



Diseño Vectorial 1

Grado en Diseño de  
Moda  
2019-20



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño Vectorial 1

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Carácter:** Básica

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Mar Ramos/ Dña. Rebeca Martínez de la Cruz

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Saber aplicar las tecnologías de la información y la comunicación al ámbito de la moda.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.
- Poseer y comprender de manera general los conceptos relativos a la ideación de una presentación digital de un proyecto de moda.
- Conocer y comprender las técnicas de dibujo vectorial por ordenador para su uso en la representación de diseños de moda y sus atributos visuales.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Aplicar herramientas informáticas en la creación y la representación digital del Diseño de Moda.

Aplicar los programas de dibujo vectorial al diseño de moda.

Unir las técnicas digitales con las técnicas tradicionales en Diseño de moda.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

El entorno y la mesa de trabajo, herramientas básicas para el dibujo vectorial, nodos y curvas Bézier, color de relleno y color de trazo. Tipografía digital e iniciación al diseño gráfico. El maniquí femenino a partir de formas geométricas.

### 2.3. Contenido detallado.

1. Elementos básicos del diseño.
  - a. Estructura, composición y formato.
  - b. Formas básicas.
  - c. Color.
  - d. Tipografía.
2. Programas vectoriales vs Mapas de bits.
3. Illustrator básico.
  - a. Espacio de trabajo de Adobe Illustrator.
  - b. Documentos.
  - c. Capas y mesas de trabajo.
  - d. Reglas, guías y cuadrículas.
4. Illustrator medio.
  - a. Herramientas preestablecidas y comandos de Illustrator.
  - b. Texto.
  - c. Creación y transformación de objetos.
  - d. Color. Contorno, relleno y muestras de color.
5. Illustrator avanzado.
  - a. Herramienta pluma.
  - b. Pinceles.
  - c. Motivos de repetición.
6. Aplicación de Illustrator en el mundo de la moda.
  - a. Diseño de estampados
    - Diseño de un patrón de repetición manual.
    - Diseño de estampados con Illustrator.
    - Diseño de estampados con Photoshop.
  - b. Aplicación y presentación de estampados en mockup.
  - c. Escaneado y vectorización de figurines de moda.
  - d. Fichas técnicas.
  - e. Diseño & Creación de marca.
7. Arte final y presentación de trabajos.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Diseño a través de formas básicas (10%)

Actividad Dirigida 2 (AD2): Diseño de maniqués de moda con herramienta pluma (10%)

Actividad Dirigida 3 (AD3): Diseño de pinceles y aplicación en moda (10%)

Actividad Dirigida 4 (AD4): Diseño de estampados (20%)

Actividad Dirigida 5 (AD5): Diseño de moda en plano y ficha técnica (25%)

Actividad Dirigida 6 (AD6): Diseño y creación de marca (25%)

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	27	100%
AF2	Caso práctico	39	100%
AF3	Tutorías	15	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	15	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	11	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	44	0%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

**3.3. Restricciones**

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

**3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

**4. BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

- Lardner, J y Roberts, P (2012). *Técnicas de Arte Digital para Ilustradores y Artistas*. Barcelona: Acanto.
- López, A.M. (2018) *Diseño digital de Moda*. ES: Anaya multimedia. Colección Espacio de diseño.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tallon, K (2013). *Ilustración digital de moda*. Barcelona: Parramon.
- Didier Mazier (2018). *Illustrator CC*. Editorial ENI.

### Bibliografía recomendada

- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) *Metodología del diseño. Bases del diseño*. Barcelona: Parramon.
- Borrelli, L. (2008) *La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores*. ES: Blume.
- Carter, D. (2001) *The big book of corporate identity design*. Nueva York: HBI.
- Carter D. (2000). *The new big book of logos*. New York: HBI.
- Garfield, S. (2011). *Es mi tipo*. Madrid: Taurus.
- Koren, L. y Wippo Meckler, R. (1992). *Recetario de diseño gráfico*. México: Gustavo Gili.
- López, A.M. (2014). *Figurines de moda: técnicas y estilos*. ES: Anaya Multimedia.
- Riera, M. (2014) *200 años ilustración de moda en España*. España: Comanegra.
- Unger, G. (2009) *¿Qué ocurre mientras lees?. Tipografía y legibilidad*. Valencia: Campgràfic.
- VV.AA. (2015) *Dibujo para diseñadores de moda*. Badalona: Parramon
- Apolonio, L. (2018) *Manual Imprescindible Illustrator CC*. Madrid: Anaya
- Gerard, J. (2005). *200 Illustrations from Gerard's Herbal* (Dover electronic clip art.). Nueva York: Dover Publications Inc.
- Bowles, M. & Isaac, C (2009) *Diseño y estampación digital textil*. Art Blume S.L

