

# GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV

## GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso  
**2018-2019**

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	<b>Lenguajes y técnicas digitales</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	<b>6</b>	Curs <i>Curso</i>	1 <sup>o</sup>	Semestre <i>Semestre</i>	Primer
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Formación Básica	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Castellano
Matèria <i>Materia</i>	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Moda				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Tecnología y Ciencias Aplicadas				
Professorat <i>Profesorado</i>	Rafaela Morales Morales				
e-mail <i>e-mail</i>	<a href="mailto:moralesr@easdalcoi.es">moralesr@easdalcoi.es</a>				

### 1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

*Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación*

Lenguajes y técnicas digitales es una asignatura básica de la materia de Lenguajes y Técnicas de representación y comunicación. En sus unidades didácticas se profundiza en los procedimientos básicos empleados en el dibujo y diseño por ordenador, de tal forma que se utilicen estas tecnologías como técnicas de aplicación en el proceso creativo, productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

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

Así pues, el objetivo global de esta asignatura es:

Diseñar y representar gráficamente ideas, conceptos y prendas necesarios para la comunicación e interpretación de un diseño de moda, mediante la tecnología digital relacionada con el sector.

Para ello el alumno deberá:

Identificar y aplicar diferentes tipos de imagen digital a soportes variados.

Generar bocetos, figurines y técnicos digitales con una aplicación adecuada para cada finalidad.

Organizar elemento gráficos, texto e imagen con una finalidad comunicativa.

## 1.2 Coneixements previs *Conocimientos previos*

Con el fin de servir de ayuda y conocer de antemano los conceptos y destrezas que se deben dominar y, teniendo en cuenta que nuestra asignatura es básica, el profesorado de Lenguajes y Técnicas digitales, considera recomendable dominar los siguientes conceptos:

-Conocimientos generales del manejo de ordenadores a nivel de usuario: Introducción al hardware, software y periféricos. Introducción al sistema operativo, organización y manipulación de la información: directorios, archivos.

Con posterioridad el alumno deberá cursar la asignatura de: Tecnología Aplicada al Diseño de Moda donde se profundizará en los procesos de desarrollo de estampados para el diseño de moda y patronaje digital.

## 2 Competències de l'assignatura *Competencias de la asignatura*

Se presentan a continuación las competencias tanto transversales, generales y específicas a cuyo logro contribuye la asignatura de lenguajes y técnicas digitales:

### Competencias Transversales:

CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y comunicación.

CT11.- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

### 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.

CG20. 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.

### Competencias específicas:

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.

## 3 Resultats d'aprenentatge *Resultados de aprendizaje*

RESULTATS D'APRENTATGE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES  
COMPETENCIAS RELACIONADAS

**RA1.** Maneja y aplica eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño de moda para comunicar ideas y conceptos.

**RA2.** Identifica y aplica diferentes tipos de imagen digital (bitmap o vectorial) a soportes variados (dispositivos o impresión).

**RA3.** Genera y justifica bocetos y figurines digitales con una aplicación de tratamiento de imagen bitmap.

CT4-CG10-CE10

CT4-CG10-CE10

CT2-CG2-CG20-CE11

<p><b>RA4.</b> Analiza y resuelve técnicos digitales de prendas y figurines con una aplicación de tratamiento de imagen vectorial.</p> <p><b>RA5.</b> Organiza y relaciona elementos gráficos, texto e imagen de forma ordenada con una aplicación de composición.</p>	<p>CT2-CG2-CG20-CE11</p> <p>CT2-CG2-CG20-CE11</p>
--	---

<p><b>4</b> <b>Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i></p>	
<p>Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i></p>	<p>Planificació temporal <i>Planificación temporal</i></p>
<p><b>UD1. Creación y tratamiento de imágenes mediante mapa de bits.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos básicos: resolución, tamaño de imagen, modos de color, herramientas.</li> <li>• Selecciones, ajustes y trabajo por capas y canales alfa.</li> <li>• Tecnología analògica y digital. Integración de técnicas.</li> <li>• Simulación de prototipos, collage y aplicación de texturas.</li> <li>• Formatos de archivo. Exportación de trabajos a otras aplicaciones.</li> </ul> <p><b>UD2. Creación y tratamiento de imágenes mediante vectores.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos y operaciones básicas: edición y control de nodos, capas y operaciones con objetos.</li> <li>• Plantillas y composición digital de figurines.</li> <li>• Dibujo y análisis de las prendas: simetrías y asimetrías. Detalles.</li> <li>• Control del grafismo: tipus de linea, grosores, líneas de contorno, ...</li> <li>• Formatos de archivo. Modos de exportación y otras aplicaciones.</li> </ul> <p><b>UD3. Introducción a la composición de texto e imagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos básicos: maqueta base, colocación de texto e imagen.</li> <li>• Recursos gráficos, efectos especiales.</li> <li>• Intercambio de archivos. Configuración de salida. Creación de PDF para impresión e interactivo.</li> </ul>	<p>Septiembre/Octubre</p> <p>Noviembre/Diciembre</p> <p>Enero</p> <p><i>Esta distribución temporal podrá cambiar dependiendo de las necesidades del grupo de alumnos y de las posibles coordinaciones con otras asignaturas.</i></p>

## 5 Activitats formatives Actividades formativas

### 5.1 Activitats de treball presencials Actividades de trabajo presenciales

La metodología empleada ofrece un enfoque integral para promover las capacidades clave del alumno e incrementar su implicación en la enseñanza, haciendo que forme parte de su creación y permitiendo así al profesor dar un tratamiento más individualizado.

