

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	Informática II – Asignatura anual
Curso	Segundo
Mención	Moda
Nombre del equipo docente	Xenia Rosales Escuer
Núm. de créditos ECTS	6
Idioma de impartición	<i>Castellano</i>

Descripción de la asignatura / Objetivos

La asignatura de Informática II tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes un conocimiento avanzado en las herramientas clave de Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign, con un enfoque específico en moda.

Durante este curso, se profundizará en las habilidades adquiridas previamente en Informática I, permitiendo a los alumnos dominar el software profesionalmente a través de una combinación de teoría y práctica, desarrollando así competencias técnicas que les permitirán abordar proyectos de diseño con creatividad y profesionalismo.

Prerequisitos establecidos en el Plan de Estudios

Es necesario haber aprobado la asignatura de 1r curso: "Informática I / Computing I".

Conocimientos previos necesarios

Para el correcto seguimiento de la asignatura, se considera necesario que el estudiante haya adquirido previamente las siguientes competencias y conocimientos:

Competencias básicas

- **CB1:** Haber demostrado poseer y comprender conocimientos fundamentales en el ámbito del diseño gráfico y las herramientas digitales, a partir de una formación previa en Informática I.
- **CB2:** Saber aplicar dichos conocimientos de forma profesional en entornos prácticos, especialmente en la elaboración y defensa de propuestas gráficas, así como en la resolución de problemas propios del ámbito del diseño digital.

Conocimientos específicos

- Manejo básico de programas de edición y diseño digital, **Photoshop, Illustrator e InDesign**, aunque sea a nivel introductorio.
- Comprensión general de los principios del diseño gráfico: **composición, tipografía, color, y jerarquía visual**.
- Conocimientos iniciales en:
 - Retoque y edición básica de imágenes.
 - Creación de gráficos vectoriales simples.
 - Maquetación de documentos sencillos.
- Familiaridad con entornos informáticos y flujos de trabajo digitales.
- Conocimiento y respeto de conceptos básicos sobre **propiedad intelectual y ética profesional** en el ámbito creativo.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

En el contexto actual de la moda, la integración de la tecnología y el diseño es fundamental para preparar a los estudiantes para un entorno laboral en constante evolución, por ello, será necesario que desarrollen durante la asignatura, las siguientes **competencias básicas**:

1. Creatividad y Pensamiento Crítico:

Fomentar la capacidad de generar ideas innovadoras y soluciones creativas a problemas de diseño, evaluando críticamente las decisiones tomadas durante el proceso.

2. Habilidades Técnicas:

Desarrollar un dominio técnico en el uso de las herramientas de Adobe, permitiendo a los estudiantes realizar tareas complejas con confianza y precisión.

3. Comunicación Visual:

Aprender a comunicar ideas de manera efectiva a través del diseño, utilizando principios de composición, color y tipografía para transmitir mensajes claros y atractivos.

4. Trabajo en Equipo:

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes compartir ideas, recibir retroalimentación y trabajar juntos en proyectos de diseño.

5. Gestión del Tiempo:

Desarrollar habilidades de gestión del tiempo para planificar y ejecutar proyectos de manera eficiente, cumpliendo con plazos establecidos y manteniendo la calidad del trabajo.

6. Adaptabilidad:

Fomentar la capacidad de adaptarse a nuevas herramientas y tecnologías en el campo del diseño, manteniéndose actualizado con las tendencias y avances en software de diseño. Introduciremos la utilización de ciertas herramientas de Inteligencia Artificial nuevas en los diferentes programas de Adobe.

Objetivos Específicos:

Al finalizar el curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Adobe Illustrator:

- Familiarizarse con la interfaz y las herramientas básicas de Adobe Illustrator, incluyendo la creación y manipulación de formas, trazados y texto.
- Aprender a utilizar capas y grupos para organizar elementos de diseño de manera efectiva.
- Desarrollar habilidades en la creación de ilustraciones vectoriales y planos técnicos, aplicando las herramientas de la pluma, pinceles, etc., para conseguir resultados claros y profesionales.
- Implementar efectos y estilos para enriquecer los diseños, así como exportar archivos en diferentes formatos adecuados para impresión y para la versión digital.

