

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		MODA			
CURSO		PRIMERO			
ASIGNATURA		REPRESENTACIÓN VECTORIAL			
PROFESOR/A		Lola Cano García			
DPTO.	Medios Informáticos				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	4 h	CRÉDITOS ECTS	7
HORAS TOTALES	175 h	HORAS PRESENCIALES	144 h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	31 h

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La finalidad de la asignatura es que el alumno aprenda la correcta utilización de los medios informáticos en el sector del diseño de moda, reconociendo la incidencia y relevancia de estas técnicas en este sector; adquiriendo los conocimientos necesarios para su utilización, de tal forma que utilice las nuevas tecnologías como una técnica más en el proceso creativo y productivo.

Dentro del software dedicado al diseño vectorial se utilizarán programas de dibujo vectorial y otros específicos de maquetación con el objetivo de que el alumnado pueda realizar maquetaciones de forma correcta.

También se utilizará software de desarrollo de piezas 3D en el ámbito del desarrollo de imágenes vectoriales.

Se incluye el aprendizaje de un sw de patronaje industrial, Gerber. El objetivo es que el alumnado pueda desarrollar sus patrones a ordenador en lugar de manualmente a lo largo de la carrera.

Estas enseñanzas utilizan el desarrollo de proyectos como metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Descriptor según el Decreto 111/2014

Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.

OBJETIVOS

1. Saber utilizar programas de dibujo vectorial y su aplicación en el diseño de moda.
2. Saber utilizar programas de maquetación en la generación de la documentación de proyectos.
3. Saber desarrollar piezas sencillas en 3D para su posterior impresión.
4. Saber realizar patrones utilizando el software de patronaje industrial Gerber.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el alumnado deberá ser capaz de resolver mediante dibujo vectorial la generación de prendas en plano, la creación de estampados con repetición, la creación de estampados posicionales o la creación de piezas sencillas en 3D.

También debe ser capaz de resolver mediante un programa de maquetación la generación de documentación incluso documentación interactiva.

Por último deberá ser capaz de realizar patrones mediante el software Gerber.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 6 Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20 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

5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

UD 1 Introducción y fundamentos de la Representación Vectorial.	Imagen digital, tipos	Semana 1
	Diferencia entre imágenes raster y vectoriales	Semana 1
	Significado de vectorial	Semana 1
UD2. Iniciación al dibujo vectorial	Interface	Semana 3
	Herramienta Pluma	Semana 3, 4
	Prendas en Plano	Semana 5, 6, 7, 8
	Troquelados	Semana 9, 10
UD 3 Desarrollos complejos con dibujo vectorial	El color, muestras, uso de paletas	Semana 11
	Los degradados	Semana 11
	Dibujar con malla	Semana 14, 15, 16
	El diseño de patrones (pattern)	Semana 11, 12, 13
	Efectos, transparencia, máscara de recorte, fusión y envolventes.	Semana 14, 15, 16
	La imagen de mapa de bits (raster) en el dibujo vectorial. Procesos de vectorización	Semana 14, 15, 16
	Creación de estampados posicionales	Semana 18, 19, 20
UD 4 Maquetación básica	Interface	Semana 21

	La página maestra	Semana 21
	Estilos de párrafo y de carácter	Semana 21
	Tablas de contenido	Semana 22
	Interactividad	Semana 23
UD 5 Iniciación al 3D	Diseño de piezas utilizando un software sencillo de diseño 3D a partir de diseños vectoriales. Impresión de la pieza	Semana 2, 3
UD 6 Patronaje industrial	Creación de patrones utilizando el software de patronaje industrial Gerber	24, 25, 26

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El alumnado se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de dibujo vectorial, como herramientas en el proceso creativo del proyecto. Se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad.

Puesto que se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental con ella desarrollamos el “dominio de las herramientas necesarias para pensar, representar y comunicar el diseño”, la distribución de los bloques será:

Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.
Clases prácticas: cada clase teórica terminará con una actividad práctica en el aula de los conceptos explicados.
Proyectos: Desarrollo de seis proyectos en los que se pongan en práctica los conocimientos adquiridos.

Algunos de estos proyectos serán desarrollados en colaboración con otras asignaturas del curso, proyectos colaborativos. El alumnado presentará y defenderá ante el grupo y la profesora su proyecto de trabajo.

AGRUPAMIENTOS

El alumnado está dividido en Grupo A y Grupo B

TIPO DE ACTIVIDADES

Actividades de ejemplo para poder entender el uso de las herramientas explicadas.
Proyectos en los que desarrollar los conocimientos adquiridos, procurando que éstos sean colaborativos entre varias asignaturas.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
18. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.

