

GUÍA DOCENTE MEDIOS INFORMÁTICOS: DISEÑO DE MODA

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: anual
Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad	Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda
Horas de docencia semanales: 4	Horas de trabajo totales: 224
ECTS: 8	
Departamento: Fundamentos Científicos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Medios informáticos: diseño de moda tiene como objetivos genéricos: comprender los fundamentos teóricos de la imagen digital y las aplicaciones vectoriales en el ámbito del diseño de moda, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen e integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos, CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, 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, 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, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental, CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

→ Competencias específicas

CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector, CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria, CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Introducción a la informática de usuario.
Tecnología digital aplicada al diseño de moda.
Fundamentos de la imagen digital.
Software de dibujo vectorial.
Software de edición bitmap.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Trabajo presencial 144 horas	Temporalización de contenidos 224 horas	Trabajo autónomo 80 horas
12	Introducción a los medios informáticos	8
36	Introducción a las aplicaciones informáticas de dibujo vectorial	12
16	Conceptos básicos de sistemas operativos, redes y comunicaciones.	6
24	Aplicaciones informáticas de dibujo vectorial aplicadas al diseño de moda.	14
24	Introducción a las aplicaciones informáticas de edición y maquetación de documentos.	14
32	Edición y tratamiento de imágenes bitmap aplicadas al diseño de moda.	26

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	50
Asistencia a clases prácticas lectivas	88
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
TOTAL	144

→ Actividades de trabajo autónomo**horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	70
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
Talleres de especialización	-
TOTAL	80

6. METODOLOGÍA

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. Al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de prácticas que se realizarán en clase y otros trabajos de desarrollo que realizarán los estudiantes de forma autónoma.

Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual, pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

→ Actividades de trabajo autónomo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

7. EVALUACIÓN**→ Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

1. La prueba teórico-práctica de evaluación de los contenidos desarrollados en la asignatura.
2. La presentación y consecución de los objetivos de las actividades y trabajos de investigación propuestos en cada unidad didáctica.
3. La presentación y consecución de los objetivos de los trabajos autónomos de desarrollo propuestos en cada bloque de unidades didácticas.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Dominar la informática de usuario. Utilizar correctamente el equipamiento informático. Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap. Utilizar el software de edición digital vectorial. Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap. Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes. Manejar los dispositivos de entrada y salida. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Será requisito indispensable obtener al menos la calificación de 5 en cada uno de los bloques para superar la asignatura.

No se podrá superar el apartado proyectos / pruebas objetivas / trabajos autónomos si no se entregan todos los trabajos planteados. Es decir, con un trabajo autónomo o proyecto sin entregar no permite hacer media con el resto de apartados.

Las prácticas tendrán que estar completas y acordes al trabajo realizado en clase para obtener la calificación máxima.

En caso de que existiera duda sobre la autoría de determinadas actividades, estas serán anuladas y no se tendrán en cuenta para la calificación final.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Dominar la informática de usuario. Utilizar correctamente el equipamiento informático. Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap. Utilizar el software de edición digital vectorial. Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap. Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes. Manejar los dispositivos de entrada y salida. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA	0%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Dominar la informática de usuario. Utilizar correctamente el equipamiento informático. Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap. Utilizar el software de edición digital vectorial. Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap. Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes. Manejar los dispositivos de entrada y salida. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Dominar la informática de usuario. Utilizar correctamente el equipamiento informático. Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap. Utilizar el software de edición digital vectorial. Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap. Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes. Manejar los dispositivos de entrada y salida. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	100%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Un ordenador PC por alumno, para lo que se utilizarán los habilitados en el aula de informática en la que se impartirá esta asignatura.

Se hará uso de diversas aplicaciones informáticas a lo largo del curso, centrándonos sobre todo en la suite creativa de Adobe.

→ Recursos de la/el estudiante

Es recomendable (aunque no imprescindible) que el estudiante tenga acceso a un ordenador con capacidad suficiente para ejecutar el software de diseño que se esté utilizando y con conexión a Internet para acceder al aula virtual de la asignatura.

En caso de no disponer de ordenador, podrá usar los del centro en horario de clase o en los talleres abiertos en el horario establecido.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Anton, K., y DeJarld, T. (2026). Adobe InDesign Classroom in a Book (2026 release). Adobe Press.
- Bann, D. (2022). Manual de producción gráfica (3ª ed.). Blume.
- Centner, M., y Vereker, F. (2024). Diseño de moda digital: Adobe Illustrator y Photoshop (2ª ed.). Blume.
- Chreider, M., y Wood, B. (2026). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2026 release). Adobe Press.
- Faulkner, A., y Chavez, C. (2026). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2026 release). Adobe Press.
- Johansson, K., Lundberg, P., y Ryberg, R. (2023). Manual de producción gráfica: Recetas (4ª ed. rev.). Editorial Gustavo Gili.
- Lázaro, M. (2023). Ilustración de moda digital: Técnicas y procesos. Promopress.
- Lupton, E., y Cole Phillips, J. (2024). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos (2ª ed. rev. y amp.). Editorial Gustavo Gili.

- Pascual, F. (2024). Informática básica: Guía visual. Anaya Multimedia.
- Prieto Espinosa, A. (2022). Fundamentos de informática (5ª ed.). Paraninfo.