



Imagen Digital de  
Moda  
Grado en Diseño de  
Moda



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Imagen Digital de Moda

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dtor. D. Marcos García-Ergüín

### 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.
- 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.
- Conocer las técnicas del retoque fotográfico y la edición digital, y usar las herramientas informáticas adecuadas para la resolución de ejercicios de representación gráfica en el ámbito del diseño de moda.
- Poseer y comprender de una manera general los conceptos relativos a la ideación de una presentación digital de un proyecto de moda.
- Conocer las técnicas de la fotografía digital para su aplicación en el diseño de moda.

### **1.2. Resultados de aprendizaje**

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

Utilizar programas raster de retoque fotográfico en el diseño de moda.

Aplicar las técnicas digitales y la imagen en la difusión de la moda.

## **2. CONTENIDOS**

### **2.1. Requisitos previos**

Ninguno.

### **2.2. Descripción de los contenidos**

- Programas de retoque fotográfico para imágenes raster. El espacio Bitmap, profundidad de color.
- Formatos de archivos propios y genéricos, JPG, TIFF, comprensión y envío por internet, las nubes para archivos de imagen digital.

### **2.3. Contenido detallado**

1. Elementos básicos de la imagen digital
  - a. Profundidad de bits y de color
  - b. Tipos de sensores
  - c. imagen fotográfica/imagen de vídeo
  - d. RGB/CMYK
  - e. Tamaños y resoluciones
  - f. Archivos y contenedores
  - g. Diferentes dispositivos fotográficos
2. Elementos básicos de la imagen digital
  - a. Estructura, composición y formato
  - b. Dispositivos de captura
  - c. Tipos de cámara
3. Programas vectoriales vs Mapas de bits
4. Ilustración de moda digital y fotografía
5. Fotografía química (procesos y herramientas)
6. Herramientas de Photoshop
7. Herramientas de revelado digital
8. Trabajo vectorial y de maquetación
  - a. Illustrator
  - b. InDesign, Espacio de trabajo, importación y exportación
  - c. Nociones básicas de diseño editorial
9. Impresión y calidades finales
10. Trabajo y secuencias
  - a. Secuencias y viñetas
  - b. Series de repetición
  - c. Edición de vídeo y montaje
11. El cuerpo humano
  - a. El retrato
  - b. La masculinidad y la feminidad
12. El reportaje y la imagen periodística
13. Historia de la fotografía
  - a. S.XIX (la tecnología y su evolución)
  - b. Fotografía Pictórica/Documental
  - c. Vanguardias del sXX
  - d. American Secession
  - e. Fotografía en color
  - f. Introducción a la historia de la fotografía de moda

#### 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): *Composición y cámara* (33%)

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Creación de un editorial* (33%)

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Edición de vídeo publicitario* (33%)

Las actividades se entregarán en un portafolio final, cada una en su fecha de entrega con una memoria que recoja el proceso y todo el desarrollo de investigación.

## 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

- Ang, Tom, (2017), *Fotografía, la historia visual definitiva*. Londres, Reino Unido: DK
- Sontag, S., (2014), *Sobre la fotografía contemporánea*. España: DEBOLSILLO.
- Hacking, Juliet, (2013) *Fotografía, toda la historia*. Barcelona, España: Blume
- Barthes, R., (2009), *La cámara lúcida*. Barcelona, España: Paidós
- Hunter, F., Fuqua, P., Biver, S., (2012), *La iluminación en la fotografía. Ciencia y Magia, Madrid*, España: Ediciones Anaya Multimedia.

- Casajús Quirós, C., (2001), *Historia de la fotografía de moda: aproximación estética a unas nuevas imágenes*, Madrid, España, Universidad Complutense de Madrid: Vicerrectorado de Extensión Universitaria D.L. 2001.

#### Bibliografía recomendada

- Sloman, P. (2013), *New Fashion Photography*. Londres, Reino Unido: Prestel.
- Seigel, E., (2013), *Fotografía de modelos : 1000 poses : una guía práctica e inspiradora para el fotógrafo y la modelo*, Barcelona, España: Promopress.
- Siegel, E. (2009), *Curso de fotografía de moda: principios, práctica y técnicas, una guía esencial*, Barcelona, España: Acanto.
- Bavister, S. (2001), *Técnicas de Iluminación: Bodegones*, Barcelona, España: Ediciones Omega.
- Bavister, S. (2001), *Técnicas de Iluminación: Retratos*, Barcelona, España: Ediciones Omega.
- Derrick R., Muir, R., (2004), *Unseen Vogue: The Secret History of Fashion Photography*, Londres, Reino Unido: Little - Brown Book Group.
- McNally, J., (2009), *Iluminación para una fotografía impresionante*, Madrid, España: Anaya Multimedia.
- Mellado, J. M., (2013), *Fotografía de alta calidad*, Madrid, España: Anaya Multimedia.
- Sloman, P., (2013), *New Fashion Photography*, Nueva York, Estados Unidos: Prestel Books.

