



DATOS IDENTIFICATIVOS

Deseño e Contorna Dixital

Materia	Deseño e Contorna Dixital			
Código	P01M171V01203			
Titulación	Máster Universitario en Deseño e Dirección Creativa en Moda			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Didácticas especiais			
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Esta materia está orientada ao uso e dominio por parte do alumnado das aplicacións informáticas e os recursos dixitais dentro do deseño de moda e o seu entorno creativo/empresarial. O alumno debe adquirir os coñecementos e habilidades instrumentais necesarias para os ámbitos disciplinares fundamentais do deseño, como poden ser a gráfica, xeración e manipulación da imaxe dixital, ilustración, maquetación e tipografía, identidade corporativa e deseño web. Incidirase especialmente no dominio das ferramentas dixitais de xeración de imaxe e deseño vectorial e no manexo de programas complementarios e de apoio para a edición gráfica, o deseño web e audiovisual.			

Competencias

Código	
B4	Capacidade para aplicar os coñecementos e habilidades adquiridas e resolver problemas nun entorno interdisciplinar do deseño de moda
B8	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos e de adopción de recursos novedosos no ámbito do deseño de moda
B9	Capacidade de desenvolver unha gramática visual clara e innovadora
C3	Ser capaz de comprender e comunicar visualmente a información, dominar as técnicas de exposición gráfica de proxectos de deseño
C4	Capacidade de aplicar sistemas de representación gráfica usados no deseño de moda
C9	Coñecer e ser capaz de aplicar as metodoloxías e tecnoloxías habituais no ámbito do deseño de moda

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Que os estudantes sexan capaces de comprender e dominar a linguaxe da comunicación visual aplicados aos proxectos de deseño de moda.	B13	C3	D13
	B13	C4	D13
	B13	C12	D13
	B13	C9	
	B13	C12	
	B13	C12	
		C12	

Que os estudantes sexan capaces de dominar as aplicacións informáticas e os recursos dixitais para a creación de proxectos de deseño de moda.	B13	C3	D13
	B13	C4	D13
	B4	C12	D13
	B13	C9	
	B8	C12	
	B9	C12	
	B13	C12	
Que os estudantes sexan capaces de elixir e usar as ferramentas e os recursos dixitais correctos para a resolución de diferentes problemas de deseño en diferentes entornos	B13	C3	D13
	B13	C4	D13
	B4	C12	D13
	B13	C9	
	B8	C12	
	B9	C12	
	B13	C12	
Que os alumnos sexan capaces de desenvolver unha gramática visual propia a través de elementos gráficos e a xeración e manipulación da imaxe dixital en relación a un proxecto de deseño de moda	B13	C3	D13
	B13	C4	D13
	B4	C12	D13
	B13	C9	
	B8	C12	
	B9	C12	
	B13	C12	
	B13	C12	
		C12	

Contidos

Tema	
BLOQUE 1. Introducción á imaxe dixital	Introducción ao ordenador Imaxes mapa de bits vs imaxes vectoriais
BLOQUE 2: Imaxe mapa de bits	Interface xeral de Photoshop Conceptos básicos: formatos de imaxe, tamaño e resolución. Traballar con capas Ferramentas de selección Ferramentas de transformación e retoque A xestión da cor Ferramentas de debuxo e pintura Dixitalización e optimización de mapa de bits (diferentes tipos de imaxes; fotográfica, debuxo con lápiz, texturas[] .) Optimización e transformacións básicas da imaxe fotográfica (virados, monotonos, escala de grises[])
BLOQUE 3. Imaxe vectorial	Conceptos básicos: formatos de imaxe vectorial Interface básico de Illustrator Filosofía de debuxo con curvas. Realizaciónn de tarefas sinxelas de maquetación Traballar con textos e imaxes O manexo das capas Arquivos finais O formato PDF

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	0	4
Resolución de problemas	16	0	16
Resolución de problemas de forma autónoma	0	120	120
Estudo de casos	10	0	10

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos principais contidos teóricos da materia coa axuda de medios audiovisuais
Resolución de problemas	Actividades nas que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia

Resolución de problemas de forma autónoma	O alumno debe desenvolver de xeito autónomo a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios
Estudo de casos	Análise dun problema ou caso real, coa finalidade de ciñecelo, interpretalo, resolvélo, xerar hipóteses, diagnosticalo e adentrarse en procedementos alternativos de solución, para ver a aplicación dos conceptos teóricos na realidade.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	Plantexaranse exercicios de resolución formal e conceptual para asentar os coñecementos das sesións maxistrais. As correccións faranse dentro das horas de docencia presencial.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado resolverá de xeito autónomo os exercicios plantexados.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Lección maxistral	Avaliarase a asistencia a sesións maxistrais planificadas ao longo do cuatrimestre, así como a participación activa en debates	20	B9	C3 C9
Resolución de problemas	Plantexarase a resolución de exercicios realizados en clase ao longo do cuatrimestre	30	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Resolución de problemas de forma autónoma	Plantexarase a entrega de proxectos realizados de xeito autónomo baixo a titorización e guía do profesorado da materia.	50	B4 B8 B9	C3 C4 C9

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria:

Realizarase unha avaliación continua ao longo do cuatrimestre. Para superar a materia o alumnado deberá entregar todos os traballos plantexados correctamente realizados e superar unha proba de contidos básicos tipo test.

Convocatorias extraordinarias: Para superar a materia o alumnado deberá entregar todos os traballos plantexados correctamente realizados e superar unha proba de contidos básicos tipo test.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

V.V.A.A., **Guía del usuario de Illustrator**. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>, Adobe, 2017

V.V.A.A., **Guía de usuario de Photoshop** <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>, Adobe, 2017

Bibliografía Complementaria

Müller-Brockmann, Josef, **Sistemas de retículas : un manual para diseñadores gráficos**, 3ª, Gustavo Gili, 2012

Samara, Timothy, **Diseñar Con y Sin Reticula**, Gustavo Gili, 2004

Jay Hess, Simone Pasztorek, **Diseño gráfico para moda**, Acanto, 2010

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fotografía de Moda/P01M171V01205

Ilustración de Moda/P01M171V01104

Outros comentarios

Titorías:

1º e 2º cuatrimestre:

- Luns de 9:00 a 15:00 h.

- Despacho 25 2º pranta.