

GUÍA DOCENTE TECNOLOGÍA DIGITAL: DISEÑO DE MODA

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º	Anual/semestral: 2do semestre
Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad	Materia: Patronaje y confección
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Fundamentos Científicos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Tecnología digital: diseño de moda, del 3º curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda, tiene como objetivos genéricos: conocer los fundamentos teóricos y las principales herramientas digitales de trabajo en el ámbito de la representación en el diseño de moda: aplicaciones vectoriales y bitmap en su área de conocimiento, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al grupo.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

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, CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias 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, 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, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental

y hacia la diversidad, 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

→ Competencias específicas

CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector, CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto, 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

Tecnología digital aplicada al patronaje.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Software específicos de diseño de moda.

Características y aplicaciones del software de patronaje.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
2	Representación técnica en diseño de moda	2
28	Herramientas informáticas para la representación de patrones aplicada de moda	30
6	Trabajo de desarrollo	16

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	2
Asistencia a clases prácticas lectivas	24
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10

TOTAL		36
→ Actividades de trabajo autónomo		horas
Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos		40
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		8
Talleres de especialización		-
TOTAL		48

6. METODOLOGÍA

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

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 podrá fomentar la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

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.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

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

Asistencia a clases teóricas
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc...
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Preparación de trabajos o proyectos
Realización autónoma de proyectos y trabajos
Recopilación de documentación para trabajos

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, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

Prácticas.

Proyectos.

Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos.

Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación serán los mismos en la convocatoria ordinaria y en la extraordinaria.

Convocatoria ordinaria y extraordinaria

En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación continua-sumativa, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

Prácticas

Proyectos

Cuestionarios / Pruebas objetivas / Trabajos investigación

Actitud y participación

Pérdida de evaluación continua y alumno con asignatura pendiente

Al alumnado que pierda la evaluación continua (por falta de asistencia, por no entregar las prácticas en el plazo establecido, etc.), así como quienes no superen la evaluación ordinaria con una calificación superior al 5.0 deberán demostrar su conocimiento sobre la materia impartida en esta asignatura mediante un examen teórico-práctico** que se realizará de forma presencial en la fecha que se establezca en el calendario publicado por Jefatura de estudios.

**Para poder presentarse a este examen teórico-práctico, es requisito imprescindible, el haber entregado todos los ejercicios que se han realizado en el curso.

La prueba consistirá en resolver varios ejercicios similares a los realizados en los proyectos del curso y en el que habrá que demostrar los conocimientos teóricos y prácticos que se han impartido a lo largo de la asignatura.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continuada asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Los porcentajes de calificación, serán los mismos que en la Evaluación Continua-Sumativa si algunos de los apartados se pudiera realizar, el porcentaje se engrosaría en los demás apartados.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
---	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%
--	-----

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Utilizar correctamente los medios informáticos. Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda. Representar patrones con los medios digitales oportunos. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%

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 todas las actividades evaluables en este curso. 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

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos-prácticos: Ordenador (para el profesor), cañón de proyección y pantalla.
Material audiovisual para el desarrollo de las actividades:
Material informático: Ordenadores (uno por alumno) y programas de edición Vectorial / bitmap (con licencias Adobe).

→ Recursos de la/el estudiante

Portátiles y programas de edición Vectorial / bitmap (con licencias Adobe).

10. BIBLIOGRAFÍA

- Apolonio, L. (2013). Manual imprescindible Illustrator CC. Anaya Comercial.
- Beneytout, C. (2016). Guía de tejidos para proyectos de costura. Drac.
- Centner, M., & Vereker, F. (2011). Fashion designer's handbook for Adobe Illustrator (2nd ed.). Blackwell Publishing.
- Delgado, J. M. (2013). Manual imprescindible de Photoshop CC. Anaya Multimedia.
- Donnanno, A. (2014). Técnicas de patronaje de moda (Vol. 2). Hoaki.
- Fashionary. (s. f.). Poses for fashion illustration (Men's edition / Women's edition).
- Lafuente, M., & Santos, D. (2007). Ilustración de moda: dibujo plano. Parragon Books.
- Linfante, V., & Zanella, M. (s. f.). Il design del tessuto italiano. Marsilio Arte.
- López, A. M. (2008). Técnicas de diseño de moda por ordenador. Grupo Anaya Comercial.
- López, A. M. (2018). Diseño digital de moda. Anaya Multimedia.
- Tallon, K. (2009). Diseño de moda creativo con Illustrator. Acanto.
- Tallon, K. (s. f.). Ilustración digital de moda. Parramón Arts & Design.