

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño Digital II
Titulación	Grado en Diseño y Creación de Moda
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, ingeniería y diseño-Campus creativo
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial / Virtual semipresencial
Semestre	2
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	María Luisa Calvo Frutos /Lorena Bello

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta materia es introducir al alumno en el Diseño de Moda Digital mediante el manejo de un software de diseño 3D que ha sido creado específicamente para la industria de la moda y la confección y que de esta manera, puedan utilizarlo como herramienta de diseño, creación de moda y patronaje, ayudándoles también a la comprensión de esta disciplina al trabajar en 2D y 3D de manera simultánea, creando prendas, colocándolas sobre el Avatar y simulando la gravedad y las propiedades físicas de los diferentes tejidos.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS:

CON8. Identificar las distintas herramientas artesanales y tecnológicas disponibles para diseñar una colección de moda.

-Identificar los diferentes programas de edición de imagen digital 3D.

HABILIDADES:

HAB1. Bosquejar ideas creativas para elaborar bocetos y figurines utilizando técnicas tradicionales y digitales de representación.

HAB4. Aplicar el diseño digital para la creación de tejidos, estampados y accesorios.

-Adaptar la estampación ilustrada del formato tradicional al formato digital.

- Experimentar con herramientas básicas de animación digital.
- Adaptar la estampación ilustrada del formato tradicional al formato digital.
- Aplicar herramientas informáticas en la creación y la representación digital de proyectos de moda.
- Utilizar recursos digitales de edición para la concepción y difusión de colecciones de moda.

COMPETENCIAS:

COMP6. Capacidad para aplicar las técnicas digitales de representación gráfica en el ámbito del diseño de moda.

COMP9. Capacidad para diseñar colecciones digitales.

4. CONTENIDOS

El avatar. El ser humano digital.

Visualización y movimiento en el espacio 3D

Creación de patrones y adaptación de prendas plano a avatar en 3D

Simulación de gravedad. Creación de Ventana 3D. Render básico.

Creación de Moda 3D. Tejidos, texturas y gráficos.

Técnicas de Diseño 3D

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 /laboratorios (modalidad presencial)	14
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8
Tutoría académica virtual síncrona (modalidad presencial)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2
TOTAL	150

Modalidad virtual semipresencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad virtual)	10
Clases virtuales síncronas (modalidad virtual)	20
Resolución de Problemas (modalidad virtual)	8
Proyectos (modalidad virtual)	20
Actividades presenciales en talleres /laboratorios (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
TOTAL	150

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)	50%
Caso/problema (modalidad presencial)	5%

Proyectos (modalidad presencial)	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10%

Modalidad online semipresencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad virtual)	50%
Caso/problema (modalidad virtual)	10%
Proyectos (modalidad virtual)	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad virtual)	20%

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	febrero
Actividad 2	marzo
Actividad 3	abril
Actividad 4	mayo

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:

Style3D. (2023, diciembre 11). Style3D - Tool Tutorial | 3D Window [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YBc3M94MfpE>

SeamPedia. (2020a, agosto 21). Tipos de Pespuntes - Seampedia, sobre la industria moda. Seampedia. <<https://seampedia.com/tipos-de-pespuntes/>>

SeamPedia. (2020b, noviembre 4). Clasificación de costura. Según el tipo de puntada. Seampedia. <<https://seampedia.com/clasificacion-de-costura-segun-tipo-puntada/>>

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

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.