

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**Ilustración digital de moda**

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	Ilustración digital de moda
<b>Tipo de asignatura</b>	Formación Básica
<b>Materia</b>	Ilustración digital de moda
<b>Tipo</b>	Teórico-Práctica
<b>Curso</b>	SEGUNDO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
<b>Duración</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos ECTS totales</b>	3
<b>Horas lectivas semanales</b>	3
<b>Prelación o requisitos previos</b>	
<b>Calendario</b>	
<b>Horario de impartición</b>	

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	Paula Cabrera Benjumea
<b>Correo electrónico</b>	paulacb@euosuna.org

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo profundizar en las herramientas de dibujo vectorial y mapa de bits y desarrollar las destrezas necesarias para la representación digital del diseño de moda.

La finalidad será que el alumnado emplee la ilustración digital de moda como un recurso visual esencial que abarca diferentes utilidades, desde la inspiración, el bosquejo de ideas previas hasta la realización del documento donde se detallan las especificaciones para el patronista. Se dará a conocer diferentes técnicas y procedimientos digitales para ilustrar y representar piezas de moda a través de fichas técnicas que definan las características y tendencias de una prenda.

El objetivo será que el alumnado alcance los conocimientos suficientes para ser capaz de manejar el software en la creación profesional de cualquier colección de moda que se le presente.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter semestral que forma parte de la materia Proyectos de diseño de moda e indumentaria junto con otras asignaturas como Proyectos de diseño de moda I, Proyectos de diseño de moda II, Diseño de complementos de moda, Imagen y Proyecto digital integrado. Se imparte en el segundo curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB). El número de créditos asignados a esta asignaturas son 3 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Elementos básicos de la comunicación visual. Técnicas visuales: estrategias de comunicación. Técnicas digitales de ilustración: dibujo vectorial y mapa de bit aplicados al diseño y a la ilustración de moda: creación de imágenes, retoque, coloreado digital, técnicas mixtas. Creación de cartas de color. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 3.2 Programa

#### INTRODUCCIÓN GENERAL

Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Cuestionario para evaluar el nivel de conocimientos previos. Noticias, actualidades.

UD 1. Elementos básicos de la comunicación visual en el dibujo digital. La ilustración de moda en el diseño textil, editorial y la publicidad. Investigación y experimentación: técnicas mixtas de representación y búsqueda del estilo personal.

UD 2. El color. La psicología y simbología del color. La carta y el panel de tendencia.

UD 3. Dibujo de mapa de bits aplicado a la moda. Las imágenes en píxeles: digitalización, retoque de imágenes, ilustración fotográfica, el collage y las técnicas digitales mixtas.

UD 4. Dibujo vectorial aplicado a la moda. Las imágenes vectoriales: el dibujo plano y el trazado vectorial. La ficha técnica: principios y contenidos. Dibujo plano y dibujo en volumen.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE11 - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

### 5.1 Actividades

#### Actividades Evaluables

Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	12	16,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	29	38,67%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	6	8,00%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	5,33%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	4,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
<b>Total horas presenciales</b>		<b>54</b>	<b>72%</b>
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	5	6,67%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	8	10,67%



	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	8	10,67%
	<b>Total horas de trabajo autónomo</b>	<b>21</b>	<b>28%</b>
	<b>Total volumen de trabajo</b>	<b>75</b>	<b>3 ETCS</b>

## 5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.  
 Aulas informáticas con acceso a internet.  
 Escáner plano digital  
 Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.  
 Material gráfico para bocetos: cuaderno de bocetos, lápices, revistas, cartulinas, etc.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Davies, H. (2010). Fashion Designers Sketchbooks. London: Laurence King Publishing Ltd.

Davies, H. (2013). Fashion Designers Sketchbooks Two. London: Laurence King Publishing Ltd.

Feyerabend, F. V. Ghosh, F. (2009). Ilustración de moda. Plantillas. Barcelona: Gustavo Gili.

Heller, E. (2010). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili.

López López, A. (2018). Diseño digital de moda. Madrid: Anaya multimedia

Mbonu, E. (2014). Diseño de moda: creatividad e investigación. Barcelona: Promopress.

Paci, T. (2018). El color en la ilustración de moda: técnicas de dibujo y pintura. Barcelona: Promopress.

