



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 1º SEMESTRE **MEDIOS INFORMÁTICOS I**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Medios Informáticos I
Tipo	Obligatoria
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño Moda
Curso y semestre	1º curso 1º semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 + 1,5 ADD
Horario de impartición	Vespertino
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Iván Royo	irovo@esda.es	A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura Medios informáticos I del 1º curso de los Estudios Superiores de Grado de diseño de moda, tiene como objetivos genéricos:

Comprender los fundamentos teóricos de la imagen digital y las aplicaciones vectoriales en el ámbito del diseño de moda, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen e integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas propias de la actividad del diseño de moda, las cuales

les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

Herramientas de dibujo vectorial bidimensional.
Herramientas de tratamiento digital de la imagen.
Herramientas digitales básicas de maquetación.
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CG 1: Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG 2: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG 3: Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 4: Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG 18: Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG 10: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG 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.
CG 21: Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

CT 1; Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 2: Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT 3: Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 4: Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT 15: Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

CE1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CE5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CE10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CE11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD) sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos individuales:

Trabajos de clase: el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Trabajos de ADD: Propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los periodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de tutorías individualizadas o ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

El horario asignado a las tutorías individualizadas se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos personales. Su desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

Bloques temáticos:

Unidad 1: Presentación de la Asignatura.

1. Test de evaluación inicial.
2. Explicación de la Programación Didáctica (contenidos, sistemas de evaluación, sistema de créditos ECTS..)
3. Normas Generales del Aula.
4. Métodos de entrega de las prácticas.

Unidad 2: ¿Qué entendemos por Medios Informáticos aplicados al Diseño Moda?

1. Concepto de Medios Informáticos.
2. La informática. ¿Qué es un ordenador? ¿Componentes de un ordenador? Mac vs PC.
Recomendaciones de ordenadores para diseño de moda.
3. Medios informáticos aplicados al Diseño de Moda

Bloque Ilustrator

Unidad 3: Los gráficos vectoriales. Introducción a Adobe Illustrator.

1. Concepto de gráficos vectoriales.
2. Introducción a Adobe Illustrator. (interfaz, entorno de trabajo, guardar espacio de trabajo, paneles, ventanas)
3. Introducción a la paleta de herramientas.
4. Herramientas de selección, de selección, selección directa, selección de grupo, herramienta lazo, herramienta varita mágica.
5. Trabajo con formas geométricas simples.
6. Trabajo con formas geométricas complejas.
7. Operaciones booleanas con formas. Suma, diferencia, intersección.
8. Alinear y distribuir objetos.

Unidad 4: Los gráficos vectoriales. Introducción a las curvas bezier y operaciones con formas.

1. Herramienta lápiz.
2. Herramienta pluma.
3. Plantilla.
4. Puntos de ancla. Borrar, modificar y deshacer puntos de ancla.
5. Componentes de un trazado. Atributos de trazo. Suavizar trazados.

Unidad 5: Fundamentos del color. Los diferentes modos de color.

1. Interpretación del color a nivel informático.
2. CMYK vs RGB. Cuatricromía, tinta plana, escala de grises y matiz.
3. Creación de colores. Selector de colores. Panel de muestras. Biblioteca de muestras
4. Colores Pantone.
5. Matiz, degradados, herramienta de degradado, panel de degradado.

6. Motivos de relleno, aplicar un motivo, crear un motivo, modificar un motivo.
7. Herramienta cuentagotas. Editar color.

Unidad 6: Pintar, pintura interactiva, calco interactivo y pinceles.

1. Grupo de pintura interactiva.
2. Herramienta de selección de pintura interactiva.
3. Editar trazados de un grupo de pintura interactiva.
4. Aislamiento de grupo de pintura interactivo.
5. Añadir elementos a grupos de pintura interactivos.
6. Opciones de pintura interactiva.
7. Opciones de hueco de pintura interactiva.

Unidad 7: Texto.

1. Texto de punto y texto de área.
2. Texto en un trazado.
3. Enlazar texto.
4. Romper vínculos.

Unidad 8: Uso e interpretación de imágenes.

1. Imágenes enlazadas o incrustadas.
2. Herramientas de fusión y transformación.
3. Exportación.
4. Formatos de exportación.

Unidad 9: Preparación para imprenta .

1. Marcas de recorte.
2. Transparencias.
3. Sobreimpresión.
4. Previsualización de las separaciones de color.

Bloque Indesign

Unidad 10. Introducción a la maquetación con Indesign

1. Configuración de documento.
2. Creación de páginas maestra. Utilidades.
3. Insertar imágenes.
4. Cajas de texto. Vincular cajas de texto.
- 5: Creación de estilos.

Bloque Photoshop

Unidad 11: La imagen bitmap. Introducción a Photoshop.

1. Tipos y formatos
2. Organización de capas.
3. Herramientas de dibujo básicas predeterminadas.
4. Selección por trazados (pluma)

Unidad 12: Uso de máscaras, canales y ajustes de color.

1. Selección por máscaras.
2. Modos de color
3. Uso de canales. Los canales alfa
4. Ajustes de color avanzados. Niveles y curvas.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	10
Clases prácticas	16
Presentación de trabajos y proyectos	10
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60

Estudio	26
Preparación y realización de trabajos	34
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando. Aunque las actividades están diferenciadas en dos bloques relacionados pero independientes como vectorial y bit-map. Las actividades de los bloques se pueden simultanear en momentos precisos para poder abordar las actividades coordinadas con otras materias.

