



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 2º SEMESTRE
MEDIOS INFORMÁTICOS II

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 II
Tipo	Obligatoria de Especialidad
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño de Moda
Curso y semestre	1º curso 2º semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 + 1,5 ADD
Horario de impartición	El horario será el que aparece como horario oficial en la página web.
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño.

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Iván Royo	iroyo@esda.es	B
Interino por contratar		A

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

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

Profundizar en los recursos digitales gráficos orientados al diseño, cuyas diversas aplicaciones abarcan, la generación de diseños textiles, de confección y de figurines.

Potenciar el uso de estas tecnologías, como técnicas aplicadas a los procesos creativo y productivo, a la vez de como instrumento de comunicación y gestión.

La utilización de los distintos programas profesionales resulta imprescindible para la realización e interpretación de los proyectos de moda y el tratamiento y presentación de los mismos de manera adecuada a los tiempos actuales, completando con ello la formación del futuro profesional.

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 tratamiento digital de la imagen
Herramientas de dibujo vectorial bidimensional
Herramientas de dibujo vectorial tridimensional.
Introducción a las herramientas de modelizado y renderizado.
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 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 13: Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

Sin especificar en el BOA Núm. 195 de 03/10/2011

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 trabajos 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.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite, y especialmente si se dieran online, por videoconferencias en Meet, correos electrónicos para poder solventar posibles dudas y el uso del chat como forma fluida de comunicación dentro de la Google Suite educativa.

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 engloba 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.)

Unidad 2: Bloque de uso combinado de Illustrator, Photoshop e Indesign.

1. Repaso con Illustrator de la fase técnica de dibujo vectorial como ampliación de las herramientas aprendidas en medios informáticos I.
2. Utilización de modos de fusión, máscaras de recorte, filtros, métodos de edición de capa no destructivos y acciones.
3. Creación en Indesign de las tablas de información.

Unidad 3: Bloque iniciación al modelado 3d

1. Principios básicos del trabajo en tres dimensiones
2. Organización de patrones
3. Flujo de trabajo básico
4. Viewports, punto de vista, moverse por la escena
5. Herramientas de patronaje 2D
6. Herramientas del modelo del avatar 3D

Unidad 4: Iniciación al texturizado 3D

1. Creación de materiales de ropa 3d a través de distintos métodos.
2. Modificaciones posibles de texturas.

Unidad 5: Iniciación a la iluminación, animación y renderizado 3D

1. Luz y entorno: influencia en el resultado.
2. Conceptos de sombras e iluminación global.
3. Insertar fondos en la escena y efectos atmosféricos.
4. Creación de animaciones del avatar en el escenario.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	16
Clases prácticas	

	20
Presentación de trabajos y proyectos	0
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	33
Asistencia a exposiciones o conferencias	1
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.

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:

- Indesign CS5 VV.AA. ANAYA MULTIMEDIA, 2013
- Rodríguez, H. (2017). *Guía completa de la imagen digital. Colección Bit & Píxel*. Barcelona Marcombo.

Bibliografía específica:

- López López, Ana María. (2018) "Diseño de moda por ordenador". Ed. Anaya Multimedia.
- Color, U. (2021, 11 julio). *Moda Sketchbook Figura Plantilla Femenina Modelos De Figura Para Diseñadores De Moda: Patrones De Boceto Con Páginas Gráficas De Fondo Estilización Diario*. Independently published.

Bibliografía online:

- CLO | 3D Fashion Design Software. (s. f.). CLO Official Site. Recuperado 29 de septiembre de 2022, de <http://clo3d.com/en/>

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 y recursos de presentación de la información.

El dominio de las herramientas de modelado digital.

El grado de consecución de los objetivos planteados inicialmente ,su nivel de dificultad y la calidad del resultado final.

Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se penalizan las faltas de ortografía y de acentuación.

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.

El dominio de las herramientas básicas 3d.

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se penalizan las faltas de ortografía y de acentuación.

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.

Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria

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
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 signatura como se indica a continuación: 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.

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 trabajos de clase como los trabajos de ADD), 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:

$$C1 = [(media\ de\ trabajos\ de\ clase) \times 0,5] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,5]$$

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 trabajos de clase como los trabajos 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:

$$C_3 = [C_1 \times 0,6] + [(nota del examen final) \times 0,4]$$

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

8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS II

	S1	S2	S2	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	3	3	3	4	4	5
Trabajos clase	A	B	B	C	D	E	F	G
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 EST. y EXTRA. SEM1. 29May-02 Jun.	S16 EXAM. ORD. SEM2 05-9 Jun.
Clases teóricas	X	6						
Trabajos clase	X	H						
Trabajos ADD			ADD					

CLASES TEÓRICAS

TRABAJOS DE CLASE

TRABAJOS DE ADD

<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicación guía docente y test inicial .2h 2. Bloque de técnicas avanzadas Illustrator, Photoshop e Indesign. 2h 3. Modelado básico 3d. 6h 4. Texturizado e Iluminación.3h 5. Opciones de Renderizado e integración de fondo en la escena. 2h 6. Animación Básica.2h 	<p>B. Ejercicio de repaso y profundización con la intención de integrar el uso de Illustrator, Photoshop e Indesign en la realización de sus distintas fases de desarrollo y montaje final. 4h</p> <p>C -D-E-F-G-H.Prácticas guiadas de modelado de ropa, texturizado, iluminación, renderizado y animación básica de distintos looks de moda abarcando las fases descritas. 15h</p>	<p>Trabajo personalizado de aplicación global de todas las herramientas y estrategias de trabajo tratadas a lo largo de la asignatura.</p> <p>Proyecto fashion week 3D</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales que puedan presentarse durante el curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Si surgen durante el semestre eventos relacionados con la asignatura, se intentará la asistencia a conferencias o charlas que resulten de interés.

Se facilitarán y propondrán videos ampliatorios a los contenidos explicados como forma de propiciar el interés por la búsqueda de contrastar nuevos conocimientos y ponerlos en común.

El valor de las actividades complementarias es muy alto en estos estudios. Pero este listado puede verse modificado y algunas actividades eliminadas por las circunstancias especiales de este curso.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.

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

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

- Propuesta de actividad

Realización conjunta del ADD , con la asignatura de Proyectos Básicos II y Diseño Básico II , a niveles de acabado digitales y trabajada con las herramientas de software 3D.

- Profesores

Los profesores implicados en la coordinación son Ana Gonzalez y Patricia Casajús.

- Descripción general de la actividad

La actividad se basa en la realización de un proyecto ADD de una colección de moda Zero waste donde se recoja desde la maquetación de la investigación en Indesign, como el proceso creativo y la creación de prototipos con software 3D y con animación en pasarela.

En Coordinación de 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.

Se desarrollará el proyecto “Fashion week 3D” entre los 4 cursos del grado oficial diseño de moda, diseños 3D de ropa adecuados a la guía docente de cada curso, presentados en un formato conjunto con intención de configurar una Fashion week 3D. Se contempla la posibilidad de incluir la coordinación con otras asignaturas del grado o otras especialidades de la escuela, incluir diferentes estudios o investigaciones que se realizan en la ESDA.

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