Entre estas capacidades destacan la autonomía, la resolución de problemas y la responsabilidad en el trabajo.

Así pues se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad.

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Classe presencial teòrica <i>Clase presencial teórica</i>	Exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas. Interacción profesor-alumno para facilitar la construcción del aprendizaje, ir asimilando el vocabulario de la unidad y dinamizar la clase.	RA1	30h
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Se procurará que la mayor parte de las clases sean totalmente prácticas. En ellas se trabajarán numerosas ejercicios relacionados con cada unidad didáctica y tareas finales de una mayor complejidad, en las que se aplicaran los conceptos y aplicaciones vistos a lo largo de la asignatura.	RA2-RA3-RA4	60h
Tutoria <i>Tutoría</i>	Realización de tutorías para que el alumno perfeccione o repase los ejercicios con el profesor, o se resuelvan posibles dudas con respecto a los mismos y para que el alumno pueda conocer su evolución y orientación sobre sus tareas.	RA2-RA3-RA4	20h
Avaluació <i>Evaluación</i>	Se realizarán pruebas para el seguimiento de la consecución de los resultados de aprendizaje.	RA1-RA2-RA3-RA4	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>120 horas</b>

### 5.2 Activitats de treball autònom Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1-RA2-RA3-RA4	20h
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Trabajo de búsqueda de información y materiales para desarrollar las tareas y preparación de su presentación y defensa.	RA2-RA3-RA4	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>30h</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### Sistema de evaluación y calificación

### 6.1 Instruments d'avaluació

#### Instrumentos de evaluación

La evaluación no se ha de plantear específicamente en un momento determinado del curso, sino que ha de reflejar la actuación diaria del alumnado en el aula, por lo tanto se trata de un sistema de evaluación continua. Se evaluará la consecución de los resultados de aprendizaje marcados mediante los instrumentos de evaluación indicados.

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ CONTÍNUA INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CONTINUA	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
- Ejercicios, actividades y cuestionarios. - Tareas específicas complejas. - Examen práctico.	RA1, RA2 RA3, RA4, RA5 RA1, RA2	10% 70% 20%

### 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

#### Criterios de evaluación y fechas de entrega

Los alumnos que asistan con puntualidad al menos al 80% del total de los periodos lectivos serán evaluados y calificados según la ponderación de evaluación continua.  
Si el alumno supera de 20% de faltas de asistencia habrá perdido la evaluación continua (aunque pueda seguir asistiendo a las clases) y se le evaluará y calificará según la ponderación para alumnos con pérdida de evaluación continua.

Los criterios generales de calificación de los instrumentos de evaluación se pueden contemplar de forma global en los siguientes ítems, sin perjuicio de su desglose en diferentes indicadores en función de las necesidades de cada instrumento de evaluación en concreto.

- La presentación de trabajos se realizará en las fechas y plazos indicados por el profesor.
- El correcto manejo de las herramientas y procesos informáticos.
- La adecuación de los elementos empleados y la creatividad de las soluciones aportadas.
- La actitud y el nivel de compromiso del alumno en el aula respecto del trabajo propio y de los compañeros.

Los resultados obtenidos por el alumno en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 7,0-8,9: Notable (NT).

No Presentado (NP) se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a clase nunca o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo.

El «No presentado/da» se considerará una condición y no una calificación. Por lo tanto, la valoración de esta condición estará sometida a la consideración que la comisión de coordinación docente, y en última instancia, la dirección del centro, puedan hacer para acreditarla, siempre entendida como excepcional. En una asignatura no se podrán acumular más de tres «No presentado/da» consecutivos, calificándose la siguiente convocatoria obligatoriamente.

### 6.3 Sistemes de recuperació

#### Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)  
Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

**Ponderación para la evaluación de alumnos con pérdida de evaluación continua o extraordinaria:**

Aquellos alumnos que no hayan obtenido nota suficiente en el transcurso del semestre, y no hayan aprobado en la convocatoria ordinaria o han perdido el derecho a evaluación continua, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria. Deberán entregar todos los ejercicios y tareas realizados durante el curso y hacer un examen teórico-práctico. Se les evaluará y calificará según la siguiente ponderación:

- Ejercicios y Tareas 30%
- Examen teórico-práctico 70%

Para superar la asignatura se deberá obtener una nota mínima de 5 en cada uno de los dos apartados (trabajos/examen).

*A criterio del profesor el alumno recuperara solo la parte no superada o completa para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura en evaluación continua.*

## 7 Bibliografía

### Bibliografía

Básica:

Feyerabend, F.V., Ghost, F.- Ilustración de moda. Plantillas. - Barcelona, Editorial Gustavo Gili.  
Tallon, Kevin. - Diseño de Moda Creativo con Illustrator. - Barcelona, 2009, Editorial Acanto.  
Tallon, Kevin.- Ilustración digital de moda con Illustrator y photoshop. Manresa 2013 Editorial Parramón.  
Williams, Robin. - APRENDER INDESIGN CS6. Madrid, Editorial Anaya Multimedia, 2013

Complementaria:

ADOBE® PHOTOSHOP, Ayuda y tutoriales, manual online.  
ADOBE® ILLUSTRATOR, Ayuda y tutoriales, manual online.  
Koyama, Ayazo - Szkutnicka, Basia. - El dibujo técnico de moda paso a paso. Barcelona, 2010, Editorial Gustavo Gili.  
López, López, A.M. -Técnicas de diseño de moda por ordenador. Colección: Diseño y creatividad. Madrid, Anaya Multimedia.  
Al Ward, Colin Smith. -Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop. Madrid, Editorial Anaya Multimedia 2002.