Apartado vectorial (Illustrator):

Ilustraciones en base a las herramientas de formas básicas. Expandir formas. Uso de carpeta capas.

Dibujo con curvas Bézier: crear y añadir puntos, separar, diferentes modos de unión y agrupación.

Uso de Capas. Redibujar dos looks completos de figurines, fotos extraídas de actualidad, con herramienta pluma, sin detalles.

Uso de tipografía, estilos tipográficos, exportación e importación de elementos vectoriales creado con el propio programa. Uso de color. Creación de una etiqueta de moda.

Creación de pinceles y herramienta pincel de manchas.

Convertir en símbolos. En la ilustración del figurín creación de detalles y accesorios con las herramientas expuestas.

Apartado Maquetación (Indesign):

1. Creación de páginas maestra. Utilidades.

2. Insertar imágenes.

3. Cajas de texto. Vincular cajas de texto.

4. Estilos. Maquetación

Apartado bitmap (Photoshop):

Uso de capas, herramientas de pintura y tampones de clonación.

Uso de modos de color. Coloreado y pintura digital en Photoshop.

Retoque de una fotografía de moda (eliminación de elementos y clonación de otros)

Uso de canales. Ejercicio con selecciones y máscaras.

Uso de herramientas complejas de modo de fusión de capas. Ejercicio de collage (moodboard)

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. Siempre que sea posible estos trabajos se plantearán de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

Examen final: Prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y ADD.

5.5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía general:

Romain, C. (2018, 10 julio). *Graduate*. . . «Adobe Illustrator» CC (English Edition).

Kathryn, G. (2022, 16 agosto). *ADOBE PHOTOSHOP 2022: Easy and Quick guide for Beginners, Intermediate and Experts to Understanding and Mastering Photoshop 2022 Just Like a Pro*. Independently published.

Wiele, V. B. de. (2022, 8 diciembre). *Adobe Photoshop, Illustrator, and Indesign Collaboration and Workflow* (1.). Adobe Press.

Bibliografía específica:

Centner, M. & Vereker, F. (2011, 24 octubre). *Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator* (2nd ed.). Wiley.

Gonzalez, R. C. (2022, 28 septiembre). *Digital Image Processing, Global Edition* (4th edition). Pearson.

Reyes, G. L., Escobar, J. B. & Digráfica, Editorial. (2020, 28 diciembre). *Diseño Editorial : Aplicado a libros y revistas impresos* (1.a ed.). Editorial Digráfica S.A.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

Proyectos personales englobados en la actividad de las tutorías individuales.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.

El dominio de las herramientas de representación.

El dominio de las nociones básicas de maquetación.

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Normativa general

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 27 de octubre de 2009), en su Artículo 5 dice textualmente:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado

los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.

2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.

3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el estudiante.

4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

5. Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.

6. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Criterios de calificación de la asignatura

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,4] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,6]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un examen final (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen\ final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA
MEDIOS INFORMÁTICOS I

8. CRONOGRAMA								
MEDIOS INFORMÁTICOS I								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	2	2	2	2	3	3
Trabajos clase	A	B	C	C	C	D	E	E
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 30-3 Ene-Feb	S17 EXAM. 6-10 Feb.
Clases teóricas	3	4	4						
Trabajos clase	E	F	G						
Trabajos ADD				ADD 1					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1. Informática básica. 2. Bloque Illustrator. 3. Bloque de introducción a la maquetación con Indesign. 4. Bloque Photoshop.	A. Test inicial.. Ejercicios de introducción a los componentes de ordenadores y a las herramientas básicas de dibujo vectorial. B. Dibujo geométrico con curvas Bézier: crear y añadir puntos, separar, diferentes	1. Proyecto Integrado Illustrator+Photoshop+ Indesign Maquetación de un catálogo de moda, portfolio o revista.

	<p>modos de unión y agrupación.</p> <p>C. Ejercicios de prendas técnicas con transformaciones y escalas.</p> <p>D. Operaciones booleanas con formas. Suma, diferencia, intersección. Alinear y distribuir objetos. Creación de motivos y patrones.</p> <p>E. Diseño de cartel, folleto o publicidad de instagram relacionado con la moda.</p> <p>F. Ejercicio de gestión de capas, trazos, color.</p> <p>G. Ejercicio redibujo look completo. Añadir detalles, patrones gráficos y color.</p>	
--	---	--

COMENTARIOS:

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y aproximado, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se contempla ninguna actividad complementaria.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos de clase y trabajos de ADD). Además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)

- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Esta asignatura es del departamento de Medios informáticos y en coordinación con Diseño de Moda, se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)

Año de publicación (entre paréntesis)

Título del libro en cursiva

Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Fecha de publicación

Título del artículo entrecomillado

Título de la revista en cursiva

Volumen

Número si es una revista de paginación separada

Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página.

Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.

Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Título del documento

Fecha de publicación

Fecha de consulta

Dirección URL-Universal Resource Locator

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.



CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA
MEDIOS INFORMÁTICOS I

Los profesores responsables de la asignatura se reservan el derecho a rectificar alguna parte de esta guía docente por algún cambio en las circunstancias que se pueda producir.

En Zaragoza, septiembre de 2022.