

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE**

**DE LA ASIGNATURA:**

**3º - Tecnología Digital  
Aplicada al Diseño de  
Moda**

Curso Académico 2025/26

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

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	3º - Tecnología Digital Aplicada al Diseño de Moda
<b>Tipo de asignatura</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Materia</b>	3º - Tecnología Digital Aplicada al Diseño de Moda
<b>Tipo</b>	Teórico-Práctica
<b>Curso</b>	TERCERO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
<b>Duración</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos ECTS totales</b>	4
<b>Horas lectivas semanales</b>	4
<b>Prelación o requisitos previos</b>	
<b>Calendario</b>	De febrero a junio
<b>Horario de impartición</b>	

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	Mercedes Ruiz Mondaza
<b>Correo electrónico</b>	mercedesrm@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Software aplicado al Diseño de Moda. Técnicas y procesos digitales de la estampación. Diseño textil. Estampados posicionales y a medida. Gráficos de ligamentos textiles. Procesos industriales para la confección: maquinaria, cadena de producción. Maquinaria para la realización de patronaje y corte industrial. Optimización del tiempo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Tecnología digital aplicada al Diseño de Moda se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Obligatoria de Especialidad (OE) del tercer curso de las EEAASS, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 4 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación de en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda.

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos de la asignatura

Utilización de software para la aplicación de las nuevas tecnologías en la industria de la moda y textil. Se profundiza sobre la relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda, en concreto en el diseño textil, cuya finalidad es la de ornamentar e ilustrar superficies textiles que puedan usarse para la confección de una prenda de vestir. Se centrará en el uso de las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo así como instrumento de comunicación y gestión.

Los contenidos teóricos-prácticos se establecen dos bloques:

- Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.
- Clases prácticas: se desarrollarán los conceptos de cada unidad didáctica y tema aplicados a la elaboración de un proyecto digital de Moda determinado.

#### 3.2 Programa

##### TEMA 1\_ DISEÑAR CON IMAGEN DIGITAL

- 1.1 Resolución
- 1.2 Modo de color, espacios y perfiles de color, modo de fusión, filtros
- 1.3 Creación figurín
- 1.4 Creación de indumentaria
- 1.5 Simulación de tejidos, previsualizaciones
- 1.6 Generación de contenido dinámico y versátil aplicando Inteligencia Artificial Generativa (IAGen)

##### TEMA 2\_ DISEÑO AVANZADO CON VECTORES E IMÁGENE DIGITAL

- 2.1 Imágenes vectoriales a imágenes raster
- 2.2 Mapa de desplazamiento
- 2.3 Creación GIF animado

##### TEMA 3\_ COLECCIÓN DE ESTAMPADOS Y DISEÑO TEXTIL

- 3.1 Técnicas de estampación textil
- 3.2 Creación, adaptación y preparación de formato real a formato digital proyectos de estampados.
- 3.3 Estampado posicional
- 3.4 Rapport / pattern
- 3.5 Ficha técnica específica de estampado

##### TEMA 4\_ SIMULACIÓN 3D

##### TEMA 5\_ MAQUETACIÓN INTERACTIVA

## 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  
CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo  
CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada..

### 4.2 Competencias Generales

CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio  
CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares  
CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales  
CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad  
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  
CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño  
CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad  
CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles  
CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

### 4.3 Competencias Específicas

- CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
- CE04 - Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- CE05 - Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE09 - Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones
- 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	15,00%
<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.	15	15,00%
<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.	24	24,00%
<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.	6	6,00%
<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.	10	10,00%

<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	2	2,00%
	Total horas presenciales	72	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.	10	10,00%
<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	4	4,00%

	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.	14	14,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

## 5.2 Recursos

- Aula con dispositivos de conexión y acceso a internet
- Aula con ordenadores y equipo personal del profesor. Tableta gráfica
- Adobe Photoshop CC. Adobe Illustrator. Adobe InDesign
- Cañón y pantalla de proyección
- Altavoces para visionado
- Mesas individuales de trabajo
- Biblioteca de departamento de Diseño
- Muestrarios de tejidos y catálogos propios de la materia

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Allanwood, G

& Beare, P. (2014). Diseño de experiencias de usuario. Bases del diseño de interacción. Cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios. Parramón.

Blasco, L. (2011). Sobreimpresión: De la pantalla al papel y viceversa. Index Book.

Borrelli, L. (2008). Ilustración de moda, perspectiva de diseñadores. Blume.

Bowles, M

& Ceri, I. (2009). Diseño y estampación textil digital. Blume.

Briggs Goode, A. (2013). Diseño de estampados textiles. Blume.

Christine Noel, M

& Cailloux, M. (2015). Diseño textil. Promopress.

Claire, D. (2010). Ilustración hoy: Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia. Index Book.

Clarke, S. (2011). Diseño textil. Blume.

Clochester, C. (2007). Textiles: Tendencias actuales y tradicionales. Blume.

Colusso, C. (2015). 3D Fashion Design: Technique and Practice. Bloomsbury.

Galcerán, V. (1960). Tecnología del tejido. Tomo 1: Teoría de tejidos. Universidad Politécnica de Cataluña.

Geoffrey, R

Chamberlain, R

& Stapleton, A. (2012). *Textile design. Antique Collectors' Club.*

Glenville, T. (2013). *Los nuevos iconos de la ilustración de moda.* Blume.

