

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"> ● Eficiencia ● Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica herramientas y recursos tecnológicos más adecuados en el desarrollo de soportes comunicacionales para indumentaria, logrando resultados de calidad en los plazos establecidos. ● Elabora soportes gráficos con una estructura de contenidos clara y un mensaje asertivo para una audiencia específica.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Jerarquización de la información ● Representación y visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Domina herramientas de representación digitales, complementadas con herramientas análogas y las utiliza en las diferentes etapas proyectuales.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Recursos de visualización y representación para la comunicación en Moda. 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"> ● Comunicación ● Representación y visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Define los instrumentos de comunicación idóneos para el logro de una comunicación efectiva, a través del uso de diversos soportes visuales y esquemas gráficos. ● Domina distintas técnicas de representación para visualizar aspectos comunicacionales de un proyecto de Moda.
UNIDAD 2: Recursos técnico-productivos para la producción digital en Moda sostenible. 2.1. Diseñando y produciendo Moda sostenible contemporánea: ¿por qué la tecnología permite optimizar recursos y procesos?.	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Domina distintas técnicas de representación para visualizar aspectos técnico-productivos de un proyecto de Moda. ● Distingue las herramientas digitales que le permiten eficientizar sus procesos de

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.
UNIDAD 3: Comunicación Visual de Moda sostenible. 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"> ● Eficiencia ● Comunicación ● Representación y visualización ● Jerarquización de la información 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica un sistema productivo basado en la tecnología para proyectar de manera eficiente un proyecto de Moda, logrando comunicar eficazmente sus atributos y potencialidades.

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. Onomatopée 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