### Otros recursos

Guía de Illustrator en línea:

- <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Guía de Photoshop en línea:

- <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

### Webgrafía

- <https://laurapaez.com>
- <http://es.letrag.com/clasificacion>
- <http://visualmente.blogspot.com>
- <http://cuatrotipos.wordpress.com>
- <http://enduplicant.blogspot.com/>
- <http://www.tutorial-enlace.info>
- <https://webgenio.com/blog/50-tutoriales-increibles-para-ilustrator/>
- <http://www.vector4free.com>
- <http://www.freepik.es>
- <http://gustavo-castro.com/blog/>
- <https://www.domestika.org/es>
- <https://www.behance.net>

### Revistas

Visual, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica (Argentina) y Novum (Alemania), entre otras.

La profesora, a lo largo del curso, irán añadiendo recursos en el Campus virtual para cada uno de los temas que vamos tratando.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Mar Ramos Rodríguez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctor en Bellas Arte. Licenciada en Imagen y Sonido
Correo electrónico	mramos@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Ciencias de la Imagen y Sonido por la misma universidad. Su práctica profesional se ha desarrollado en el mundo de la fotografía, la producción audiovisual y el diseño gráfico y editorial. Destaca su experiencia laboral en el mundo de la publicidad cinematográfica, en estudios de diseño y en la productora cinematográfica CineCompany, así como en las empresas de comunicación editorial Grupo Zeta y Vocento como diseñadora de numerosas publicaciones. En la Universidad Nebrija imparte docencia desde 1998 en programas de grado y postgrado en las áreas de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad al tiempo que lo compagina con proyectos gráficos y audiovisuales para empresas e instituciones.</p> <p><u>Investigación aplicada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cachán, C. y Ramos, M. (2017) <i>Estrategias de éxito para comunicar salud</i>. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Herrero, M., Ramos, M y Santos, J. (2016) <i>Evolución de los perfiles profesionales en los nuevos modelos de documentales</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Perlado, M. y Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Claves de un proyecto pre-profesional de innovación</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Ramos M. y Santos, J. (2016) <i>La evolución del cine documental: de producto audiovisual a interactivo</i> en Costa, A. y Capucho, R. (coord.) <i>Avanca Cinema International Conference 2016</i>. Avanca: Cine-Clube de Avanca Edicoes.</li> <li>- Ganovic, I., Grijalba, N. y Ramos, M. (2016) <i>La audiencia social en la ficción nacional: De los Tele Rodríguez a El Ministerio del tiempo</i>. Audiencia social. En <i>Estrategias de comunicación para medios y marcas</i>. Madrid: Síntesis.</li> <li>- Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Análisis e investigación del proyecto pre-profesional para su inclusión en el currículo de los alumnos de publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija</i>. [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ramos, M. (2014). <i>El método del proyecto en los estudios de grado en Comunicación Audiovisual. El Festival de Cortos AdN como ejemplo aglutinador de competencias</i>. Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Número especial: La comunicación en la profesión en la universidad de hoy.</li> <li>- Perlado, M., Ramos, M. y Toledano, F. (2014) <i>Nuevas capacidades y perfiles profesionales en el sector audiovisual y publicitario: hacia la formación en competencias</i> en Últimos estudios sobre Publicidad: de “Las Meninas” a los tuits. Sheila Liberal y Piedad Fernández (Coord.). Madrid: Fragua.</li> <li>- Ramos, M. (2013) <i>Festival de Cortometrajes AdN: Una fórmula de éxito para la adquisición de competencias</i> en Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior. José Rodríguez Terceño (Coord.). Madrid: Visión Libros.</li> </ul>
--	--

Nombre y Apellidos	Rebeca Martínez de la Cruz
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciada en Publicidad y RRPP
Correo electrónico	rmartinezcr@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Licenciada en Publicidad y RRPP por la Universidad de Valladolid, Campus de Segovia. Especializada en Creatividad y Dirección de Arte en la escuela de Creativos Brother, Buenos Aires.</p> <p>Su práctica profesional se ha desarrollado tanto a través de la realización de proyectos personales como trabajando por cuenta ajena para empresas como creativa, ilustradora, diseñadora gráfica y diseñadora de <i>packaging</i>.</p> <p>Contadora de historias, diseñadora e ilustradora. Apasionada de los estampados, la moda, la ilustración infantil y sobretodo apasionada de los colores.</p> <p>Creadora de una marca personal, Srta.Poppy, a través de la cual ha realizado mini colecciones de camisetas y sudaderas ilustradas con estampación digital textil desde el año 2013.</p>