

<b>GUÍA DOCENTE</b>  <b>ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA</b>			ASIGNATURA		
			<b>Tecnología digital aplicada al diseño de moda</b>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
<b>CURSO</b>			3º		
<b>REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>			ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA		
<b>TIPO</b>	Asignatura teórico-práctica		<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria Especialidad	
<b>DURACIÓN</b>	Semestral	<b>HORAS SEMANALES</b>	4 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	4 ETCS
<b>HORAS TOTALES</b>	100 horas	<b>HORAS PRESENCIALES</b>	68 horas	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	32 horas

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- [Decreto 54/2022, de 12 de abril](#), por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- [Orden de 19 de octubre de 2020](#), por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- [Decreto 91/2023, de 18 de abril](#), por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- [Ley 1/2024, de 7 de junio](#), por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## 1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Asignatura teórico/práctica que tiene como objetivo el análisis y desarrollo de los procedimientos empleados en el diseño de moda y en la generación de productos textiles y de confección, centrándose en las nuevas tecnologías como técnicas de aplicación en el proceso creativo, productivo, y como instrumento de comunicación y gestión.

## 1.3. Contenidos generales de la asignatura

Software aplicado al Diseño de Moda. Técnicas y procesos digitales de la estampación. Diseño textil. Estampados posicionales y a medida. Gráficos de ligamentos textiles. Procesos industriales para la confección: maquinaria, cadena de producción. Maquinaria para la realización de Patronaje y Corte industrial. Optimización del tiempo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CET1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CET2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	<b>CET3</b> Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>CET4</b> Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT6</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CET6</b> Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	<b>CET7</b> Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT12</b> Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	<b>CET12</b> Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte,	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores

las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG7</b> Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	<b>CEG7</b> Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
<b>CG8</b> Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	<b>CEG8</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
<b>CG9</b> Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	<b>CEG9</b> Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
<b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	<b>CEG10</b> Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>CG11</b> Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	<b>CEG11</b> Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
<b>CG13</b> Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	<b>CEG13</b> Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
<b>CG15</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	<b>CEG15</b> Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
<b>CG16</b> Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	<b>CEG16</b> Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
<b>CG17</b> Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	<b>CEG17</b> Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA</b>
<b>CE3</b> Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE3</b> Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
<b>CE4</b> Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE4</b> Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
<b>CE5</b> Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	<b>CEE5</b> Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
<b>CE6</b> Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	<b>CEE6</b> Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
<b>CE9</b> Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
<b>CE11</b> Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE11</b> Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS							
Tecnología digital aplicada al diseño textil	1	1.1. Técnicas y procesos digitales de estampación 1.2. Tipos de estampado: posicionales, continuos o rapports. 1.3. Creación de estampados en software de dibujo vectorial y en software de mapa de bits 1.4. Aplicación de estampados y texturas sobre prendas 1.5. Ficha técnica de estampados	24 Hrs							
Tecnología digital aplicada al diseño de moda	2	2.1 Catálogo digital de moda 2.2 Maquetación avanzada: Moodboard, carta textil, colecciones textiles, fichas técnicas, dibujos planos, carta de color, ilustraciones, optimización digital.	22 Hrs							
Nuevas tecnologías en el sector moda	3	3.1. Software aplicado al diseño de moda 3.2. Tecnología 3D: diseño y modelado virtual	22 Hrs							
<b>Metodología para la adquisición de competencias</b>										
<b>Instrumentos de evaluación (marcar X)</b>		<b>COMPE- TENCIAS</b>	<b>Total</b>							
<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Horas dedicadas por el alumno</b>			<b>Pruebas parciales</b>	<b>Pruebas finales</b>	<b>Trabajos</b>	<b>Actividades de aula</b>	<b>Participación e implicación</b>	<b>Otras</b>	<b>Total</b>
	<b>Trabajo presencial</b>	<b>Trabajo autónomo</b>								
Clases teóricas	12		CG: 15, 17 CE: 6		X			X		X
Clases prácticas	52		CG: 15, 17 CE: 3, 4, 11		X		X	X		X
Estudio y lecturas		10	CT: 2, 4		X	X				X
Trabajos		22	G: 5, 8, 16 T: 1, 3, 12 E: 3, 5, 11			X				X
Trabajo en grupo										

Actividades complementarias	4			CT:12 CG:17				X	X		X
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables						
<b>TOTAL HORAS</b>	68	32	100								

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se fundamenta principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo con el objeto de desarrollar los conocimientos del medio y la creatividad.

