



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Diseño Digital
<b>CÓDIGO</b>	:	DM125
<b>CICLO</b>	:	201601
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Ozejo Fernández Dávila, María Andrea</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	2
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	2 H (Laboratorio) Semanal /1 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Diseño y Gestión en Moda

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Diseño Digital es un curso de especialidad en la carrera de Diseño y Gestión en Moda, de carácter teórico-práctico dirigido a los estudiantes de tercer ciclo, que busca desarrollar la competencia específica de Diseño.

Ante la actual demanda de conocimiento específico en diversas materias complementarias al Diseño de Moda, el diseñador debe ser capaz de desenvolverse en ámbitos tecnológicos que faciliten su labor; este curso te enseñará a manejar programas de soporte gráfico, como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator; utilizando estas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión en el proceso creativo y productivo interpretando diseños con exactitud y prolijidad.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante aplica herramientas digitales de manera creativa e innovadora a través del dibujo vectorial y el tratamiento de imágenes, para representar con precisión piezas gráficas que componen el diseño de una colección.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 CONCEPTOS BÁSICOS DEL ENTORNO GRÁFICO DIGITAL

#### LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante identifica las herramientas básicas del Diseño vectorial y sus aplicaciones en el rubro textil moda.

#### TEMARIO

- Configuración del entorno de trabajo Adobe Illustrator.
- Fundamentos básicos del dibujo vectorial, Líneas básicas ,Uso de herramienta pluma.

- Re-dibujo digital de formas geométricas, uso de capas.
- Prácticas guiadas de dibujo vectorial, usando las herramientas de formas y nodos.

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 1, 2 y 3

**UNIDAD N°: 2 DIBUJO VECTORIAL APLICADO AL DISEÑO Y A LA ILUSTRACIÓN DE MODA****LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante distingue el uso de herramientas digitales para la elaboración de flats y figurines según los requerimientos del mercado, teniendo en cuenta su construcción, color y composición.

**TEMARIO**

- Manejo de Color, Aplicación de Motivos, Telas.
- Elaboración de pinceles, costuras, accesorios.
- Herramientas de texto.
- Efectos, degradados Importación y colocación de imágenes.

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 4, 5, 6, 7 y 8

**UNIDAD N°: 3 IMAGEN DIGITAL****LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante emplea Adobe Photoshop para la manipulación y retoque digital de imágenes en la presentación de proyectos en el diseño de moda.

**TEMARIO**

- Edición de imágenes y Gestión de Archivos.
- Herramientas de selección, trabajo con capas, Collage, fotomontajes.
- Los Trazados, aplicaciones.
- Ajustes tonales para la modificación de imágenes.
- Herramientas de pintura en Photoshop, tratamiento del Figurín de Moda.

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 9, 10 y 11

**UNIDAD N°: 4 INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS****LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante aplica herramientas digitales integrando técnicas y efectos para presentar una colección de moda, teniendo en cuenta aspectos de diseño con fines comerciales demostrando creatividad y dominio de los programas digitales.

**TEMARIO**

- Uso de mesas de trabajo.
- Herramientas de retoque fotográfico, aplicación de filtros, efectos.
- Integración de textos manipulados dentro de una imagen.
- Montajes: Integración entre Photoshop e Illustrator.
- Elaboración de Presentaciones.

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 12, 13, 14, 15 y 16

**VI. METODOLOGÍA**

El profesor realiza exposiciones sobre los temas teóricos valiéndose de material visual y digital, fomentando el desarrollo de habilidades técnicas en cuanto al conocimiento y manejo de software específico.

El contenido del curso se transmitirá con asesoría personal y permanente, proporcionando información a través del aula virtual donde se condensa información de casos, archivos, vídeos y análisis de la bibliografía general del curso que le permita al estudiante consultar los contenidos de cada sesión.

El curso tiene 3 horas de sesiones presenciales por semana, siendo todas ellas desarrolladas en laboratorios de cómputo. Se asigna a los estudiantes trabajos prácticos de diseño gráfico, los mismos que serán guiados y supervisados en clase, considerando la utilización correcta de las herramientas y su respectiva sustentación.

El sistema de evaluación considera las notas de evaluación de desempeño (DD) resultado de prácticas y tareas solicitadas en la sesión de clase, el trabajo de exposición (TB) resumirá los temas vistos durante el curso para lo cual se realizara un entregable y este será sustentado oralmente.

El trabajo parcial (TP) y final (TF) serán exámenes en laboratorio de cómputo, buscando demostrar los conocimientos adquiridos y la rapidez en la aplicación de las herramientas digitales.

**VII. EVALUACIÓN****FÓRMULA**

$$15\% (DD1) + 20\% (TP1) + 15\% (DD2) + 25\% (TB1) + 25\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
DD - EVAL. DE DESEMPENO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	20
DD - EVAL. DE DESEMPENO	15
TB - TRABAJO	25
TF - TRABAJO FINAL	25

**VIII. CRONOGRAMA**

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
DD	EVAL. DE DESEMPENO	1	SEMANA 7	Promedio de prácticas y tareas	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	SEMANA 8	Trabajo a desarrollar en laboratorio	NO
DD	EVAL. DE DESEMPENO	2	SEMANA 14	Promedio de prácticas en clase	NO
TB	TRABAJO	1	SEMANA 15	entrega trabajo de colección	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	SEMANA 16	Trabajo a desarrollar en laboratorio	NO

## **IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO**

### **BÁSICA**

LAZEAR, Susan (2010) Adobe Photoshop for fashion design. Upper Saddle River, New Jersey : Prentice Hall.

(746.920285 LAZE/A)

LAZEAR, Susan (2012) Adobe Illustrator for fashion design. Boston : Pearson.

(746.920285 LAZE)

STREETER, Loreto Binvinat (2010) Ilustración digital de moda : una guía práctica paso a paso. Barcelona : Promopress.

(746.92 BINV)

TALLON, Kevin (2008) Ilustración digital de moda con Illustrator y Photoshop. Barcelona : Parramón.

(741.672 TALL)

TALLON, Kevin (2009) Diseño de moda creativo con illustrator. Barcelona : Acanto.

(741.672 TALL/D)

### **RECOMENDADA**

**(No necesariamente disponible en el Centro de Información)**

CENTNER, Marianne y VEREKER, Frances (2011) Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator. Hoboken: John Wiley & Sons. EBRARY.

CLARK, Nick; BUZZARD, Nick y SALVA, Gemma (1991) Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico. Barcelona : Gustavo Gili.

(741.6 CLAR/C)

HELLER, EvaChamorro Mielke, Joaquín (2004) Psicología del color : cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona : Gustavo Gili.

(701.85 HELL)

HESS, JayPasztopek, Simone (2010) Diseño gráfico para moda. Barcelona : Acanto.

(741.6 HESS)

KÜPPERS, Harald (1992) Fundamentos de la teoría de los colores. México, D.F. : Gustavo Gili.

(701.85 KUPP)

MILLMAN, Debbie (2009) Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona : Blume.

(741.6 MILL/P)