



DATOS IDENTIFICATIVOS

Diseño y Entorno Digital

Asignatura	Diseño y Entorno Digital			
Código	P01M171V01203			
Titulación	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es			
Web	http://deseno.uvigo.gal			
Descripción general	Esta materia está orientada al uso y dominio por parte del alumnado de las aplicaciones informáticas y los recursos digitales dentro del diseño de moda y su entorno creativo y profesional. El alumno debe adquirir los conocimientos y habilidades instrumentales necesarias para los ámbitos fundamentales del diseño, como la gráfica, generación y manipulación de la imagen digital, ilustración, maquetación, tipografía, identidad corporativa. Se incidirá especialmente en el dominio de las herramientas digitales de generación y tratamiento de imagen y diseño vectorial, y de programas complementarios para la edición gráfica.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B1	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda
B3	Capacidad para comprender en profundidad el contexto social y cultural en que tendrá lugar la práctica artística o profesional
B4	Capacidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos y resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda
B8	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y de adopción de recursos novedosos en el ámbito del diseño de moda
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
C3	Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
C4	Capacidad de aplicar sistemas de representación gráfica usados en el diseño de moda
C9	Conocer y ser capaz de aplicar las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del diseño de moda
D1	Capacidad para la comunicación oral y escrita, tanto en la propia lengua como en otras
D2	Capacidad de análisis, organización e planificación
D3	Capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

Que los estudiantes sean capaces de dominar las aplicaciones informáticas y los recursos digitales para la creación de proyectos de diseño de moda.

B1
B3
B4
B8
B9
C3
C4
C9
D1
D2
D3

Que los estudiantes sean capaces de elegir y usar las herramientas y los recursos digitales correctos para la resolución de problemas de diseño en diferentes entornos y salidas.

B4
B8
B9
C3
C4
C9

Que los alumnos sean capaces de desarrollar una gramática visual propia a través de elementos gráficos y la generación y manipulación de la imagen digital en relación a un proyecto de diseño de moda

B1
B3
B4
B8
B9
C3
C4
C9
D1
D2
D3

Contenidos

Tema

BLOQUE 1. Introducción a la imagen digital	Imagen digital vs. imagen analógica. Imagen vectorial vs. imagen de bits. Características y conceptos básicos. Formatos de imagen y tipos de compresión.
BLOQUE 2. Imagen de mapa de bits. (Software de apoyo: Photoshop)	Introducción al espacio de trabajo en Photoshop. Optimización y exportación de archivos para diversas salidas. Resolución, modos de color, dimensión, remuestreo vs. redimensión. Personalización, optimización del contorno de trabajo/herramientas y automatización. Herramientas de dibujo, pintura, texto, retoque y trazado. Capas, selecciones y máscaras. La luz: histogramas, niveles, curvas, limpieza de dibujos y colorado digital de la ilustración. El color: conceptos básicos, modos y acoplamientos de color, canales, corrección de dominancias. Retoque, transformación de imágenes y filtros. Edición no destructiva: capas de acoplamiento y de relleno, máscaras y estilos de capa, modos de fusión. Del dibujo a la ilustración: digitalización de dibujos y aplicación de técnicas mixtas analógico-digitales.
BLOQUE 3. Imagen vectorial. (Software de apoyo: Illustrator)	Los conceptos llave del trabajo con vectores. Introducción al espacio de trabajo en Illustrator. El entorno de trabajo y la creación de documentos y capas. Dibujo con curvas. Trabajo con texto e imágenes. Conceptos básicos de tipografía. Iniciación a la maquetación y a las retículas compositivas. Creación de archivos finales. El formato PDF. Elaboración de fichas técnicas: función, conceptos básicos, estructura y modelos.
BLOQUE 4. Entorno digital y Moda	Moodboard y collage. Estampados. Tipos e creación de posicionales. Ficha técnica. Lookbook, editorial y campañas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
--	----------------	----------------------	---------------

Lección magistral	14	0	14
Resolución de problemas	8	40	48
Resolución de problemas de forma autónoma	2	80	82
Estudio de casos	6	0	6

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con la ayuda de medios audiovisuales y software específico.
Resolución de problemas	Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia dada de manera específica en cada una de las clases de la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado debe desarrollar de manera autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de carácter obligatorio marcados para el desarrollo más personal que pongan en práctica los conocimientos teóricos y prácticos abordados en la materia.
Estudio de casos	Análisis de un problema o caso real, con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, diagnosticarlo y adentrarse en procedimientos alternativos de solución, para ver la aplicación de los conceptos teóricos en la realidad. El estudio de casos complementa a las sesiones magistrales.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	Se plantearán ejercicios de resolución formal y conceptual para asentar los conocimientos de las sesiones magistrales. Las correcciones se harán dentro de las horas de docencia presencial y habida cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado resolverá de manera autónoma los ejercicios planteados y recibirá apoyo docente cuando lo precise dentro de las horas de tutorías o en horas de docencia presencial.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Lección magistral	Se evaluará la asistencia a sesiones magistrales planificadas a lo largo del cuatrimestre, así como la participación activa en debates.	10	B9	C3 C9
Resolución de problemas	Se planteará la resolución de ejercicios realizados en clase a lo largo de las diferentes sesiones del cuatrimestre.	35	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Resolución de problemas de forma autónoma	Se planteará la entrega de proyectos con carácter obligatorio realizados de manera autónoma bajo la tutorización y guía del profesorado de la asignatura.	40	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Estudio de casos	Análisis de un problema o caso real, para interpretarlo, resolverlo, generar una solución como forma de aplicar de los conceptos teóricos en la realidad.	15	B4 B8 B9	C3 C4 C9

Otros comentarios sobre la Evaluación

Convocatoria ordinaria:

Evaluación continua

La evaluación será continua a lo largo del cuatrimestre. Para superar la materia el alumnado deberá entregar los ejercicios planteados en las clases relacionados con el contenido de cada sesión, así como los trabajos de carácter obligatorio propuestos al comienzo del cuatrimestre.

Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

Aquellas personas que se acojan a la evaluación global deberán presentar todos los trabajos solicitados a lo largo del cuatrimestre (los mismos que para evaluación continua) y presentarse a un examen teórico-práctico sobre los contenidos abordados a lo largo del cuatrimestre en fechas oficiales de exámenes.

Convocatoria extraordinaria:

En las convocatorias extraordinarias el alumnado deberá entregar todos los trabajos solicitados a lo largo del cuatrimestre que no fueron presentados o que recibieron una calificación de suspenso en convocatoria ordinaria.

Consultar fecha oficial de convocatoria extraordinaria de julio:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-e-avaliacions/>

Fuentes 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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Diseño de Porfolio/P01M171V01401

Diseño Gráfico para Moda/P01M171V01302

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fotografía de Moda/P01M171V01205

Ilustración de Moda/P01M171V01104

Otros comentarios

Tutorías:

Modalidad presencial concertada. Solicitar tutoría a través de correo electrónico a pdopico@uvigo.es

Despacho 224 / 2º planta Facultad de Bellas Artes

5ª planta Facultade de Deseño