Wager, L. (2018). La paleta perfecta. Combinaciones de colores inspiradas en el Arte, Moda y el Diseño. Barcelona: Promopress.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

#### 6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

## 6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

<b>PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES</b>		
<b>Actividad de Evaluación</b>	<b>Descripción de la Actividad</b>	<b>Ponderación</b>
Examen final de carácter escrito o práctico	Prueba teórica donde el alumno/a pueda demostrar la asimilación de los contenidos teóricos dados en clase y su capacidad para crear soluciones con ejemplos prácticos. Es obligatorio aprobar el examen teórico para realizar la media aritmética con el resto de las actividades evaluables. Si el alumno/a no aprueba el examen dispondrá de la convocatoria de septiembre.	20 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	<p>Evaluación de proyectos en forma de trabajos prácticos realizados en el propio aula o en las horas establecidas no presenciales, tutorizadas por la profesora. Estos trabajos serán individuales o grupales. Se evaluará la capacidad de adaptación y la crítica constructiva en el trabajo grupal, así como el desarrollo autónomo de los ejercicios.</p> <p>El objetivo será desarrollar las competencias de la asignatura por parte del estudiante y la detección de las posibles dificultades en la asimilación de las mismas por parte del profesor. De esta manera, se podrán resolver dudas que surjan en clase durante el proceso de elaboración y aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal.</p> <p>Las notas de las actividades se valorarán siguiendo los siguientes criterios de evaluación: bocetos, concepto y creatividad, técnica, presentación y justificación. A cada uno de estos apartados se le asignará una nota, cuya suma completa con el resto de notas se le aplicará la media ponderada correspondiente. Todos los ejercicios tendrán que estar aprobados para poder calcular la nota final. Se podrá recuperar la práctica si no se supera y tendrá que ser entregada de nuevo para su valoración. En caso contrario, el alumno/a estará obligado a presentar las actividades que le falten en las convocatoria correspondiente de septiembre.</p>	50%
Trabajos Individuales o en Grupos		%

Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Carpeta/cuaderno de ideas: elaboración de un cuaderno/carpeta de bosquejo como guía para la elaboración de proyectos y como soporte donde bocetar. La finalidad será proporcionar al alumnado recursos básicos para la generación de ideas durante el proceso creativo. Se establecerá un control donde el profesor pueda ir orientando y dirigiendo las estrategias y soluciones propias del alumno/a	20%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Prácticas de Aula, participación y asistencia: es necesaria la presencia y participación del alumno en el desarrollo de las actividades prácticas. El nivel de implicación, la iniciativa y la actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asign	10%

## 7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Si la situación actual excepcional lo permite, se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La Asistencia a Jornadas de Diseño y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a Exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

## **9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS**

Aunque el nivel de asistencia no es obligatoria en las Enseñanzas Artísticas Superiores, la asistencia será objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura. Los ejercicios prácticos y la aplicación de las herramientas digitales se trabajarán en el aula para llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas:

-Examen teórico: la puntuación obtenida en la prueba escrita, indicando los errores o aciertos cometidos en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas.

-Informe de evaluación tanto para las actividades prácticas (presenciales y no presenciales) como para los bocetos. Se irá evaluando según la naturaleza de los ejercicios con un informe que incluirá observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno/a.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	Introducción general				Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Cuestionario para evaluar el nivel de conocimientos previos. Noticias, actualidades
2ª	Tema 1	Teórica			UD 1. Elementos básicos de la comunicación visual en el dibujo digital. La ilustración de moda en el diseño textil, editorial y la publicidad. Investigación y experimentación: técnicas mixtas de representación y búsqueda del estilo personal
3ª	Tema 1		Práctica		U.D 1. Actividad
4ª	Tema 1		Práctica		U.D 1. Actividad
5ª	Tema 1		Práctica		U.D 1. Actividad
6ª	Tema 2	Teórica			UD 2. El color. La psicología y simbología del color. La carta y el panel de tendencia
7ª	Tema 2		Práctica		U.D 2. Actividad
8ª	Tema 2		Práctica		U.D 2. Actividad
9ª	Tema 2	Teórica			UD 3. Dibujo de mapa de bits aplicado a la moda. Las imágenes en píxeles: digitalización, retoque de imágenes, ilustración fotográfica, el <i>collage</i> y las técnicas digitales mixtas
10ª	Tema 2		Práctica		U.D 3. Actividad
11ª	Tema 3		Práctica		U.D 3. Actividad
12ª	Tema 3		Práctica		U.D 3. Actividad
13ª	Tema 3		Práctica		U.D 3. Actividad
14ª	Tema 3		Práctica		U.D 3. Actividad
15ª	Tema 3	Teórica			UD 4. Dibujo vectorial aplicado a la moda. Las imágenes vectoriales: el dibujo plano y el trazado vectorial. La fichas técnicas: principios y contenidos. Dibujo plano y dibujo en volumen



16 <sup>a</sup>	Tema 4		Práctica		U.D 4. Actividad
17 <sup>a</sup>	Tema 4		Práctica		U.D 4. Actividad
18 <sup>a</sup>	Tema 4		Práctica		U.D 4. Actividad
19 <sup>a</sup>	Tema 4		Práctica		U.D 4. Actividad
20 <sup>o</sup>	Tema 4			Examen teórico	Prueba teórica sobre los contenidos impartidos en el semestre