CRITERIOS ESPECÍFICOS

- 1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
5. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
7. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8. resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
10. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluarán los resultados de aprendizaje.

Las actividades evaluables serán:

1. Dossier de trabajos. Este dossier incluirá los trabajos de clase y los proyectos

2. Pruebas objetivas de los conceptos trabajados. Se evaluará el nivel de dominio de las herramientas trabajadas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

ACTIVIDADES EVALUABLES: PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	%
---	---

Dossier de trabajos. Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 10. Los ejercicios serán entregados conforme se vayan realizando. Teniendo en cuenta las correcciones parciales (si las hubiere) se elaborará el dossier final. Este dossier consta de todos los ejercicios que se hayan desarrollado durante el curso	
---	--

Proyecto 1 (Troquelado)	4 %
-------------------------	-----

Proyecto 2 (Cuatro colecciones de estampados)	12%
---	-----

Proyecto 3 (Estampación posicional)	12%
-------------------------------------	-----

Proyecto 4 (Pieza 3D)	4%
-----------------------	----

Proyecto 5 (Portfolio)	4%
------------------------	----

Trabajos de clase	44%
-------------------	-----

Dos EXÁMENES PARCIALES con carácter de materia eliminatoria. Se evaluará el nivel de dominio de los conceptos trabajados en cada semestre. Para obtener una calificación de 5 o superior en la asignatura es obligatorio obtener al menos una calificación de 5 en cada una de las dos pruebas.	20%
--	-----

La copia de trabajos significará la calificación de 0 en el dossier de trabajos

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

En el caso de que el alumnado tenga mas de un 20% de faltas de asistencia o no entregue los trabajos o no consiga un 5 en los exámenes realizados, estará obligado a presentarse a un examen final del total de la asignatura.

Los criterios de calificación en este caso serán:

Dossier de trabajos 20%
EXAMEN FINAL 80%

Siendo necesario obtener 5 o más en el examen final para realizar el cálculo anterior.
Las **convocatorias extraordinarias** siguen estos criterios también.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

El aula dispondrá de un ordenador para cada alumna/o con el software necesario para el desarrollo de la asignatura. (Si el alumnado dispone de ordenador propio solo serán necesarios ordenadores para el alumnado que no disponga de ordenador)

Debe disponer de una impresora a color A3 preferiblemente.

Escáner A3
Proyector
Altavoces
Pizarra

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Respondiendo al principio de Equidad en la Enseñanza y en el convencimiento de que el ritmo de aprendizaje no es el mismo para todo el grupo, se requieren adaptaciones curriculares para alumnos con altas capacidades intelectuales, para aquellos con dificultades en el aprendizaje por incorporación tardía al sistema educativo o por circunstancias familiares o sociales diversas, alumnos extranjeros, alumnos repetidores. En todos los casos los principios rectores serán “la no discriminación y la normalización”.

Las modificaciones en la programación del trabajo en aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. Constituyen el recurso de individualización más frecuente.

Existirán programas específicos para estos alumnos y se instrumentarán los medios humanos y materiales para el apoyo en sus necesidades educativas especiales. Entre ellos:

- Habilitar el acceso para alumnos/as con discapacidad física
- Material didáctico en Braille para alumnos invidentes
- Solicitar intérprete de apoyo en lenguaje de signos para alumnos con discapacidades auditivas o de lengua extranjera.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Semana de la Moda de la Escuela de Arte y Superior de Diseño San Telmo
Pasarela SIMOF de jóvenes diseñadores

BIBLIOGRAFÍA

Pina lewandowsky. Guía práctica de diseño digital. Ed. Parramón
Tallon, Kevin. Diseño de moda creativo con Illustrator. Ed. Acanto
Feyerabend, F.V., Ghost, F. Ilustración de moda. Plantillas. Ed. Gustavo Gili
Tallon, Kevin,. Ilustración digital de moda con illustrator y photoshop. Parramon.
Apolonio, Laura. Guía Práctica Illustrator CS6. ANAYA Multimedia.
Bowles, Melanie. Diseño y estampación textil digital. Ed. Blume.
Hopkins, John. Manuales de diseño de moda: El dibujo en la moda. Ed. Gustavo Gili.
Seivewright, Simon. Manuales de diseño de moda: Diseño e investigación. Ed. Gustavo Gili.

López López, Anna María. Técnicas de diseño de moda por ordenador. Ed. ANAYA Multimedia.