

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV

GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso
2023-2024

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	Lenguajes y técnicas digitales				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	1º	Semestre <i>Semestre</i>	Primer
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica A	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Castellano Valencià
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>	Carlos Llombart Díez				
e-mail <i>e-mail</i>	llombartc@easdalcoi.es				
1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>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.</p> <p>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.</p>					
1.2 Coneixements previs <i>Conocimientos previos</i>					
<p>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:</p> <p>-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.</p>					

Con posterioridad el alumno deberá cursar la asignatura de: Tecnología Aplicada al Diseño de Moda donde se profundizará en todos los conceptos vistos en esta asignatura y se abordarán 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'APRENENTATGE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES
COMPETENCIAS RELACIONADAS

RA1 - Maneja y aplica eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño de moda y la maquetación de textos e imágenes para creación de memorias. Genera PDF de impresión y digital correctamente.

CT2, CT4, CG10, CE10,
CE11,CS1

RA2 - Diseña y representa gráficamente ideas y conceptos mediante la tecnología digital relacionados con el diseño de moda. Expone dudas y/o fórmulas para su correcta resolución.

CT11, CG20, CG10, CE10,
CE11,CS1

RA3 - Identifica y combina los diferentes tipos de imágenes digitales (bitmap y vectoriales), las prepara convenientemente según el objetivo planteado (digital o impreso).

CT2, CT4, CG20, CE10,
CE11,CS1

RA4 - Distingue y maneja las características de la imagen digital según su salida, resolución gráfica y cromática, tamaño y formatos.	CT2, CT4, CG10, CG20, CE11,CS1
RA5 - Analiza y realiza el diseño de técnicos básicos extraídos de imágenes reales y estampados textiles adecuados a la finalidad de destino. Realiza paneles compositivos bajo unas premisas establecidas, como pueden ser tendencias actuales o marcadas por el profesor o profesora	CT2, CT4, CG10, CG20,CE10,CE11,CS1

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
<i>Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ...</i> <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	<i>Planificació temporal</i> <i>Planificación temporal</i>
<p>BLOQUE 1: Creación y tratamiento de imágenes mediante mapa de bits.</p> <ul style="list-style-type: none"> a- Conceptos básicos: resolución, tamaño de imagen, modos de color, herramientas. b- Selecciones, ajustes y trabajo por capas y canales alfa. c- Tecnología analògica y digital. Integración de técnicas. d- Simulación de prototipos, collage y aplicación de texturas. e- Formatos de archivo. Exportación de trabajos a otras aplicaciones. <p>BLOQUE 2: Introducción a la composición de texto e imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> a- Conceptos básicos: maqueta base, colocación de texto e imagen. b- Recursos gráficos y estilos. c- Páginas maestras y retícula. d- Intercambio de archivos. Configuración de salida. Creación de PDF. <p>BLOQUE 3: Creación y tratamiento de imágenes mediante vectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> a- Conceptos y operaciones básicas: edición y control de nodos, capas y operaciones con objetos. b- Plantillas y composición digital de figurines. c- Formatos de archivo. Modos de exportación y otras aplicaciones. <p>BLOQUE 4: Dibujo plano</p> <ul style="list-style-type: none"> a- Conceptos básicos. El figurin técnico. b- Dibujo y análisis de las prendas: simetrías y asimetrías. Detalles. c- Control del grafismo: tipos de linea, grosores, líneas de contorno, pespunte, costuras, plisados, ... <p>BLOQUE 5: Integración de técnicas. Trabajo final.</p>	<p>BLOQUE 1: Septiembre - Octubre</p> <p>Bloque 2: Noviembre</p> <p>Bloque 3 y 4: Diciembre</p> <p>BLOQUE 5: Enero</p> <p><i>Esta distribución temporal podrá verse modificada según las circunstancias y necesidades del grupo</i></p>

5 Activitats formatives Actividades formativas

5.1 Activitats de treball presencials Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen treball (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en el aula.	RA1, RA2, RA3 RA4, RA5	10
Clases pràctiques	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. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1, RA2, RA3 RA4, RA5	90
Tutoría	Atenció personalitzada i en petit grup. Període d'instrucció i/o orientació realitzada per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.	RA2	10
Evaluación	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) emprades en la evaluació inicial, formativa o aditiva del alumne.	RA1, RA2, RA3 RA4, RA5	10
SUBTOTAL			120

