



Centro adscrito



**GRADO EN DISEÑO DE MODA**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**DISEÑO DIGITAL I: VECTORIAL**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Moda
<b>Módulo:</b>	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnologías
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Diseño Digital I: Vectorial
<b>Código:</b>	38009
<b>Curso:</b>	2
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Básica
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Pedro Juan Sánchez Bermejo
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Dr. Pedro Juan Sánchez Bermejo

### Datos de contacto:

[pedrojuan.sanchez@esne.es](mailto:pedrojuan.sanchez@esne.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Quince minutos antes o después de clase. Previa confirmación por correo electrónico.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Conocimientos de dibujo.

### Aconsejables:

Conocimientos básicos de dibujo e informática.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo Ciencias Aplicadas y Tecnologías.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de Diseño digital I: Vectorial proporciona al alumno los conocimientos básicos sobre el programa de dibujo vectorial (Adobe Illustrator) a través del cual aprenderán a desarrollar las destrezas necesarias para la representación digital del diseño de moda.

Los avances que se han producido en los últimos años respecto de las nuevas técnicas para el diseño de moda hacen de esta asignatura un elemento indispensable que todo diseñador de moda debe conocer.

Se enseñará a manejar el software de diseño vectorial 2D para mejorar los procesos de vectorización de figurines, bocetos escaneados y creación de colecciones.

El aprendizaje de esta asignatura es fundamental para complementar la formación asignaturas con Diseño de Moda.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Una parte importante de la vida profesional del graduado en Diseño de Moda es el conocimiento de las nuevas técnicas de diseño de moda por ordenador.

El alumno encontrará en estos programas una herramienta con la que plasmar sus proyectos desde la creación de ideas, a la ilustración de figurines y colecciones diseñadas, así como la elaboración de fichas técnicas y presentación de artes finales.

En este curso se pretende brindar al diseñador de moda la posibilidad de ser más productivo y creativo.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

**CG4** - Al final de este curso el alumno habrá establecido las bases del aprendizaje proyectual.

**CG5** -Tendrá un desarrollo intelectual elevado, conocimientos culturales y técnicos necesarios para su labor como diseñador.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE4** -El alumno al terminar el segundo año habrá adquirido una destreza suficiente para abordar diseños de prendas desde una base conceptual, con un soporte creativo e intelectual. Podrá realizar adecuadamente sus creaciones, desde la elección del tejido a la realización de la prenda. Podrá utilizar herramientas informáticas específicas para desarrollar su creatividad.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Hacer uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos de diseño de moda.
- Usar aplicaciones vectoriales de software eficaz y creativamente.
- Digitalizar y manipular objetos o imágenes de manera eficaz y creativa.
- Usar las aplicaciones de diseño eficaz y creativamente.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

Esta asignatura pretende acercar al alumno al uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos:

- Diseño básico de figurines vectoriales.
- Línea y color.
- Estampados.
- Grafismos.
- Diseño de prendas en plano.
- Cliparts.
- Diseño con pintura digital para la industria de la moda.

### Temario detallado

- Tema 1.** PRIMEROS PASOS CON ILLUSTRATOR.  
**Tema 2.** COMO DIBUJAR CON ILLUSTRATOR.  
**Tema 3.** OPERANDOS Y OPERACIONES.  
**Tema 4.** USO DEL COLOR EN ILLUSTRATOR.  
**Tema 5.** DISEÑO DE ESTAMPADOS.  
**Tema 6.** PROCESOS BASADOS EN IMÁGENES.  
**Tema 7.** FILTROS Y EFECTOS PARA DISEÑO DE MODA.  
**Tema 8.** DISEÑO Y MONTAJE CON INDESIGN.

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. PRIMEROS PASOS CON ILLUSTRATOR	Octubre
Tema 2. COMO DIBUJAMOS CON ILLUSTRATOR	Octubre
Tema 3. OPERANDOS Y OPERACIONES	Octubre
Tema 4. USANDO EL COLOR EN ILLUSTRATOR	Noviembre
Tema 5. DISEÑO DE ESTAMPADOS.	Noviembre
Tema 6. PROCESOS BASADOS EN IMÁGENES.	Diciembre
Tema 7. FILTROS Y EFECTOS PARA DISEÑO DE MODA	Diciembre/Enero

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG4, CG5 CE4	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y	CG4, CG5 CE4	20	20	40

	especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.				
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas.  Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.  Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG4, CG5 CE4	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria.  Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG4, CG5 CE4	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	Corrección de la resolución del examen	30%
Trabajos, ejercicios y prácticas individuales y/o cooperativos	Resolución en tiempo y forma de casos de manera individual	60%
Asistencia Participativa	Asistencia y grado de participación en el desarrollo de las clases	10%

## CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para poder presentarse al examen o proyecto final, se deberá entregar y **aprobar el 100% de los ejercicios y prácticas propuestas** durante el curso. Para superar la asignatura es necesario **superar el 100% de los proyectos propuestos y el proyecto o examen final**. En el examen, se valorará la asimilación y puesta en práctica de alguna de las técnicas aprendidas durante el curso, la proactividad del alumno, su participación, capacidad de análisis y creatividad.

### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen ordinario debiendo acudir a la convocatoria extraordinaria. El porcentaje se calcula partiendo del número total de clases lectivas de la asignatura.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos 10 minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula. Superado este tiempo, el profesor podrá dejar acceder el alumno al aula pero deberá contar como falta.
- Los dispositivos móviles deberán permanecer apagados/en silencio durante las clases.

