



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				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	patriciadopico@gmail.com			
Web	http://deseno.uvigo.gal			
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 a gráfica, xeración e manipulación da imaxe dixital, ilustración, maquetación, tipografía, identidade corporativa. Incidirase especialmente no dominio das ferramentas dixitais de xeración e tratamento de imaxe e deseño vectorial, e de programas complementarios para a edición gráfica.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B1	Coñocer o vocabulario e os fundamentos conceptuais do deseño de moda
B3	Capacidade para comprender en profundidade el contexto social y cultural en que tendrá lugar la práctica artística o profesional
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
D1	Capacidade para a comunicación oral e escrita, tanto na propia lingua como en outras
D2	Capacidade de análise, organización e planificación
D3	Capacidade de liderazgo, iniciativa e espírito emprendedor

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

Que os estudantes sexan capaces de dominar as aplicacións informáticas e os recursos dixitais para a creación de proxectos de deseño de moda.	B1 B3 B4 B8 B9 C3 C4 C9 D1 D2 D3
Que os estudantes sexan capaces de elixir e usar as ferramentas e os recursos dixitais correctos para a resolución de problemas de deseño en diferentes contornas e saídas.	B4 B8 B9 C3 C4 C9
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	B1 B3 B4 B8 B9 C3 C4 C9 D1 D2 D3

Contidos

Tema

BLOQUE 1. Introducción á imaxe dixital	Imaxe dixital vs. imaxe analóxica. Imaxe vectorial vs. imaxe de bits. Características e conceptos básicos. Formatos de imaxe e tipos de compresión.
BLOQUE 2. Imaxe de mapa de bits. (Software de apoio: Photoshop)	Introdución ao espazo de traballo en Photoshop. Optimización e exportación de arquivos para diversas saídas. Resolución, modos de cor, dimensión, remuestreo vs. redimensión. Personalización, optimización do contorno de traballo/ferramentas e automatización. Ferramentas de debuxo, pintura, texto, retoque e trazado. Capas, seleccións e máscaras. A luz: histogramas, niveis, curvas, limpeza de debuxos e coloreado dixital da ilustración. A cor: conceptos básicos, modos e axustes de cor, canles, corrección de dominancias. Retoque, transformación de imaxes e filtros. Edición non destrutiva: capas de axuste e de recheo, máscaras e estilos de capa, modos de fusión. Do debuxo á ilustración: dixitalización de debuxos e aplicación de técnicas mixtas analóxico-dixitais.
BLOQUE 3. Imaxe vectorial. (Software de apoio: Illustrator)	Os conceptos chave do traballo con vectores. Introdución ao espazo de traballo en Illustrator. O contorno de traballo e a creación de documentos e capas. Debuxo con curvas. Traballo con texto e imaxes. Conceptos básicos de tipografía. Iniciación á maquetación e ás retículas compositivas. Creación de arquivos finais. O formato PDF. Elaboración de fichas técnicas: función, conceptos básicos, estrutura e modelos. O lookbook.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	6	0	6
Resolución de problemas	16	0	16
Resolución de problemas de forma autónoma	2	120	122

*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 e software específico.
Resolución de problemas	Actividades nas que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia dada de maneira específica en cada unha das clases da materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado debe desenvolver de xeito autónomo a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de carácter obrigatorio marcados para o desenvolvemento máis persoal que poñan en práctica os coñecementos teóricos e prácticos abordados na materia.
Estudo de casos	Análise dun problema ou caso real, coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, diagnosticalo e adentrarse en procedementos alternativos de solución, para ver a aplicación dos conceptos teóricos na realidade. O estudo de casos complementa ás sesións maxistras.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	Plantexaranse exercicios de resolución formal e conceptual para asentar os coñecementos das sesións maxistras. As correccións faranse dentro das horas de docencia presencial e tendo en conta as diferenzas de nivel entre o alumnado.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado resolverá de xeito autónomo os exercicios plantexados e recibirá apoio docente cando o precise dentro das horas de titorías ou en horas de docencia presencial.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Lección maxistral	Avaliarase a asistencia a sesións maxistras planificadas ao longo do cuatrimestre, así como a participación activa en debates	10	B9	C3 C9
Resolución de problemas	Plantexarase a resolución de exercicios a realizar en clase ao longo das diferentes sesións do cuatrimestre co obxectivo de asentar coñecementos	40	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Resolución de problemas de forma autónoma	Plantexarase a entrega de proxectos con carácter obrigatorio realizados de xeito autónomo baixo a titorización e guía do profesorado da materia	40	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Estudo de casos	Análise dun problema ou caso real, para interpretalo, resolvelo, xerar unha solución como forma de aplicar os conceptos teóricos na realidade.	10	B4 B8 B9	C3 C4 C9

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria:

Avaliación continua

Realizarase unha avaliación continua ao longo do cuatrimestre. Para superar a materia o alumnado deberá entregar os exercicios plantexados en cada unha das clases e relacionados co contido de cada sesión, así como os traballos de carácter obrigatorio propostos.

Avaluación global

O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito ao responsable da materia no prazo máximo dun mes dende o inicio da docencia da materia e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Aquelas persoas que se acollan á avaliación global deberán presentar todos os traballos solicitados ao longo do cuatrimestre (os mesmos que para avaliación continua) e presentarse a un exame teórico-práctico sobre os contidos abordados ao longo do cuatrimestre en datas oficiais de exames: día 11 de xuño ás 16 h

Convocatoria extraordinaria:

Nas convocatorias extraordinarias o alumnado deberá entregar todos os traballos solicitados ao longo do cuatrimestre que non foron presentados ou que recibiron unha cualificación de suspenso en convocatoria ordinaria.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

AMBROSE, G. y HARRIS, P, **Layout**, Parramón, 2008

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

FEYERABEND, F.V. y GOSH, F, **Ilustración de moda. Plantillas**, Gustavo Gili, 2009

LEBORG, C, **Gramática visual**, Gustavo Gili, 2004

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fotografía de Moda/P01M171V01205

Ilustración de Moda/P01M171V01104

Outros comentarios

Titorías:

Modalidade presencial concertada. Solicitar titoría a través de correo electrónico a pdopico@uvigo.es

Despacho 224 / 2º planta Facultade de Belas Artes