2. Adobe Photoshop:

- Comprender la interfaz de Adobe Photoshop y las herramientas esenciales para la edición de imágenes, incluyendo selección, recorte y ajuste de color.
- Aprender a trabajar con capas, máscaras y filtros para crear composiciones visuales complejas.
- Desarrollar habilidades en la manipulación de fotografías, incluyendo retoque, corrección de color y creación de efectos especiales.
- Familiarizarse con la exportación de imágenes optimizadas para diferentes plataformas, asegurando la calidad y el tamaño adecuado.

3. Adobe InDesign:

- Conocer la interfaz de Adobe InDesign y sus herramientas para la maquetación de documentos.
- Aprender a crear y gestionar documentos multipágina, incluyendo la utilización de estilos de texto y párrafo para mantener la coherencia en el diseño.
- Desarrollar habilidades en la inserción y manipulación de imágenes y gráficos, asegurando que se integren de manera efectiva en el diseño general.
- Aprender a preparar documentos para impresión y distribución digital, incluyendo la exportación a formatos como PDF, asegurando que se mantenga la calidad y el diseño original.
- Tener clara la forma de maquetación y los márgenes para la correcta impresión del documento.

4. Adobe Express:

- Conocer la interfaz de Adobe Express y sus principales herramientas para la maquetación de presentaciones y documentos.
- Aprender a crear y gestionar proyectos de forma sencilla y eficiente, con un enfoque práctico en presentaciones y moodboards.

5. Firefly Adobe y Adobe stock:

- Conocimiento de las interfaces y herramientas de ambas plataformas para poder agilizar procesos creativos.
- Familiarizarse con la generación de prompts básicos y el uso responsable de la inteligencia artificial en la creación de recursos visuales.

Contenido

1r Q:

- Tarea 1.....*Ilustración de Moda con Texturas*
- Tarea 2.....*Estampado Posicional*
- Tarea 3.....*Estampado Allover/Rapport*
- Tarea 4.....*Collage Tendencia (con IA+Adobe Express)*
- Tarea 5.....*Planos técnicos*

2n Q:

- Tarea 6.....*Creación del tejido Tartan*
- Tarea 7.....*Aplicación del tejido Tartan en prenda + Tartan estampado (formato físico)*
- Tarea 8.....*Revista*
- Tarea 9.....*Retoque fotográfico I*
- Tarea 10.....*Retoque fotográfico II - Prenda*
- Tarea 11.A....*Book - Digital*
- Tarea 11.B....*Book – Físico (Maquetación)*
- Tarea 12.....*Cartel Desfile*

Metodología Docente

La metodología docente de la asignatura de Informática II se basaría en un enfoque práctico y participativo. Esto incluiría:

1. Clases Teóricas: Se impartirían conceptos fundamentales sobre el uso de Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign, siempre enfocados al desarrollo de los ejercicios prácticos relacionados específicamente a moda.

2. Clases Prácticas: Los estudiantes tendrían la oportunidad de trabajar en los ejercicios anteriormente mencionados, donde aplicarían las herramientas aprendidas. Esto fomentará el aprendizaje activo y la experimentación.

3. Proyectos Colaborativos: Se promoverá el trabajo en equipo, permitiendo a los alumnos compartir ideas y aprender unos de otros, lo que es esencial en el ámbito del diseño.

4. Evaluaciones Continuas: A lo largo del curso, se irán entregando los ejercicios para medir el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación constante.

6. Book de Proyectos: Al final del curso, los estudiantes presentarán un book que muestre su trabajo, en Adobe InDesign, lo que les ayudará en su futura carrera profesional.