### Prácticas y ejercicios evaluables

- Los contenidos de dichas prácticas serán los acordes a los temarios y trabajos realizados en clase.
- Se realizarán dos prácticas por semestre. Es decir que una asignatura semestral contará en total con 2 prácticas evaluables y una asignatura anual con 4 (2 por semestre). Salvo en las asignaturas de Confección y Patronaje donde se entregarán 4 prácticas por semestre (2 de confección y 2 de patronaje), es de 8 en total.
- Las prácticas son obligatorias y se realizarán en los días destinados a entregas de prácticas propuestas por el profesor de dicha asignatura. Siendo dichos periodos de entregas inamovibles y no se admitirán entregas posteriores.
- En cualquier convocatoria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. Estas entregas pueden incluir tanto ejercicios a realizar en clase como prácticas puntuables. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Todas las prácticas y ejercicios deberán ser entregados a través del Campus Virtual. En caso contrario, no serán tomadas en cuenta ni serán evaluadas.
- Para que las prácticas puedan hacer media entre sí, todas y cada una de ellas deberán ser entregadas y con un mínimo de 4. En caso contrario, la media matemática no será tomada en cuenta. La media superada de prácticas hará a su vez media con la nota de examen y la de actitud participativa, respetando los porcentajes descritos en esta guía

siempre y cuando la nota media en cada una de las partes sea igual o superior a 5.

- En caso de tener la primera práctica con menos de 4, será la única que podrá repetirse cuando el docente lo estime y sacando un máximo de un 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de evaluación de la práctica. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deberán ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine.

#### **Evaluación ordinaria**

- La evaluación ordinaria se hará de la asignatura completa.
- En la evaluación ordinaria, los alumnos deberán hacer un examen.
- En la evaluación ordinaria, los alumnos deberán haber presentado todas las prácticas y ejercicios evaluables solicitados durante el curso y calificados con una media igual o superior a 5 para poder hacer media aritmética con el examen y la participación.
- Para optar a realizar el examen los alumnos deben tener cubierto el 80% de asistencia.
- Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las partes: Examen, Prácticas, ejercicios y actitud participativa. En caso contrario, la media matemática no será tomada en cuenta y el alumno deberá ir a convocatoria extraordinaria.
- En asignaturas anuales, al final del semestre el profesor podrá convocar una presentación o examen liberatorio incluido en el calendario de exámenes.

#### **Evaluación extraordinaria**

- La evaluación extraordinaria se hará de la asignatura completa.
- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deberán hacer un examen.
- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deberán volver a presentar todas las prácticas solicitadas durante el curso y calificadas con una media igual o superior a 5 para poder hacer media aritmética con el examen y la participación. Las prácticas suspensas deberán haber sido correctamente corregidas para conseguir un aprobado y poder así hacer media entre ellas. Es potestad del docente, pedir un trabajo extra o no. Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las partes: Examen, Prácticas y actitud participativa. En caso contrario, la media matemática no será tomada en cuenta y el alumno deberá ir a convocatoria extraordinaria.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

- Bowles, M., Isaac, C., (2009), *Diseño y estampación textil digital*, Barcelona, España: Blume.
- Tallon, K., (2009), *Diseño de moda creativo con Illustrator*, Barcelona, España: Acanto.
- VV. AA., (2012), *Adobe Illustrator CS6*, Madrid, España: Anaya multimedia.



## Bibliografía complementaria

- Borrelli, L., (2001), *Ilustradores de moda hoy*, Barcelona, España: Acanto.
- Clark, S., (2011), *Diseño textil*, Barcelona, España: Blume.
- Cole, D., Bastida, S. C., (2008), *Diseño textil contemporáneo*, Barcelona, España: Blume.
- Cole, D., (2003), *Patterns*, Londres, Reino Unido: A&C Black.
- Cole, D., (2005), *1000 ornamentos*, Madrid, España: Lisma.
- Drudi, E., PACI, T., (2001), *Dibujo de figurines para el diseño de moda*, Amsterdam, Holanda: Pepin Press.
- Fernández, A., Martín ROIG, G., (2008), *Dibujo para diseñadores de moda*, Barcelona, España: Parramón.
- Fernández, A., Santos, D., Rodríguez Hidalgo, M., (2009), *Diseño de estampados de la idea al print final*, Barcelona, España: Parramón.
- Guerrero, J. A., (2009), *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda, Diseño, producción, marketing y comunicación*, Barcelona, España: Parramón.
- Hoskins, L., (2005), *The papered wall*, Londres, Reino Unido: Thames & Hudson.
- Koyama, A., Szkutnicka, B., (2010), *El dibujo técnico de moda paso a paso*, Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lafuente, M., (2005), *Ilustración de moda*, Madrid, España: Asppan.
- López, A. M., (2009), *Diseño de moda por ordenador*, Barcelona, España: Anaya.
- Rodríguez Hidalgo, M., (2010), *Diseño de accesorios de moda*, Barcelona, España: Parramón.
- Tallon, K., (2013), *Ilustración digital de moda con Illustrator y Photoshop*, Barcelona, España: Parramon.
- Watanabe, N., (2009), *Ilustración de moda contemporánea*, Barcelona, España: Promopress.

## 11.- OBSERVACIONES

- Los alumnos matriculados dispondrán de 4 cuatro convocatorias para aprobar la asignatura más otras dos extraordinarias.
- Cuando en el acta de la asignatura el alumno sea calificado como “No Presentado” (NP), se consumirá convocatoria.