

Llenguatges i tècniques digitals

Lenguajes y técnicas digitales

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Moda				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencia aplicada y tecnología				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	Primero	Semestre <i>Semestre</i>	Primero
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Según la ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, el diseñador de moda es un profesional capaz de configurar material y, formalmente, los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medio-ambiental y sociocultural. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

- Diseño de moda e indumentaria.
- Coolhunter – Investigación de tendencias.
- Estilismo.
- Dirección artística.
- Vestuario teatral y cinematográfico.

- Diseño de complementos.
- Diseño textil.
- Diseño y gestión de imagen corporativa.
- Gestión empresarial de actividades creativas.
- Diseños personalizados o corporativos.
- Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas.
- Figurines.
- Sastrería y confección a medida.
- Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos.
- Investigación y docencia.

Esta asignatura contribuye a la consecución de este perfil profesional, mediante los siguientes objetivos generales:

- Conocer y utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.
- Usar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y, como instrumento de comunicación y gestión propios de la especialidad.
- Analizar, adaptar y, en su caso, generar documentación artístico-técnica imprescindible en el desarrollo de su profesión.
- Seleccionar y valorar críticamente las situaciones plásticas, artísticas, técnicas y culturales, derivadas del avance tecnológico y artístico de la sociedad, de forma que le permitan desarrollar su capacidad de autoaprendizaje a fin de evolucionar adecuadamente en la profesión.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

La asignatura no requiere conocimientos previos específicos, aunque es recomendable que el alumno esté familiarizado con el manejo de los equipos informáticos a nivel usuario. Es recomendable que el alumnado esté matriculado de las asignaturas de **Sistemas de representación** y **Patronaje** para una mejor adquisición de las competencias específicas abordadas por dichas asignaturas.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. (algo)
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. (mucho)

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. (bastante)
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. (bastante)
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. (bastante)
CE2	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. (bastante)
CE10	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. (mucho)
CE11	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. (bastante)
CE12	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial. (algo)

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
R1. Usar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo, así como instrumento de comunicación y gestión de ideas.	CT4, CG2
R2. Diferenciar y saber cuándo utilizar los distintos tipos de aplicaciones de diseño existente para las tareas relacionada con el diseño de moda e indumentaria.	CT2, CG10, CG20
R3. Conocer y utilizar el hardware de diseño existente.	CT4, CG2, CG10, CG20
R4. Preparar los trabajos para su presentación final con los requisitos técnicos de calidad especificados y adecuado al medio.	CT2, CT4, CG10, CG20
R5. Utilizar los distintos servicios de Internet como fuente de información y comunicación con otros profesionales.	CT2, CG10

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R6. Conocer los principios básicos de la imagen digital y las características de los distintos formatos de imagen.	CT2, CT4, CG2, CG10, CE10, CE11
R7. Crear, representar y reproducir bocetos, figurines y plantillas, utilizando herramientas digitales de diseño adecuadas.	CT2, CT4, CG2, CG10, CE10, CE11
R8. Abordar el desarrollo de proyectos profesionales desde una perspectiva pluridisciplinar y abierta, siendo capaces de determinar la herramienta informática adecuada en base a las necesidades a cubrir, así como escoger correctamente el formato de fichero idóneo en cada caso.	CT2, CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE12
R9. Formalizar propuestas de ideas haciendo uso de herramientas informáticas.	CT2, CT4, CG2, CG10, CG20, CE10, CE11
R10. Importar y exportar información digital entre diversos programas gráficos y diversos sistemas operativos.	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12
R11. Realizar experimentación en la forma, el color, la textura a través del soporte digital.	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12
R12. El diseñador de moda e indumentaria deberá aprender a crear proyectos de diseño y a difundir sus proyectos de manera atractiva.	CT2, CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE10, CE11, CE12
R13. El diseñador de moda e indumentaria deberá ser capaz de trasladar los detalles correctos de la prenda a un dibujo técnico, bien desde un figurín o bien desde un patrón.	CT2, CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE10, CE11, CE12
R14. El diseñador de moda e indumentaria deberá ser capaz de crear diseños con técnicas mixtas.	CT2, CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE10, CE11, CE12

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)

Classes teòriques <i>Clases teóricas</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	Todos	10h
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	Todos	40h
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	Todos	3h
Tutoria <i>Tutoría</i>	<i>Se resolverán las dudas tanto de las clases teórico/prácticas como de las dudas surgidas al alumnado al llevar a cabo el trabajo autónomo. También se hará el seguimiento de los trabajos a entregar.</i>	Todos	7h
Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	Todos	3h
SUBTOTAL			63h

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<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.</i>	Todos	65h

Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo 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.</i>	Todos	20h
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	Todos	2h
SUBTOTAL			87h
TOTAL			150h

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

Se elimina el concepto y orden de Unidades Didácticas, para que sea el profesorado que imparta la asignatura, a título personal, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo. Los contenidos a impartir son:

- Configuración básica del equipo de trabajo. Componentes físicos. Software.
- Dibujo vectorial. Iniciación al Dibujo vectorial. Producciones vectoriales optimizadas.
- Herramientas de comunicación visual de proyectos.
- Imagen digital mapa de bits o ráster. Tratamiento digital de la imagen de mapa de bits. Tratamiento digital de bocetos.
- Maquetación básica.
- Patronaje digital.

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals
Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales	Todos	10 %
Trabajos cortos realizados durante el curso	Todos	30%
Trabajo final y/o examen	Todos	50 %
Asistencia a las clases, actitud, aptitud y creatividad	Todos	10 %

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Trabajos cortos realizados durante el curso: para aplicar y desarrollar las herramientas y contenidos aprendidos. Pueden formar parte del trabajo autónomo del alumno/a y aportar todo aquello que lo enriquezca	Todas	20 %
Trabajo final: para aplicar y desarrollar las herramientas y contenidos aprendidos, respetando los condicionantes finales de la tarea. El alumnado puede aportar todo aquello que lo enriquezca.	Todas	30 %
Prueba final	Todas	50 %

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Todo el alumnado que no haya aprobado la asignatura en convocatoria ordinaria tendrá derecho a la convocatoria extraordinaria, teniendo que presentar todos los trabajos exigidos durante el semestre y la superación de una prueba escrita teórico/práctica. Tanto en la prueba escrita como en los trabajos, el alumnado tendrá que demostrar que ha adquirido los contenidos mínimos de la asignatura.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9_Bibliografía

- Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg R. (2008). Manual de producción gráfica; Recetas. (Ed. GG)
- Delgado, J.M. (junio 2022). Photoshop 2022 (Manuales imprescindibles). Ed. Anaya
- Apolonio, L. (junio 2022). Illustrator 2022 (Manuales imprescindibles). Ed. Anaya
- Gómez Laínez, F.J. (junio 2022). InDesign 2022 (Manuales imprescindibles). Ed. Anaya
- Wood, B. (2023). Adobe Illustrator Classroom in a Book. Ed. Adobe

En la plataforma digital que se use se ampliará la bibliografía y se añadirán apuntes, enlaces y tutoriales interesantes para los temas y contenidos.

10_ Control de modificaciones

10_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de CIENCIA APLICADA Y TECNOLOGÍA (CAT)
