



GUIA DOCENTE  
**Tecnología digital 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	Tecnología digital aplicada al diseño de moda		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código	DM3	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horario profesorado
Lugar de tutorías	Departamento de tecnología y ciencias aplicadas



---

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

---

El objetivo de la asignatura es el de dominar diferentes softwares vinculados al ámbito del diseño de moda y comprender su importancia en la resolución y ejecución del producto moda así como los 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 de tal forma que utilice la tecnología 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 los conocimientos, capacidades y criterios metodológicos, así como el correcto uso de software actual para poder desarrollar su trabajo como diseñadora y diseñador de moda.

Se establecerá una coordinación transversal con indumentaria escénica.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Para cursar esta asignatura y teniendo en cuenta que se trata de una asignatura específica y obligatoria, la alumna y alumno debe dominar los siguientes conceptos: tratamiento de la imagen bitmap y de imágenes vectoriales, conocimientos correspondientes a la asignatura Lenguajes y técnicas digitales de primer curso, así como técnicas gráficas de ilustración de moda y técnicas de patronaje, conocimientos correspondientes a las asignaturas de Taller de ilustración de Moda y Patronaje, ambas del segundo curso.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Tecnología digital aplicada al diseño de moda**.

---

### 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

---



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

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

## COMPETENCIAS SOCIALES

CS1	Manifiestar y demostrar interés y ganas de superación.
-----	--

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 – Analiza y crea imágenes vectoriales y de mapa de bits, valora las cualidades de precisión, asociatividad y edición de software específico y posterior utilización en formas y composiciones de producto moda.	CE 10, CE11, CS1
R2 – Analiza y corrige imágenes escaneadas mediante programas de retoque fotográfico para la creación de lookbooks, cartas de color y tejidos, paneles de colección.	CG20
R3 – Interpreta y realiza diseño de técnicos complejos, así como patrones digitales aplicados al diseño de moda para su utilización en fichas técnicas completas. Utiliza distintas técnicas y procesos digitales para la realización de ilustraciones de moda.	CE10, CE11
R4 – Investiga y expresa la importancia de la aplicación de nuevas tecnologías, incluyendo tecnología 3D y su contribución a la sostenibilidad en el sector moda.	CT4, CG10, CT11
R5 – Identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor para su mejora y buen desarrollo de su trabajo. Argumenta y explica coherentemente el trabajo realizado. Resuelve posibles dudas que van surgiendo en la realización de su trabajo.	CT4, CG10, CT11
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.	CT11**, CG14*



\* 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.

---

## → 6. Contenidos

---

- El concepto de orden entre las unidades didácticas es a nivel orientativo ya que la secuencialización de los contenidos dependerá de circunstancias temporales, nivel de grupo y sobretodo con especial atención la coordinación con otras asignaturas.

### Unidad 1. Tecnología digital aplicada al diseño técnico de moda

#### Creación de dibujos técnicos planos con detalles.

- Dibujos de técnicos por piezas.
- Realización de la lupa como herramienta para el detalle explicativo del técnico.
- Mejorar la apariencia del técnico: trazo, movimiento, sombras.

#### Elaboración de pinceles y símbolos

- Pinceles y símbolos como herramientas para la creación de bordados, fornituras.
- Creación y edición de pinceles motivo: costuras y elásticos, punto de cruz, cadeneta, bordados, cintas bordadas, pincel encaje.
- Creación y edición de símbolos: botones, cremalleras, fornituras de fantasía
- Creación y reutilización de bibliotecas para distintas colecciones.

#### Elaboración de estampados

- Estampados clásicos: vichy, lunares, pata de gallo.
- Estampado continuo vectorial y bitmap.
- Aplicación del estampado a técnicos y figurines.

#### Creación de fichas técnicas

- Concepto y uso de las fichas técnicas, elementos que las componen.
- Creación de fichas complejas, aplicación de dibujo plano y detalles de la prenda.

### Unidad 2. Tecnología digital aplicada al Patronaje.



## Conceptos básicos

- Entorno de trabajo. Preferencias del programa
- Introducción a la interfaz de la aplicación. Interacción entre herramientas, menús y paletas.
- Herramientas de dibujo: Formar patrón.
- Herramientas de edición de patrones.
- Aplicación de trazos, cortes, costuras, piquetes y referencia del hilo
- Dibujo de formas básicas, y obtención de otras más complejas mediante transformación de las anteriores, unión de formas.
- Creación de escalados.
- Optimización y exportación de archivos.

## Unidad 3. Tecnología digital aplicada a Ilustración de moda

### Creación y edición de figurines técnicos y artísticos

- Referentes de ilustradores de moda y análisis de su obra y técnicas..
- Creación de figurines aplicando técnicas raster y técnicas vectoriales, diferencias y fusión entre ambas.

### Tratamiento digital de los figurines.

- Ilustración de color de línea..
- Ilustración de prendas oscuras.
- Ilustración de prendas transparentes y degradados.
- Aplicación de luces y sombras
- Aplicación de estampados.
- Ilustración utilizando la técnica del collage.
- Tratamiento de fondos..

### Tratamiento digital de la colección.

- Creación de fichas técnicas completas.
- Tratamiento del etiquetaje: Mockup.
- Realización del Panel de inspiración.
- Realización y composición del lookbook . Plan de la colección. Aplicación de objetos inteligentes.
- Creación de figurines definitivos fusionando distintas técnicas digitales.

---

## → 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;	36h
<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,	10h
<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	4h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4, RA5,	4h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</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	40h
<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	44h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		6h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

Profesor/a



- 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
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos/as completen las explicaciones teóricas

## → 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><b>Trabajos prácticos:</b> Suponen el 40% de la calificación total.  <b>Exámenes:</b> 60% de la calificación total.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p> <p>Cada trabajo práctico y examen se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y exámenes.                      Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.                      El plazo máximo de recogida será de una semana, después ya no se aceptarán y contarán como NP.</p> <p>*En la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria se realizarán recuperaciones de los apartados no superados, trabajos o exámenes. Quien no supere estas pruebas en la convocatoria ordinaria, <b>deberá realizar un examen global de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, además de entregar todos los trabajos exigidos durante el curso.</b></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>El alumno/a que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase). <b>Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.</b></p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajos : 30%</li> <li>● Examen: 70%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</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><b>Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.</b></p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajos : 30%</li> <li>● Examen: 70%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</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><b>Deberá realizar un examen teórico-práctico global de la asignatura en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los trabajos.</b></p> <p>Calificación:</p>	



- Trabajos : 30%
- Examen: 70%

\*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

---

## → 10. Bibliografía

---

Lopez Lopez, Ana Maria (2010). *Técnicas de diseño de moda por ordenador*. Madrid. Colección Diseño y Creatividad. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2329-6.

Tallon, Kelly(2009). *Diseño de moda creativo con Illustrator*. Barcelona. Editorial Acanto. ISBN: 978-84-537-6930.

Binviat Steeter, Louise (2010). *Ilustracion digital de moda*. Barcelona. Editorial Promopress. ISBN: 978-84-537-7491.

Trigo, I(2010). *Patroneo Key*. Barcelona. Apsara fashion Technology.  
<https://www.apsarafashiontechnology.com>.

### **Bibliografía complementaria:**

Koyama, A (2010). *El dibujo de moda paso a paso*. Barcelona. Gustavo Gili Editorial Anaya ISBN: 978-84-737-3430.

Takamura, Z (2010). *Diseño de moda: Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda*. Barcelona.



VV.AA (2000). *Diseño digital: Técnicas avanzadas*. Madrid. Editorial Anaya Multimedia ISBN:  
978-844-151-4225.