ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			MODA		
CURSO			TERCERO		
ASIGNATURA			TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA		
PROFESOR/A			LOLA CANO		
DPTO.	ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	68	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	32

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

En la actualidad, la aplicación de las nuevas tecnologías en la industria de la moda y confección supone un verdadero impulso para el sector de la moda.
Con esta asignatura se pretende que el alumnado profundice sobre la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda, en concreto en el diseño textil, cuya finalidad es la de ornamentar e ilustrar superficies textiles que puedan usarse para la confección de una prenda de vestir. Se centrará en el uso de las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo así como instrumento de comunicación y gestión.

Descriptor según el Decreto 111/2014
Software aplicado al Diseño de Moda. Técnicas y procesos digitales de la estampación. Diseño textil. Estampados posicionales y a medida. Gráficos de ligamentos textiles. Procesos industriales para la confección: maquinaria, cadena de producción. Maquinaria para la realización de Patronaje y Corte industrial. Optimización del tiempo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

OBJETIVOS

1. Utilización de distintas herramientas de diseño (vectorial, mapa de bits) para obtener el producto deseado. En cursos anteriores se han desarrollado los conocimientos necesarios para manejar herramientas de diseño de dibujo vectorial y herramientas de diseño de dibujo de mapa de bits (o raster), Con esta asignatura se pretende la utilización de todas las herramientas necesarias para obtener el diseño ideado.
2. Estampación posicional utilizando herramientas de dibujo de mapa de bits.
En otras asignaturas se ha trabajado la estampación posicional utilizando herramientas de dibujo vectorial, en esta asignatura se tratará este tipo de estampación utilizando herramientas de dibujo de

mapa de bits, aumentando las posibilidades de diseño. Se realizará la comprobación de estos diseños utilizando alguna herramienta de simulación en 3D.
3. Utilización de herramientas de maquetación en proyectos interactivos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el alumnado deberá ser capaz de desarrollar una idea utilizando las herramientas de diseño vectorial, de diseño de mapa de bits y de maquetación.

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.
7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
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

COMPETENCIAS GENERALES

5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
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.
13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3 conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4 conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
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 Imagen Digital Raster	Resolución	Semana 1
	Modo de color	Semana 2
	Espacios de color y perfiles de color	Semana 2
UD 2 Diseñando con imágenes raster	Creación figurín	Semana 3, 4
	Creación de indumentaria	Semana 5
	Simulación de tejidos escaneados	Semana 6
UD 3 Vectorial+Raster	Utilización de imágenes vectoriales en imágenes raster	Semana 7
UD 4 Diseño avanzado con imágenes raster	Mapa de desplazamiento	Semana 8
	Creación de Gif animado (collage)	Semana 9
UD 5 Estampación posicional (raster)	Diseño de indumentaria con estampación posicional sobre los patrones	Semana 10,11
UD 6 Simulación 3D	Utilización de software de simulación 3D a partir de los patrones	Semana 12, 13
UD 7 Maquetación interactiva	Utilización de los recursos interactivos para la documentación	Semana 14, 15

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

A través de la práctica profundizamos en el manejo de las distintas herramientas de diseño.
Todas las prácticas buscan solventar problemas propios del diseño de moda a la vez que el alumnado incrementa la destreza en el uso de estas herramientas.

La dinámica del curso es:
Explicación de las herramientas seguida de una práctica de las mismas.
Realización de un ejercicio mas complejo utilizando los conocimientos adquiridos

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. Desarrollo de modelos completos en los que poder poner en práctica los conocimientos adquiridos.

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.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
20. 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.

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.
4. Demostrar el conocimiento y el dominio de los procedimientos de creación de códigos

comunicativos
5. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
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 realizarán pruebas de cada uno de los programas de patronaje industrial. 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. Es un proceso de evaluación sumativa, por lo que estos 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	80%
EXAMEN de las técnicas desarrolladas. Se evaluará el nivel de dominio de las técnicas trabajadas. Para obtener una calificación de 5 o superior en la asignatura es **obligatorio obtener al menos una calificación de 5 en cada uno de los exámenes**	20%

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

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

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

SIMON CLARKE, Diseño textil, Blume, Barcelona 2011.
MELANIE BOWLES & CERI ISAAC, Diseño y estampación textil digital, Blume, Barcelona 2009.
JENNY UDALE, Manuales de Diseño de moda. Diseño Textil. Tejidos y técnicas. Gustavo Gili Moda, Barcelona 2008.
KEVIN TALLON, Ilustración digital de moda.Parramon, 2013