

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		MODA			
CURSO		2º			
ASIGNATURA		ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA			
PROFESOR/A		DANIEL SANTO ORCERO			
DPTO.	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR				
TIPO	OBLIGATORIA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	3h	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	51	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	49

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

El Decreto 111/2014, de 8 de julio, que establece las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, tiene por objeto la ordenación de las mismas, de acuerdo con los principios generales que rigen el Espacio Europeo de Educación Superior, así como contextualizar en la Comunidad Autónoma lo establecido en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, y en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

La asignatura Ilustración digital de moda está orientada a que el alumnado consiga mediante el uso y manejo de diferentes técnicas digitales captar el estado de ánimo, el espíritu y la esencia de un diseño de moda. Algunas de las ilustraciones de moda más efectivas pueden dar la impresión de estar hechas casi sin esfuerzo, e invitan así al espectador a imaginar qué hay debajo de la superficie o a formar interpretaciones personales. Por supuesto, en las ilustraciones existe un esfuerzo y el proceso de desarrollarlas requiere práctica, visualización y experimentación. El estilo personal de un ilustrador es un factor importante para posicionarse en el mercado y diferenciarse del resto, evoluciona con el paso del tiempo y es imprescindible para la presentación de una colección. Una ilustración no es lo mismo que un dibujo descriptivo. La ilustración aporta una información diferente. El dibujo descriptivo alude a cómo realizar la confección con información técnica. La ilustración entra en el terreno de la interpretación personal, recreando el mundo que rodea y genera el diseño. Para ello,

las herramientas digitales pueden ser útiles para la creación, dependiendo de la inclinación artística de cada estudiante. El aprendizaje de esta asignatura consta de varias fases:

1º Conocer y aplicar las herramientas de ilustración digital.

2º Conocer el panorama de la ilustración digital de moda.

3º Aplicación práctica, en el trabajo personal de lo estudiado y experimentado.

OBJETIVOS

- Conocer los conceptos fundamentales de la imagen digital.
- Conocer el panorama de la ilustración digital de moda.
- Experimentar diferentes técnicas de imagen digital (dibujo y color digital, collage, tipografía artística).
- Dominar el software vinculado a la ilustración digital.
- Optimizar las imágenes para su impresión, visualización y difusión.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Como resultado final del aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de:
- Distinguir entre imagen bitmap y vectorial y elegir la opción más adecuada según los objetivos del proyecto de ilustración.
 - Trabajar de forma ordenada por capas en las aplicaciones informáticas, eligiendo los modos de fusión, opacidades y máscaras necesarias para las necesidades visuales y gráficas de la idea y estilo a expresar.
 - Combinar, transformar y adaptar imágenes tanto fotográficas como quirográficas en ilustraciones digitales de moda.
 - Crear efectos de luz, sombra, texturas, estampados, brillos y transparencias en ilustraciones digitales de moda.
 - Integrar técnicas mixtas (fotografía, técnicas tradicionales, tipografía artística...) en sus proyectos.

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
- 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 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.

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.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 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

- 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

CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA:

UD1. Conceptos fundamentales de imagen digital. Resolución, tamaño. Espacios de color. Tipos, digitalización, almacenamiento, formatos.

UD2. El retoque fotográfico. Escaneado y retoque digital. Filtros neurales.

UD3. El collage digital. Selecciones, capas, máscaras, canales, diseño de pinceles. Composición digital. Tipografía digital. Aplicación al diseño de moodboards.

UD4. Color y claroscuro en la ilustración digital de moda. Conceptos básicos sobre iluminación en dibujo digital: color local y ambiental, luz directa e indirecta, luz principal, secundaria y refleja. Dispersión subsuperficial. Modos de fusión de capas.

UD5. Aplicación del dibujo digital en la ilustración de moda. Técnicas de ilustración y coloreado con software bitmap (Photoshop, Procreate). Texturas digitales. Composición. Optimización para impresión.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Nuestra metodología se basa en los principios generales siguientes:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva en el que se encuentra el alumnado, por una parte, y a los conocimientos previos que este posee en relación con lo que se quiere que aprenda, por otra. El inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumnado en sus experiencias previas.
2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación práctica de los conocimientos. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de los contenidos que se están trabajando como de la estructura psicológica del alumnado. En segundo

lugar, es necesario tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que el alumnado esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores. Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos/as los necesiten (transferencia).

