

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: Tecnología digital: diseño de moda

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Patronaje y confección
ECTS:	3
Curso:	Tercero
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	1 hora semanal
Otras asignaturas de la misma materia:	Modelismo y prototipos I Modelismo y prototipos II Modelismo y prototipos avanzados I Modelismo y prototipos avanzados II Patronaje I Patronaje II Patronaje avanzado Técnicas de escalado
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios Informáticos

2. Introducción a la asignatura

La asignatura *Tecnología digital: diseño de moda*, del 3º curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda, tiene como objetivos genéricos: conocer los fundamentos teóricos y las principales herramientas digitales de trabajo en el ámbito de la representación en el diseño de moda: aplicaciones vectoriales y *bitmap* en su área de conocimiento, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al grupo.

Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:

- **Competencias (Apdo.3)**, donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia.
- **Contenidos (Apdo.4)**, que recoge los contenidos de la asignatura.
- **Metodología (Apdo.5)**, apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Volumen de trabajo (Apdo.6)**, que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.
- **Evaluación (Apdo.7)**, donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.
- **Bibliografía y Recursos online (Apdo.8)**, donde se refiere una bibliografía básica de la materia, así como algunos recursos online.

3. Asignación de competencias

Competencias Generales

- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.

Competencias Específicas de la especialidad de Moda

- CE5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- CE11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Competencias Transversales

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- CT6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT12. 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.
- 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
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

4. Contenidos

Contenidos BORM

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

- Tecnología digital aplicada al patronaje.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Software específico de diseño de moda.
- Características y aplicaciones del software de patronaje.

Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

- **Bloque 1:** Representación técnica en diseño de moda.
- **Bloque 2:** Herramientas informáticas para la representación de patrones de moda.
- **Bloque 3:** Trabajo de Desarrollo.

5. Metodología

ESCENARIO 1 (Presencial)

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases utilizarán la herramienta del aula virtual para la difusión del material empleado, realización de prácticas, entrega de ejercicios y pruebas objetivas.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. También se contará con otras herramientas de enseñanza-aprendizaje como los Recursos online y la Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

ESCENARIO 2 (Semi-presencial)

Al inicio del curso se crearán dos subgrupos: 1 y 2. La asistencia a clase presencial será en semanas alternas para cada subgrupo. Los alumnos que no asistan al centro realizarán las clases en Streaming que se desarrollará con la herramienta Google Meet. Para la difusión del material empleado (Información y Apuntes, Prácticas y/o cuestionarios) se utilizará el aula virtual.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

ESCENARIO 3 (Telemático)

En este escenario todos los alumnos asistirán a clase de manera online en sus horarios habituales. Las clases a distancia se realizarán a través de la herramienta Google Meet. Toda la comunicación se llevará a cabo a través del aula virtual y/o correo electrónico.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

En cualquiera de los tres escenarios: Presencial, Semi-presencial y/o Telemático, el alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del aula virtual, el correo electrónico, y plataformas de compartición de ficheros como Google Drive. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

6. Volumen de trabajo

Horas totales de la asignatura en todo el curso: 3 ECTS x 28 horas/crédito = **84 horas**

De las 20 semanas por semestre académico, una vez descontadas las semanas de vacaciones, se cuenta con 18 semanas de docencia directa, incluidos periodos de exámenes.

18 semanas * 2 horas a la semana = 36 horas de clase

Temporalización de contenidos	Trabajo presencial	Trabajo autónomo
84 horas	36 horas	48 horas
1. Representación técnica en diseño de moda	2 horas	2 horas
2. Herramientas informáticas para la representación de patrones aplicada de moda	28 horas	30 horas
3. Trabajo de desarrollo	6 horas	16 horas

6.1 Actividades	
Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	2
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	24
Asistencia a tutorías en horario de clase	10
Total actividades presenciales	36
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	10
Realización autónoma de proyectos y trabajos	30
Recopilación de documentación para trabajos	8
Total actividades de trabajo autónomo	48

7. Evaluación
<p><u>Evaluación continua y sumativa</u> La evaluación continua-sumativa del proceso se determinará con la revisión de las Prácticas, los Proyectos, la Actitud y Participación, así como la posible realización de Cuestionarios, Pruebas Objetivas y/o Investigaciones.</p> <p><u>Evaluación no continua, sólo sumativa</u> En caso de que no se pueda realizar la evaluación de manera continua, será sólo sumativa y se determinará con la entrega de uno o varios Proyectos y/o la realización de una Prueba Objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.</p> <p><u>Evaluación de la práctica docente</u> Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.</p>
7.1. Criterios de evaluación
<p>Criterios de evaluación BORM:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar correctamente los medios informáticos. • Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. • Representar patrones con los medios digitales oportunos. • Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. • Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.
7.2. Instrumentos de evaluación:
<p>La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas. • Proyectos. • Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación. <p>Otros instrumentos de evaluación serán la <u>actitud y participación</u> y las <u>aportaciones al grupo</u>.</p>
7.3. Criterios de calificación
<p><u>Convocatoria ordinaria</u> En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación continua-sumativa, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:</p>

Evaluación continua - sumativa	Porcentaje
PRÁCTICAS	40-80%
PROYECTOS	0-30%
CUESTIONARIOS / PRUEBAS OBJETIVAS / TRABAJO INVESTIGACIÓN	0-10%
ACTITUD Y PARTICIPACIÓN	0-10%

Pérdida de evaluación continua y convocatoria extraordinaria

Aquel alumnado que pierda la evaluación continua, o que no supere la evaluación ordinaria, tendrá que realizar una prueba objetiva que tendrá lugar de forma presencial. La prueba consistirá en resolver un ejercicio similar al realizado en los proyectos del curso y en el que habrá que aplicar los conocimientos impartidos a lo largo de la asignatura.

Al margen de esto, será preciso que el alumnado haga entrega de las prácticas o proyectos que se determinen.

Evaluación no continua – Evaluación extraordinaria	Porcentaje
PROYECTOS	0-100%
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%

Alumnado con la asignatura pendiente

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente que no se pueda incorporar al curso normal de las clases (y por tanto, a la evaluación continua), la evaluación se basará en el desarrollo de diferentes actividades y proyectos y/o la realización de pruebas objetivas.

Evaluación no continua - Solo sumativa	Porcentaje
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%
ACTIVIDADES Y/O PROYECTOS	0-100%

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente se ponga en contacto con el profesor para recibir la información sobre el trabajo a desarrollar.

Cuarta y quinta convocatoria

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de quinta convocatoria serán calificados por el tribunal de la asignatura. Dicho tribunal publicará los criterios de calificación en el plazo establecido.

8. Bibliografía y Recursos online

Bibliografía

- **López López, Anna María.** "Técnicas de diseño de moda por ordenador". Ed. Anaya Multimedia. 2008
- **Prieto Fernández, Carlos.** "Diseño de moda por ordenador. Proyectos prácticos." Ed. Anaya Multimedia. 2005
- **Takamura, Zeshu.** "Diseño de Moda". Ed. Promotora Prensa Internacional. 2008
- "Ilustración de moda. Dibujo plano". Ed. Parragon Books Ltd.
- "Ilustración de moda. Figurines". Ed. Parragon Books Ltd.
- Manual Patroneo 3.0 . PatronCad

Recursos online

- PATRONEO KEY <https://www.apasarafashiontechnology.com>



- KALEDO DESIGN. LECTRA www.lectra.com
- SYMMETRYWORKS <http://www.artlandia.com/>
- ASTUTEGRAPHICS <http://www.astutegraphics.com/>
- FASHIONCLASSROOM <http://www.fashionclassroom.com/>