

PROGRAMA DE ASIGNATURA

# Herramientas Digitales

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DID319					
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			17	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Producción de Imágenes Ilustración de Moda					

## Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN	COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	Creatividad	Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo	Empatía	Dominio de Herramientas Metodológicas		Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad pública	Trabajo en equipo	X Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía	Persuasión	Juicio crítico		
X	Eficiencia	Pensamiento estratégico			
	Visión global				
	Visión analítica				
X	Comunicación				

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura teórica-práctica que entrega conocimientos técnicos referidos a los soportes destinados a la comunicación, representación y visualización de especificaciones de diseño, técnico-productivas y de comunicación propias de la industria de la moda.

Por medio de la aplicación de esquemas y organizadores gráficos desarrollados en softwares tales como Photoshop e Illustrator, la asignatura instaura en el alumno la capacidad de organizar y jerarquizar la información, optimizando los procesos de ideación, proyectación y de producción de indumentaria, tales como moodboards, estampas, patrones, cartas de color, cartas de materiales y cartas de texturas, fichas técnicas, de costos y edición de imágenes publicitarias, entre otras.

Esta asignatura tributa directamente al Taller de Moda y Gestión III y/o al Taller de Accesorios y Joyería, aportando en la generación de entregables de la instancia evaluativa de final de semestre, en tanto ambas instancias se realizan conjuntamente.

Se dicta en el **ciclo de Licenciatura**, pertenece a la línea '**Representación y Medios**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Eficiencia, Comunicación, Jerarquización de la información y Representación y Visualización.**

### C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eficiencia</li> <li>● Comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplica herramientas y recursos tecnológicos más adecuados en el desarrollo de soportes comunicacionales para indumentaria, logrando resultados de calidad en los plazos establecidos.</li> <li>● Elabora soportes gráficos con una estructura de contenidos clara y un mensaje asertivo para una audiencia específica.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jerarquización de la información</li> <li>● Representación y visualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora información en función del objetivo comunicacional del soporte gráfico a diseñar, diferenciando aquellos con vocación técnico-productivos de los persuasivos-promocionales mediante ejercicios prácticos.</li> <li>● Domina herramientas de representación digitales, complementadas con herramientas análogas y las utiliza en las diferentes etapas proyectuales.</li> </ul>

### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>UNIDAD 1:</b> <b>Recursos de visualización y representación para la comunicación en Moda.</b> 1.1 Qué es un Moodboard, qué propósito tiene y cuáles son sus contenidos. 1.2 Qué es una ficha técnica, qué propósito tiene y cuáles son sus contenidos. 1.3 Qué es una carta de color, qué propósito tiene y cuáles son sus contenidos. 1.4 Retoque digital de imágenes de moda y preparación de archivos para soportes impresos y digitales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación</li> <li>● Representación y visualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Define los instrumentos de comunicación idóneos para el logro de una comunicación efectiva, a través del uso de diversos soportes visuales y esquemas gráficos.</li> <li>● Domina distintas técnicas de representación para visualizar aspectos comunicacionales de un proyecto de Moda.</li> </ul>
<b>UNIDAD 2:</b> <b>Recursos técnico-productivos para la producción digital en Moda sostenible.</b> 2.1. Diseñando y produciendo Moda sostenible contemporánea: ¿por qué la tecnología permite optimizar recursos y procesos?.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eficiencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Domina distintas técnicas de representación para visualizar aspectos técnico-productivos de un proyecto de Moda.</li> <li>● Distingue las herramientas digitales que le permiten eficientizar sus procesos de</li> </ul>

2.2. Representación tridimensional de prendas, accesorios y complementos de indumentaria. 2.3. Desarrollo de archivos para producción digital sostenible.		ideación y producción mediante ejercicios prácticos y desafíos creativos.
<b>UNIDAD 3:</b> <b>Comunicación Visual de Moda sostenible.</b> 3.1. Introducción a la cadena de valor sostenible en softwares de ideación y producción de moda. 3.2. Definición y desarrollo de soportes digitales para la comunicación en Moda. 3.3. Implementación de campaña promocional de un proyecto de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eficiencia</li> <li>● Comunicación</li> <li>● Representación y visualización</li> <li>● Jerarquización de la información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplica un sistema productivo basado en la tecnología para proyectar de manera eficiente un proyecto de Moda, logrando comunicar eficazmente sus atributos y potencialidades.</li> </ul>

## E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento.
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes.

Para esta asignatura se solicita priorizar las siguientes estrategias:

- Esquemas y organizadores gráficos
- Aprendizaje basado en problemas/ proyectos/ desafíos
- Ejercicio práctico

Para esta asignatura se sugiere utilizar las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Bitácora
- Presentación oral y/o de proyectos

## F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

### Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

### Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

## G. Recursos de Aprendizaje

### Bibliografía Obligatoria:

- Julia Gaimster. About Visual Research Methods in Fashion. Berg Publishers, 2011.
- Melanie Bowles. Digital Textile Design: Portfolio Skills (Portfolio Skills: Fashion & Textiles). Laurence King Publishing, 2009.
- Robert Hume. Fashion and Textile Design with Photoshop and Illustrator. Professional Creative Practice. Bloomsbury Visual Arts, 2019
- Marina Toeters. Unfolding Fashion Tech: Pioneers of Bright Futures. Onomatopee Projects, 2019.

## Bibliografía complementaria

- Blanks Tim. New Fashion Photography Hardcover. Prestel; 01 edition, 2013.
- José María Mellado. Lighthouse Revolution. Anaya Multimedia, 2018.
- Keaney Magdalene. Fashion Photography Next. Thames and Hudson Ltd , 2014.
- Nick Rees-Roberts. Fashion Film, Art and Advertising in the Digital Age, Bloomsbury Publishing 2018