3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos de forma autónoma. Es necesario que el alumnado sea capaz de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder adquirir objetivos significativos por uno mismo.

4. Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva del alumnado se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno o alumna debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos.

5. Entrenar diferentes estrategias de metacognición. Una manera de asegurar que el alumnado aprenda a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos/as son conscientes de qué saben y, por tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.

6. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumnado ya posee.

El **procedimiento metodológico** de modo genérico constará de:

- Exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- Planteamiento del trabajo y propuesta de proyecto a realizar en el aula.
- La realización del ejercicio en el aula para permitir las correcciones y la interacción con el resto de estudiantes.
- Búsqueda y recopilación de información relativa al trabajo propuesto de manera autónoma fuera del aula.
- Entrega de las actividades en el **portfolio** del estudiante.
- Recopilación, y presentación y justificación de los trabajos en una **memoria escrita**. Dicha memoria se subirá a la plataforma Classroom de Google, desde donde se realizará la corrección y calificación.

En cuanto a los **tipos de actividades**, serán las siguientes:

- Actividades prácticas presenciales, individuales y en grupo.
- Memorias escritas de las actividades, autores/as o conceptos de interés, a realizar en el tiempo de trabajo autónomo.

AGRUPAMIENTOS

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidades del alumnado, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, el profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos y alumnas, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

TIPO DE ACTIVIDADES

Serán de tipo práctico y operativo. Se utilizará una tipología diversa de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo –de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación–, de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales).

Se procurará reducir al mínimo las actividades 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”. Habrán tanto tareas prácticas como teóricas:

-Tareas teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.

-Tareas prácticas: se desarrollarán en el aula los conceptos de cada unidad didáctica, procurando el trabajo coordinado con las demás asignaturas, en especial la de proyectos.

-Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar su proyecto final.

-Tareas no presenciales de carácter autónomo: trabajos prácticos (preparación de actividades, resolución de ejercicios), trabajos teóricos y actividades complementarias.

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 (Decreto 111/2014)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES:

- 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.
 - Demostrar capacidad para recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
 - Demostrar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
 - Demostrar dominio de la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad para comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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.
- 3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 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

La evaluación será continua y de carácter presencial, de modo que las actividades planteadas para el tramo presencial del horario deberán comenzarse obligatoriamente en el aula hasta un determinado nivel de desarrollo. El profesor establecerá de forma individualizada, atendiendo a las características y necesidades del alumnado, el porcentaje de trabajo de cada actividad que pasará al tramo horario de trabajo autónomo. No se aceptarán trabajos realizados por completo fuera del aula. En tal caso, el profesor podrá sustituir dicha actividad por una prueba teórico-práctica de recuperación, que se celebrará al final del semestre.

- Trabajos prácticos
- Trabajos teóricos de investigación
- Prueba teórico-práctica tipo examen, si procediera
- Observación de la actitud del estudiante en lo referente a participación e implicación en la asignatura.

Pérdida de la evaluación continua. Si el alumnado superara el 15% de las faltas de asistencia establecido en el Plan de Centro, perderá la evaluación continua y tendrá que hacer una prueba extraordinaria además de entregar las actividades atrasadas. La prueba extraordinaria supondrá el 50% de la calificación final.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos y proyectos de clase se calificarán de 0 a 100, y serán evaluados a través de una rúbrica específica para cada trabajo, que concretará los criterios de evaluación descritos anteriormente. Estos criterios serán explicados en clase y publicados en la plataforma Classroom. Los trabajos o proyectos más complejos podrán tener una calificación superior, aumentando su peso en la ponderación final.

La nota final será la media aritmética de los trabajos evaluados partido por diez.

Los criterios de calificación de cada ejercicio se darán a conocer al alumnado, si bien en todos los trabajos se tendrá en cuenta la aplicación de los conceptos y procedimientos aprendidos, así como el correcto uso de las técnicas y el software, el trabajo constante y puntual, y la entrega en plazo del mismo.