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 horas o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudi del alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assaigs, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutorias de petit grup.	RA1, RA2, RA3 RA4, RA5	15
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminaris, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorias de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3 RA4, RA5	10
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...		5
SUBTOTAL			30

TOTAL 150

6 Sistema d'avaluació i qualificació Sistema de evaluación y calificación

6.1 Instruments d'avaluació Instrumentos de evaluación

Convocatoria ordinària

La assignatura es de orden teòric/pràctic, i el seu seguiment serà per **avaluació continua**, per la qual es estableix el següent:

- Per la aplicació del sistema d'avaluació continua el alumne haurà d'assistir amb puntualitat al menys al 80% del total de les sessions lectives.
- L'avaluació serà conjunta de els coneixements pràctics i teòrics i supondrà el 70% de la nota final.
- Se realitzaran exàmens parcials que constituirà un 30% de la qualificació final.

En el caso de que el alumno no obtenga un mínimo de cinco en cada uno de los apartados arriba citados, deberá realizar el examen ordinario.

Pérdida de la evaluación continua

La asistencia a las clases es obligatoria, habiendo un margen del 20% de faltas de asistencia, superado el cual el alumno deberá presentarse a los exámenes ordinarios.

La evaluación ordinaria consiste en la elaboración de un examen teórico/práctico y la entrega de la totalidad de las prácticas y trabajos realizados durante el curso.

La obligatoriedad de la asistencia no cambia en ningún caso y se usarán los mecanismos designados por el profesor en cualquiera de las modalidades de docencia para su control.

INSTRUMENT D'AVUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos teórico/prácticos. - Pruebas objetivas. - Listas de control. 	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	<ul style="list-style-type: none"> - 70% - 30% - Ev. continua

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega *Criterios de evaluación y fechas de entrega*

La presentación de trabajos se realizará en las fechas y plazos indicados por el profesor, y en el caso que éste admita algunos fuera de esa fecha, éstos tendrán menor calificación.

Los trabajos se adecuarán a las propuestas hechas en clase, y se aplicarán las herramientas y procesos adquiridos previamente.

En los trabajos se valorará: el correcto manejo de las herramientas y procesos informáticos, la adecuación de los elementos empleados (color, composición) y la creatividad de las soluciones aportadas.

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

No presentado

El "No presentado/a" se considerará una condición, siempre entendida como excepcional, y no una calificación. Por lo tanto, la valoración de esta condición estará sometida a la consideración que la dirección del centro, una vez estudiada la documentación que acredite y justifique las circunstancias particulares.

No calificado

El "No Calificado", es un suspenso sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración para establecer criterios de calificación.

6.3 **Sistemes de recuperació** *Sistemas de recuperación*

Convocatoria extraordinaria

Aquellos alumnos que no hayan obtenido nota suficiente en el transcurso del semestre, y no hayan aprobado en la convocatoria ordinaria, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria. Deberán realizar un examen teórico-práctico del total de los contenidos de todos los bloques de la asignatura. Para realizarlo el alumno deberá presentar previamente, las prácticas realizadas a lo largo del semestre.

7 **Bibliografia** *Bibliografía*

Básica:

- MEDIAactive. (2020). *Aprender Photoshop CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2016). *Aprender Indesign CC 2016 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2020). *Aprender Illustrator CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- Feyerabend, F.V., Ghost, F.- *Ilustración de moda. Plantillas*. - Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Tallon, K. (2013). *Ilustración digital de moda con Illustrator y photoshop*. Manresa. Parramón.

Complementaria:

- ADOBE® PHOTOSHOP, Ayuda y tutoriales, manual online.
- Adobe. <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html> Ayuda Adobe con la aplicación Photoshop
- Adobe. <https://color.adobe.com/create/color-wheel> Elección de armonías cromáticas.
- ADOBE® INDESIGN, Ayuda y tutoriales, manual online.
- Adobe. <https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html> Ayuda Adobe con la aplicación InDesign
- ADOBE® ILLUSTRATOR, Ayuda y tutoriales, manual online.
- <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html> Ayuda Adobe con la aplicación Illustrator.
- Koyama, A. y Szkutnicka, B. (2010). *El dibujo técnico de moda paso a paso*. Barcelona. Gustavo Gili.
- López, López, A.M. (2018) *Diseño digital de moda*. Madrid. Anaya Multimedia.