#### Otros recursos

Guía de Photoshop, Lightroom, Illustrator en línea:

- <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>
- <https://helpx.adobe.com/es/lightroom-classic/user-guide.html>
- <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>
- <https://www.domestika.org>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Marcos García-Ergüín
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctor en Comunicación, Licenciado en Bellas Artes
Correo electrónico	mgarciaerguin@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>Marcos Garcia-Ergüín se graduó en 2007 en la facultad de bellas artes de la universidad del país vasco, habiendo cursado la especialidad de audiovisuales. Después de trabajar en televisión, cursó sus estudios (dea) en historia del cine español, y se doctoró el año 2013 elaborando su tesis doctoral sobre identidad nacional continuó desarrollando sus estudios sobre identidades nacionales en el diseño. Forma parte de un grupo de investigación especializado en la identidad de la marca española en la industria del diseño. A su vez, ha impartido clases de tratamiento digital en el primer grado universitario de diseño de moda en España, en el de desarrollo de videojuegos y en el de diseño gráfico. Ha materializado una gran obra artística audiovisual y ha sido comisario y miembro participante en exposiciones en torno al videoarte, la instalación y la producción fotográfica.</p> <p>Ha participado en varios congresos internacionales y publicados consiguiendo estándares notables de calidad con índices de impacto en editoriales y revistas indexadas. Además, ha formado parte de proyectos de financiación internacional para la unión europea con la universidad complutense de Madrid y la desarrollando videojuegos educativos para acercar a los menores otras áreas creativas, como el teatro y la danza española. También ha colaborado desarrollando otros entornos audiovisuales para aplicaciones informáticas con la universidad del país vasco, ha sido evaluador en varias revistas de ámbito internacional, con notable índice de impacto, y superando todos los procesos de calidad.</p> <p>Miembro de la Society for Cinema and Media Studies (scms), secretario de la Asociación Cultural Ajam, dependiente de la junta de Castilla y León, y socio activo de la comunidad de investigación internacional common ground en torno a la imagen. Actualmente, después de diversas estancias en centros universitarios, continúa ejerciendo la docencia y desarrollando proyectos de investigación centrados en la imagen digital.</p> <p>Publicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taxhion: Modelo taxonómico de prendas de vestir y complementos para el comercio electrónico CRC PRESS. 447-453. 2018</li> <li>- La Revolución Mexicana como nexo de unión entre el western</li> </ul>



	<p> europeo y el estadounidense: La creación de una estética común para el género (1965-1975). Revista J-DIT Journal of Design, Innovation and Technology, 2015.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El síndrome de la espectacularización de la imagen digital en el cine actual: manierismo cinematográfico. Revista Internacional de la Imagen, 2014.</li> <li>- La imagen de la Revolución Mexicana en el western español (renovación de género bajo la política nacional): una excepción en el sistema de coproducción. Revista Internacional de la Imagen, 2015.</li> <li>- La emancipación de Dreamworks Animation del género cartoon al adulto: cambios narrativos en el cine de animación. Ética y Cine Journal, 2014.</li> <li>- La creatividad en los nuevos medios: el fenómeno de la moda y la influencia en la cultura visual moderna. DOZE. 162-185. 2013</li> <li>- LLuis Escartín: Sección crítica cinematográfica. Pausa: Revista de análisis fílmico. 40-41. 2009.</li> <li>- Kinófago Youtube: Sección crítica cinematográfica, Pausa: Revista de análisis fílmico. 30-35. 2008.</li> <li>- La Revolución en el cine western europeo. Perspectiva de un fenómeno cinematográfico (1965- 1975) GRIN Publishing. 2016.</li> <li>-Disrupciones en las narraciones generacionales. Adaptaciones argumentales en las franquicias cinematográficas para su perpetuación. Madrid. Ed. McGraw Hill, Redes sociales, tecnologías digitales y narrativas interactivas en la sociedad de la información. 533-546, 2019.</li> <li>- Petra Collins. De la nostalgia, la pos-privacidad y la recreación del intimismo. Fotografía [femenino; plural]. Visiones, ensayos y otros escritos sobre mujeres fotógrafas. Madrid: Ed. FRAGUA, Colección Biblioteca de Ciencias de la Comunicación nº123. 253-279. 2019.</li> <li>- Experiencias docentes en los grados de diseño. La introducción de empresas en el aula como metodología de trabajo: los casos de Loewe e Ikea. ESNE. 53-62. 2017.</li> <li>- Géneros Cinematográficos en la obra de Satoshi Kon: Identidad Cinematográfica nacional en el anime. ESNE. 15-28. 2016.</li> <li>- La desaparición del género "cartoon". Identidad nacional y nuevas vías comerciales en la industria del cine de animación. Fragua. 523-540. 2015.</li> </ul>
--	--