. (2002). *Los Trucos y Efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Editorial Anaya.
- Heller, E. (2010). *Psicología del color*. México: Editorial Gustavo Gili.
- López, A.M. (2014). *Figurines de Moda: Técnicas y Estilos*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Ward, A y Smith, C. (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.

#### Web

- Rivas Jose Angel (2019). *Cómo elegir un portátil para diseño gráfico*.  
<https://www.creativosonline.org/como-elegir-portatil-diseno-grafico.html>
- Paez Laura (6 febrero 2019). *Herramientas para ilustración de moda digital*.  
<https://laurapaez.com/herramientas-para-ilustracion-de-moda-digital/>
- Gusgsm (nov 2019). *Cómo crear un PDF para imprenta con Adobe Illustrator CC*.  
[http://www.gusgsm.com/como\\_crear\\_un\\_pdf\\_para\\_imprenta\\_con\\_adobe\\_illustrator\\_cc](http://www.gusgsm.com/como_crear_un_pdf_para_imprenta_con_adobe_illustrator_cc)
- Illescas Silvia. dzoom (nov 2016) .*Acciones Photoshop: Qué Son y Cómo se Usan*.  
<https://www.dzoom.org.es/acciones-photoshop-que-son-y-como-se-usan/>

#### Vídeo

- Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022) .*Crear pinceles personalizados. Photoshop* [video].Youtube. <https://www.youtube.com/c/Tripiyon/videos>
- Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022). *Cómo integrar una persona en otra fotografía con Photoshop*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rlsSErPfTRA&t=1067s>
- Sánchez Pedro J. [Tripiyon] (junio 2022). *Iguala los tonos de tus fotomontajes en todas las versiones de Photoshop*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DjsyFphxqR0>