Los trabajos presenciales que no hayan sido objeto de seguimiento en clase por parte del profesor serán evaluados negativamente, salvo aquellos cuya finalización haya sido autorizada por el docente, en cuyo caso podrán sufrir una penalización de hasta el 30%.

El alumnado que supere el 20% de faltas de asistencia, perderá la evaluación continua y tendrá que presentarse a una prueba escrita a final de curso, que supondrá el 50% de su calificación, siendo el otro 50% el total de los trabajos del curso.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

En el caso de alumnos/as que no superaran la asignatura, se les evaluará con la presentación de los ejercicios y proyectos, cuya calificación será del 40% de la nota final, y un examen teórico, cuya calificación contará un 60%.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Uso de ordenador y cañón proyector, así como visualización de imágenes, contenido teórico y práctico. Visualización y análisis del material visual expuesto.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

La atención al alumnado NEAE consistirá en:

- Flexibilización de los tiempos de entrega.
- Adaptación de los instrumentos de evaluación.
- Atención individualizada.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para establecer pautas de trabajo y seguimiento del el alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Participación en las actividades de las jornadas del Centro: TelmoDice, Moments, etc.
- Asistencia a exposiciones y charlas relacionadas con los contenidos de la materia.
- Participación en las Jornadas de Dibujo y Pintura que organizará el Departamento.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Asistencia a aquellas conferencias, charlas, debates o coloquios, fuera del horario escolar,

que puedan ser relevantes para la materia. Entre ellas se contempla Moments y TelmoDice.

Participación en el concurso 5A5 del Departamento de Dibujo.

Participación en las Jornadas de Dibujo y Pintura del Departamento de Dibujo en horario extraescolar.

BIBLIOGRAFÍA

- BETHAN MORRIS, Ilustración de moda, Blume, Barcelona 2007.
 - MARTIN DAWBER, Marcar tendencia, Ilustradores de moda contemporáneos, GG, 2005
 - BIL DONOVAN, Dibujo e ilustración de moda: Estilos actuales e internacionales.
 - Anna Kiper, Ilustración de figurines de moda.
 - Maite Lafuente Mollon, Ilustración de moda.
 - Chidy Wayne, 1000 poses en ilustración de moda.
 - Martin Dawber, Gran libro de la ilustración de moda. • Kevin Tallon, Ilustración digital de moda.
 - Tony Glenville, Los nuevos iconos de la ilustración de moda.
 - Loreto Binvignat Streeter, Ilustración digital de moda - una guía práctica paso a paso. • Laird Borrelli, Ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores.
 - Ilustración de moda masculina de Aa.Vv.
 - Martin Dawber, La nueva ilustración de moda.
 - Macarena San Martín de Soto, Color imprescindible en La Ilustración De Moda.
 - F. Volker Feyerabend Figurines de moda: Patrones para ilustración de moda.
 - Bil Donovan, Dibujo e ilustración de moda: Estilos actuales e internacionales.
 - Michele Wesen Bryant, Dibujo de moda: Técnicas de ilustración para diseñadores de moda.
 - H. Klickowski, Ilustración de moda: poses.
 - David Downton, Grandes artistas de la ilustración de moda. • Naoki Watanabe, Ilustración de moda contemporánea.
 - Carol A. Nunnally y Teresa Valverde, Ilustración de moda: Manual para diseñadores e ilustradores
 - Ilustración de Moda Dibujo Plano/Human Figure (Fashion Drawing).
 - Cally Blackman, 100 años de ilustración de moda.
- Webgrafía:
- www.collezioneonline.com / Para consultar en línea desfiles, videos y revistas
 - www.computerarts.co.uk / Ilustración digital
 - www.costumes.org / Enlaces web relacionados con la moda
 - www.daviddownton.com / Sitio web del ilustrador de moda David Downton
 - www.fashion-enterprise.com / Sitio web del Centre of Fashion Enterprise, London College
 - www.ideasfactory.com / Espacio en línea de arte y diseño
 - www.marquise.de / Sitio web sobre la historia de la indumentaria
 - www.promostyl.com / Sitio web de esta agencia previsor de tendencias