

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Creación Digital II
<b>Titulación</b>	Grado en Comunicación y Gestión de Moda
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial/virtual
<b>Semestre</b>	2
<b>Curso académico</b>	2024-2025
<b>Docente coordinador</b>	Sandra Jiménez/Soledad Gallardo

## 2. PRESENTACIÓN

En Creación Digital II nos centraremos en ampliar y profundizar los conocimientos digitales, explorando nuevos conceptos y otros más avanzados en cuanto a técnicas y softwares. Se aprenderán a aplicar herramientas digitales y técnicas para desarrollar colecciones de moda únicas y expresivas. Se abordarán temas como el uso de softwares especializados, la creación de avatares 3D, la creación de contenido digital y su difusión, y la importancia de la realidad aumentada en el diseño de moda actualmente.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos

CON1.Diferenciar las distintas técnicas de representación audiovisual de ideas de moda y sus posibilidades y medios de difusión.

### Habilidades

HAB1. Representar gráficamente ideas de moda.

HAB10.Diseñar la imagen de marca de una firma de moda.

- Aplicar herramientas informáticas avanzadas en la creación y la representación digital de creaciones de moda.
- Realizar campañas digitales de moda.
- Manejar formatos de archivo digitales propios y genéricos.
- Realizar dibujos y vídeos técnicos de moda.

- Maquetar proyectos y trabajos de diseño con calidad profesional.
- Diseñar estrategias creativas de comunicación digital en empresas de moda.

#### **Competencias**

COMP8 Capacidad para manejar herramientas digitales de representación gráfica o audiovisual en la comunicación de ideas o proyectos de moda, creando y mejorando la imagen y la marca empresarial.

COMP9. Capacidad para crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

## **4. CONTENIDOS**

Retoque fotográfico avanzado de imágenes moda.

Creación de avatares

Diseño de experiencias de moda digitales

Recursos digitales de edición de vídeo

Maquetación, edición y creación de web y portfolio digital.

Hologramas y R.A

## **5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Clase magistral

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

Entornos de simulación

## **6. ACTIVIDADES FORMATIVAS**

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

**Modalidad presencial:**

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad presencial)	10
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20
Resolución de problemas (modalidad presencial)	8
Proyectos (modalidad presencial)	20
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	14
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8
Tutoría académica (modalidad presencial)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

**Modalidad virtual:**

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad Foro Virtual)	10
Clases virtuales síncronas (modalidad virtual)	20
Resolución de problemas (modalidad virtual)	8
Proyectos (modalidad virtual)	20
Actividades síncronas en talleres/ laboratorios virtuales (modalidad virtual)	14
Estudios de contenidos y documentación (modalidad virtual)	56
Foro Virtual (modalidad virtual)	8
Tutoría académica virtual síncrona (modalidad virtual)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad virtual)	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

**Modalidad presencial:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	55%
Informes y escritos (modalidad presencial)	15%
Caso/problema (modalidad presencial)	20%
Proyectos (modalidad presencial)	10%

**Modalidad virtual:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad virtual)	55%
Informes y escritos (modalidad virtual)	15%
Proyectos (modalidad virtual)	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad virtual)	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

**7.1. Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

**7.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Octubre
Actividad 2	Noviembre
Actividad 3	Diciembre
Actividad 4	Enero

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Chalk, Simon. *Fashion Photography Course: Principles, Practice, and Techniques*. Barron's Educational Series, 2014.

Evening, Martin. *Adobe Photoshop for Photographers: 2021 Edition*. Focal Press, 2021.

Gibson, Robin Kelsey. *Photography and the Art of Chance*. Harvard University Press, 2015.

Hughes, David D. *Mastering High-End Retouching: Professional Techniques for Fashion and Portrait Photography*. Rocky Nook, 2018.

Kelby, Scott. *The Adobe Photoshop Lightroom Classic Book for Digital Photographers*. New Riders, 2020.

Williams, Audrey. *Fashion Retouching: High End Beauty Retouching Techniques in Photoshop*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.

Ministerio de Educación. ITE (2011). *GIMP, aplicaciones difáticas. La imagen digital*. España: Ministerio de Educación.

Photopea. <<https://www.photopea.com/>>

Pixabay. <<https://pixabay.com/es/>>

Pixilart. <<https://www.pixilart.com/>>

Salinas, D. (2022). *Los diferentes tipos de formatos y cómo usarlos*. Wix Blog. [consultado el 14 de marzo de 2024] <<https://es.wix.com/blog/2018/09/tipos-de-archivos-y-como-utilizarlos/#viewer-d2slh>>

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo

educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.