Esta metodología busca no solo enseñar habilidades técnicas, sino también fomentar la creatividad y la capacidad de trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

- Una buena comprensión y aplicación de los conceptos y herramientas informáticas explicados en clase.
- La creatividad y habilidad al realizar y gestionar los proyectos.
- Se realizarán distintos trabajos por cuatrimestre. La calificación por trabajo es un promedio de la nota del ejercicio, de la asistencia y de la creatividad del alumno en el desarrollo de la tarea.
- Participación y comprensión mínima de los objetivos planteados en cada ejercicio.
- Nivel de presentación de los ejercicios, tanto formal y técnica.
- Cumplimiento de las fechas de entrega de los trabajos.
- La actitud en clase y el ser proactivo en los ejercicios y la asignatura.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

Peso de las actividades de evaluación continuada

El cálculo de la nota final de la asignatura se realizará a partir de la entrega de todos los ejercicios realizados durante el curso:

1r Q:

- Tarea 1.....Ilustración de Moda con Texturas..... 20%ponderación
- Tarea 2.....Estampado Posicional.....20%ponderación
- Tarea 3.....Estampado Allover/Rapport.....20%ponderación
- Tarea 4.....Collage Tendencia.....10%ponderación
- Tarea 5.....Planos técnicos.....30%ponderación

2n Q:

- Tarea 6.....Creación del tejido Tartan.....10%ponderación
- Tarea 7.....Aplicación del tejido Tartan en prenda.....10%ponderación
- Tarea 8.....Revista.....15%ponderación
- Tarea 9.....Retoque fotográfico I.....10%ponderación
- Tarea 10.....Retoque fotográfico II - Prenda.....10%ponderación
- Tarea 11.A....Book - Digital.....20%ponderación
- Tarea 11.B....Book – Físico (Maquetación).....10%ponderación
- Tarea 12.....Cartel Desfile.....15%ponderación

1r Q: 50%

2n Q: 50%

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.

En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos: En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos. En el caso de las pruebas escritas, si éstas están suspendidas las tendrá que repetir. El profesor puede decidir cambiar contenidos de las tareas para evitar la posibilidad de plagio, o poner alguna extra para que el alumno acredite un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura.
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos: En este caso, además de completar las entregas requeridas durante el curso (con modificaciones para evitar el plagio o no) y eventualmente tener que hacer alguna tarea extraordinaria, la alumna deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel (examen escrito u oral, prueba práctica de taller etc.) para poder aprobar la asignatura.

Los porcentajes de ponderación y las notas mínimas a obtener de cada elemento evaluable las definirá el profesor en cada caso. El profesor informará a los afectados sobre la forma de evaluación en la convocatoria extraordinaria. Es obligación del alumnado informarse por sus propios medios de los requisitos que deben cumplir en dicha convocatoria.

En la convocatoria extraordinaria, la calificación máxima que los estudiantes podrán obtener en el proyecto será de 6 puntos sobre 10.

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede

perder la evaluaci3n continuada. El profesor consultar3 con el tutor o con coordinaci3n acad3mica antes de tomar y comunicar la decisi3n de p3rdida de la evaluaci3n continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podr3 entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con alg3n documento v3lido. Los justificantes de retraso de Renfe Cercan3as no se consideran documentos v3lidos para justificar una demora. Dado los retrasos frecuentes de Renfe, es necesario planificar los viajes anticip3ndolos para contar con un margen suficiente y llegar a clase a tiempo.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalizaci3n sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendr3n una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en funci3n del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnol3gicos (ordenadores, tablets, dispositivos m3viles etc.) podr3 ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podr3 aplicar individual o colectivamente.

Fuentes de informaci3n

Bibliograf3a, webgraf3a, recursos audiovisuales, etc.

Otras informaciones

Nota importante: El contenido de esta gui3 docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos ser3n informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicaci3n de la nueva gui3.