

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE**

**DE LA ASIGNATURA:**

**2º - Ilustración digital de  
moda**

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.**

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

Denominación	2º - Ilustración digital de moda
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	2º - Ilustración digital de moda
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	3
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	

### 1.2 Datos del profesorado

Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo profundizar en las herramientas de dibujo vectorial y mapa de bits y desarrollar las destrezas necesarias para la representación digital del diseño de moda.

La finalidad será que el alumnado emplee la ilustración digital de moda como un recurso visual esencial que abarca diferentes utilidades, desde la inspiración, el bosquejo de ideas previas hasta la realización del documento donde se detallan las especificaciones para el patronista. Se dará a conocer diferentes técnicas y procedimientos digitales para ilustrar y representar piezas de moda a través de fichas técnicas que definen las características y tendencias de una prenda.

El objetivo será que el alumnado alcance los conocimientos suficientes para ser capaz de manejar el software en la creación profesional de cualquier colección de moda que se le presente.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter semestral que forma parte de la materia Proyectos de diseño de moda e indumentaria junto con otras asignaturas como Proyectos de diseño de moda I, Proyectos de diseño de moda II, Diseño de complementos de moda, Imagen y Proyecto digital integrado. Se imparte en el segundo curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB). El número de créditos asignados a esta asignatura son 3 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos de la asignatura

Elementos básicos de la comunicación visual. Técnicas visuales: estrategias de comunicación. Técnicas digitales de ilustración: dibujo vectorial y mapa de bit aplicados al diseño y a la ilustración de moda: creación de imágenes, retoque, coloreado digital, técnicas mixtas. Creación de cartas de color. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

#### 3.2 Programa

Introducción general. Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.

BLOQUE 1. Dibujo vectorial aplicado a la moda. Las imágenes vectoriales: el dibujo plano y el trazado vectorial. La fichas técnicas: principios y contenidos. Dibujo plano y dibujo en volumen. Figurines de moda: técnicas y estilos.

BLOQUE 2. Dibujo de mapa de bits aplicado a la moda. Las imágenes en píxeles: digitalización, retoque de imágenes, ilustración fotográfica. Elementos básicos de la comunicación visual en el dibujo digital. El collage y las técnicas digitales mixtas. La carta cromática y el panel de tendencias: moodboards.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

### 4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
- CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
- CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE11 - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	15	20,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	32	42,67%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	5,33%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	3	4,00%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
	Total horas presenciales	54	72%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticas establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	12	16,00%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	0	0,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	9	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	21	28%
	Total volumen de trabajo	75	3 ETCS

## 5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.  
 Aulas informáticas con acceso a internet.  
 Escáner plano digital.  
 Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.  
 Material gráfico para bocetos: cuaderno de bocetos, lápices, revistas, cartulinas, etc.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- Davies, H. (2010). Fashion Designers Sketchbooks. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Davies, H. (2013). Fashion Designers Sketchbooks Two. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Downton, D. (2011). Grandes artistas de la Ilustración de Moda. Barcelona: Blume.
- Feyerabend, F. V. Ghosh, F. (2009). Ilustración de moda. Plantillas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Glenville, T. (2013). Los nuevos iconos de la ilustración de moda. Barcelona: Blume.
- Heller, E. (2010). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili.
- López López, A. (2018). Diseño digital de moda. Madrid: Anaya multimedia.
- López López, A. (2014). Figurines de Moda. Técnicas y estilos. Madrid: Anaya multimedia.
- Mbonu, E. (2014). Diseño de moda: creatividad e investigación. Barcelona: Promopress.
- Riera, M. (2014). 200 años de ilustración de moda en España. Barcelona: Comanegra.
- Wager, L. (2018). La paleta perfecta. Combinaciones de colores inspiradas en el Arte, Moda y el Diseño. Barcelona: Promopress.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza  
CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente  
CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación  
CET05 - Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal  
CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos  
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional  
CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables  
CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos  
CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación  
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica  
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color  
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio  
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial  
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo  
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales  
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

#### 6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

## 6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	<p>Evaluación de proyectos en forma de trabajos prácticos individuales realizados en el propio aula y en las horas establecidas no presenciales, tutorizados por la profesora. Se evaluará la capacidad de adaptación y la crítica constructiva en el trabajo grupal, así como el desarrollo autónomo de los ejercicios.</p> <p>Las notas de las actividades se valorarán siguiendo diversos criterios relacionados con el desarrollo gráfico (bocetos y conceptualización) y técnicos (digitalización y manejo de los softwares). A cada uno de estos criterios asignados en la rúbrica se le asignará una nota, cuya suma completa sumará la nota final. Estos apartados podrán modificarse según la naturaleza de cada actividad.</p> <p>Para efectuar la media de las prácticas, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada una de las actividades. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de las actividades se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria. Por otro lado, la entrega con retraso de las mismas conlleva a una penalización en la rúbrica.</p>	80%
Trabajos Individuales o en Grupos	Carpeta de ilustradora/a en formato A4 que se entregará al final de curso y donde se irán guardando los trabajos terminados impresos correspondientes a las actividades desarrolladas durante el semestre. El incumplimiento de esta entrega en fecha conlleva a una penalización.	10%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Participación y asistencia: es necesaria la presencia y participación del alumno en el desarrollo de todas las actividades para la correcta ejecución y control de las mismas. Esto incluye actividades puente que serán	10%

	obligatorias para el correcto desarrol	
--	--	--

## 7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

## 9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La asistencia será objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura y la rúbrica de las actividades. Las herramientas digitales se aplicarán en los ejercicios prácticos dentro del aula y será la manera de llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos.

Las actividades evaluables tienen un valor muy práctico que es indispensable para la superación de la asignatura. Estas podrán organizarse en diferentes entregas en la plataforma Educ@ y se irán evaluando según la naturaleza de cada una. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los comentarios publicados en la plataforma, que incluirán observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 <sup>a</sup>	3 horas semanales	Teórica			Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.  <b>BLOQUE 1. Dibujo vectorial aplicado a la moda. UD 1. De lo analógico a lo digital.</b>
2 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1A. Texturas
3 <sup>a</sup>	3 horas semanales	Teórica	Práctica		<b>BLOQUE 1. Dibujo vectorial aplicado a la moda. UD 2. La ficha técnica.</b>  Actividad 1B. Ficha técnica
4 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1B. Ficha técnica
5 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1C. Ficha técnica
6 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1C. Ficha técnica
7 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1C. Ficha técnica
8 <sup>a</sup>	3 horas semanales	Teórica	Práctica		<b>BLOQUE 1. Dibujo vectorial aplicado a la moda. UD 3. Ilustración editorial.</b>  <b>BLOQUE 2. Mapa de bits. UD 1. Fotógrafos de moda y publicidad editorial.</b>  Actividad 1D. Ilustración editorial (actividad puente entre ambos bloques)
9 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1D. Ilustración editorial
10 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 1D. Ilustración editorial

					<b>BLOQUE 2. Mapa de bits. UD 2. Resolución y retoque.</b>
11 <sup>a</sup>	3 horas semanales	Teórica	Práctica		Actividad 2A. Optimización de imágenes
12 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2A. Optimización de imágenes
13 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2B. Adobe Photoshop
14 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2B. Adobe Photoshop
15 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2C. Adobe Photoshop
16 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2C. Adobe Photoshop
17 <sup>a</sup>	3 horas semanales		Práctica		Actividad 2C. Adobe Photoshop
18 <sup>a</sup>					<b>Semana de exámenes</b>