



Diseño Vectorial 1

Grado en Diseño de Moda
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño Vectorial 1

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Rebeca Martínez de la Cruz

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Saber aplicar las tecnologías de la información y la comunicación al ámbito de la moda.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.
- Conocer los Fundamentos del Diseño como herramienta experimental de creación de contenidos visuales y conceptuales en el ámbito del Diseño de Moda.
- Poseer y comprender de manera general los conceptos relativos a la ideación de una presentación digital de un proyecto de moda.
- Conocer y comprender las técnicas de dibujo vectorial por ordenador para su uso en la representación de diseños de moda y sus atributos visuales.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar herramientas informáticas en la creación y la representación digital del Diseño de Moda.
- Aplicar los programas de dibujo vectorial al diseño de moda.
- Unir las técnicas digitales con las técnicas tradicionales en Diseño de moda.
- Conseguir llegar a la ideación gráfica en entornos y con herramientas digitales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

El entorno y la mesa de trabajo. El archivo digital y sus unidades de medida. Los sistemas operativos gráficos y herramientas básicas para el dibujo vectorial, nodos y curvas Bézier, color de relleno y color de trazo. El maniquí femenino a partir de formas geométricas. Iniciación en el uso del programa vectorial Adobe Illustrator aplicado al área del diseño de moda.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

1. Imagen digital
 - a. Imagen digital: Características y formatos de archivos
 - b. Digitalización: imagen analógica, imagen digital e imagen vectorial.
 - c. Programas vectoriales vs Mapas de bits.
2. Adobe Illustrator básico.
 - a. Espacio de trabajo de Adobe Illustrator.
 - b. Documentos.
 - c. Capas y mesas de trabajo.
 - d. Reglas, guías y cuadrículas.
3. Adobe Illustrator medio.
 - a. Herramientas preestablecidas y comandos de Adobe Illustrator.
 - b. Creación y transformación de objetos.
 - c. Color. Contorno, relleno y muestras de color.
4. Adobe Illustrator avanzado.
 - a. Herramienta de dibujo vectorial.
 - b. Motivos de repetición.
5. Aplicación de Adobe Illustrator en el mundo de la moda.
 - a. Diseño y creación de pinceles.
 - b. Geométrales & Fichas Técnicas.
 - c. Patronaje con Adobe Illustrator.
 - d. Diseño & creación de una marca de moda.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Diseño de figurines técnicos de moda (40%)*

Dibujo vectorial de un figurín técnico de moda, en sus tres perfiles y editable para poder usar en las diferentes colecciones de moda realizadas a lo largo del curso.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Diseño de moda en plano y ficha técnica (60%)*

Dibujo vectorial de un geometral de moda y su correspondiente ficha técnica.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	27,6	100%
AF2	Caso práctico	39,1	100%
AF3	Tutorías	14,4	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	14,4	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	10,9	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	43,6	0%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo) / Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo) / Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Lardner, J y Roberts, P (2012). Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas. Barcelona: Acanto.
- López, A.M. (2018) Diseño digital de Moda. ES: Anaya multimedia. Colección Espacio de diseño.
- Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tallon, K (2013). Ilustración digital de moda. Barcelona: Parramon.
- Didier Mazier (2018). Illustrator CC. Editorial ENI.

Bibliografía recomendada

- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) Metodología del diseño. Bases del diseño. Barcelona: Parramon.

- Borrelli, L. (2008) La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores. ES: Blume.
- Carter, D. (2001) The big book of corporate identity design. Nueva York: HBI.
- Carter D. (2000). The new big book of logos. New York: HBI.
- Garfield, S. (2011). Es mi tipo. Madrid: Taurus.
- Koren, L. y Wippo Meckler, R. (1992). Recetario de diseño gráfico. México: Gustavo Gili.
- López, A.M. (2014). Figurines de moda: técnicas y estilos. ES: Anaya Multimedia.
- Riera, M. (2014) 200 años ilustración de moda en España. España: Comanegra.
- Unger, G. (2009) ¿Qué ocurre mientras lees?. Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.
- VV.AA. (2015) Dibujo para diseñadores de moda. Badalona: Parramon
- Apolonio, L. (2018) Manual Imprescindible Illustrator CC. Madrid: Anaya
- Gerard, J. (2005). 200 Illustrations from Gerard's Herbal (Dover electronic clip art.). Nueva York: Dover Publications Inc.
- Bowles, M. & Isaac, C (2009) Diseño y estampación digital textil. Art Blume S.L

Otros recursos

- <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>
- <https://bezier.method.ac>
- <https://color.adobe.com/es/>

Webgrafía

- <https://laurapaez.com>
- <https://www.freepik.es>
- <https://www.domestika.org/es>
- <https://www.behance.net>

Revistas

Experimenta Magazine: <https://www.experimenta.es/>

Gráfica: <https://grafica.info>

Visual: <https://visual.gi>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dña. Rebeca Martínez de la Cruz
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciada en Publicidad y RRPP
Correo electrónico	rmartinezcr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Licenciada en Publicidad y RRPP por la Universidad de Valladolid, Campus de Segovia. Especializada en Creatividad y Dirección de Arte en la escuela de Creativos Brother, Buenos Aires. Máster en Formación del Profesorado, especialidad Artes Plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p>Su práctica profesional se ha desarrollado tanto a través de la realización de proyectos personales como trabajando por cuenta ajena para empresas como creativa, ilustradora, diseñadora gráfica y diseñadora de <i>packaging</i>.</p> <p>Diseñadora gráfica e ilustradora. Apasionada de los estampados, la moda y la ilustración.</p> <p>Creadora de una marca personal, Srta.Poppy, a través de la cual ha realizado trabajos de diseño e ilustración de moda para clientes como la revista Cosmopolitan España</p> <p>www.srtapoppy.com</p>