Hallett, C

& Johnston, A. (2014). *Fabric for fashion.* Laurence King Publishing Ltd.

Harris, C. (2010). *Ilustración vectorial: Los secretos de la creación digital de imágenes.* Promopress.

McKelvey, K

& Munslow, J. (2012). *Fashion Design: Process, Innovation, and Practice.* Wiley.

Kiper, A. (2015). *Portfolios de moda.* Promopress.

Perinat, M. (1997). *Tecnología de la confección textil.* Edym.

Sposito, S. (2014). *Los tejidos y el diseño de moda.* Promopress.

Tallon, K. (2013). *Ilustración digital de moda.* Parramón.

Udale, J. (2014). *Diseño textil: Tejidos y técnicas.* Gustavo Gili Moda.

VV.AA. (2010). *Pack editorial 2x1. El arte de la producción creativa.* Index Book.

## 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  
CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo  
CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color  
CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño  
CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares  
CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales  
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad  
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial  
CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño  
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales  
CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad  
CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

#### 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 escrito de o carácter práctico	Se basa en la realización de una prueba y proyecto específico de evaluación, de carácter práctico, donde los alumnos/as puedan demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. La prueba consiste en la entrega y defensa de un proyecto propio según unas pautas o briefing planteado por la profesora de la materia, que informará debidamente de su estructura y desarrollo. Se evaluará el nivel de dominio de las técnicas trabajadas.	22 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante. Será de carácter práctico y sumatorio con todo el dossier final.	18%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en el propia aula, supervisados por la profesora, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en el propio aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.  Será obligatorio presentar todos los trabajos desarrollados a lo largo del curso para poder realizar el proyecto final acompañado del dossier.	24%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%
Actividades Virtuales	La incorporación de la IAgent en esta asignatura permite al estudiantado reflexionar sobre la relación entre las tecnologías digitales y la práctica proyectual, fomentando una actitud crítica y propositiva en el uso de estas herramientas.	7%
Trabajos de	Consiste en la realización de trabajos y	14%

investigación	proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	5%

## 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

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

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

Para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explice los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno, la descripción del trabajo a realizar y los criterios para superar dicho proyecto. Las pautas de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.
- Durante las clases prácticas el profesor dialogará con los alumnos y supervisará el trabajo que estén realizando durante la clase, para así tener siempre un punto de partida con el que poder llevar a cabo la actividad de forma autónoma y continua.
- La importancia de asistencia a clase, el interés por la materia y la continuidad en los proyectos se interpretará con un porcentaje en la evaluación final, considerando un 10% en el total de la asignatura.

La evaluación será continua atendiendo a la adquisición de las competencias y los criterios de evaluación establecidos por la normativa vigente para la asignatura de Tecnología Digital aplicada al Diseño de Moda, teniendo en cuenta los objetivos generales de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Si la nota de los trabajos entregados es suspensa, no se realizará media aritmética con la nota del proyecto final.

En caso de faltas reiteradas de asistencia que superen un 20% se perderá el derecho a la evaluación continua.

En el caso de que la asignatura quede pendiente, para la recuperación de ésta se realizará un proyecto final. Es necesario la entrega previa del dossier que además

debe estar aprobados.

## CRONOGRAMA \_ TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 <sup>a</sup> Febrero	1	2	2		Tema 1: Diseñar con imagen digital (1.1) (1.2) (1.3) (1.4)
2 <sup>a</sup> Febrero	2		4		Jornadas de Diseño
3 <sup>a</sup> Febrero	3	1	3		Tema 1: Diseñar con imagen digital (1.5) (1.6)
4 <sup>a</sup> Marzo	4	1	3		Tema 2: Vector + imagen digital (2.1) (2.2)
5 <sup>a</sup> Marzo	5	1	3		Tema 2: Vector + imagen digital (2.2) (2.3)
6 <sup>a</sup> Marzo	6		4		Tema 2: Vector + imagen digital (2.3)
7 <sup>a</sup> Marzo	7	2	2		Tema 3: Estampado y diseño textil (3.1) (3.2)
8 <sup>a</sup> Abril	8	1	3		Tema 3: Estampado y diseño textil (3.3) (3.4) (3.5)
9 <sup>a</sup> Abril	9	2	2		Tema 3: Estampado y diseño textil (3.4)
10 <sup>a</sup> Abril	10		4		Tema 3: Estampado y diseño textil (3.4)
11 <sup>a</sup> Abril	11	1	3		Tema 3: Estampado y diseño textil (3.5)
12 <sup>a</sup> Mayo	12	1	3		Tema 4: Simulación 3D
13 <sup>a</sup> Mayo	13	1	3		Tema 5: Maquetación interactiva
14 <sup>a</sup> Mayo	14	1	3		Tema 5: Maquetación interactiva
15 <sup>a</sup> Mayo	15		4		Carpeta dossier, proyecto y elaboración propios de la materia
16 <sup>a</sup> Junio	16		4		Carpeta dossier, proyecto y elaboración propios de la materia
17 <sup>a</sup> Junio	17		4		Carpeta dossier, proyecto y elaboración propios de la materia
18 <sup>a</sup> Junio	18		4		Carpeta dossier, proyecto y elaboración propios de la materia
19 <sup>o</sup> Junio	19			4	Evaluación

20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					