Es una metodología activa que parte del nivel de desarrollo del alumnado asegurando la construcción de aprendizajes significativos.

La consecución de los objetivos específicos de la asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones:

- Explicaciones teóricas del profesor/a y aplicación de los contenidos a trabajos prácticos concretos. En las clases teóricas expositivas se tratan temas relevantes y se resuelven las dudas planteadas. En las clases prácticas se entrena al alumnado en las destrezas y habilidades necesarias, dirigidas a la adquisición de competencias de la asignatura.
- Se realizan sesiones prácticas para entrenar al alumno en las destrezas y habilidades necesarias, con la teoría como base, dirigida a la adquisición de competencias específicas de la asignatura.
- Durante la realización de los trabajos, el/la docente tutoriza y guía de manera individual o colectiva el trabajo del alumno/a. Se establecen estrategias que fomentan la autonomía, participación y el aprendizaje colaborativo del alumnado, a través de un sistema de trabajo basado en la motivación personal y el auto-aprendizaje.
- Así mismo, hay prácticas individuales de corta duración para comprobar el grado de autonomía del alumno, al carecer de correcciones.
- Se realizan trabajos de investigación individual sobre ideas o planteamientos sugeridos por el/la profesor/a y una presentación pública oral ante el resto de compañeros/as de los resultados obtenidos. Esta puesta en común favorece el intercambio de opiniones, diálogo y debate.

El análisis de trabajos profesionales también fomentará este diálogo.

- La realización de un examen final o global, de carácter teórico/práctico, se hará en función del desarrollo del aprendizaje del alumnado.
- Fomento del aprendizaje autónomo y del trabajo en grupo a través de proyectos de investigación y de la propuesta de una bibliografía y relación de páginas web que el alumnado debe consultar para enriquecer su desarrollo personal.

Cuando la misma asignatura sea impartida por varios profesores a la vez se podrán seguir estrategias metodológicas diferenciadas, que serán explicadas convenientemente al alumnado al principio del curso.

## 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Desde la asignatura se trabajará en COVER Proyecto de reinterpretación artística, como una de las actividades complementarias programadas por el centro. Se trabajará en la unidad 1 y 3 como proyecto integrado.

Además, el alumnado participará en PLAT foro, siendo esta otra actividad cultural complementaria organizada por el centro.

Del mismo modo, estamos abiertos a colaboraciones con otras asignaturas o iniciativas que puedan enriquecer la experiencia educativa de nuestros estudiantes. En este sentido, fomentaremos la asistencia a exposiciones y eventos culturales relevantes para la materia, ya sean organizados por el centro educativo o externos. También impulsaremos la participación en proyectos interdisciplinares.

## 6. EVALUACIÓN

### 6.1. Proceso de evaluación

#### a. Descripción general del proceso de evaluación.

#### Asignatura segundo semestre

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

### **b. Evaluación inicial**

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado. Esta ayudará al profesorado a la hora de proponer las actividades previstas para cada unidad didáctica, haciendo hincapié en los aspectos más necesarios.

### **C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.**

El alumnado participará de forma activa en el proceso de evaluación durante el desarrollo de la asignatura mediante la puesta en común de necesidades, expectativas y desarrollo de la asignatura en el aula, a lo largo del semestre. Al finalizar cada unidad el alumno/a podrá valorar mediante el diálogo con el/la docente tanto su propio desempeño y alcance de competencias como la actuación docente.

## **6.2. Instrumentos de evaluación**

1- Participación e implicación en las exposiciones de contenidos, debates, actividades y proyectos y actividades de diagnóstico de conocimientos previos. Esta participación se entiende como:

- Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
- Aportación puntual de los materiales solicitados para las actividades.
- Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.
- Implicación en las actividades complementarias programadas

2- Realización de proyectos y actividades:

- Actividades realizadas dentro de la clase
- Proyectos y actividades de trabajo autónomo
- Actividades complementarias, en horario lectivo.

La presentación de las actividades se realizará siempre, además del formato establecido en la propuesta, a través de la plataforma establecida como herramienta de comunicación (Classroom). Cada día de retraso en la presentación restará a la calificación numérica 0,5 puntos. Si han transcurrido más de 10 días, la calificación numérica máxima para la actividad será de 5 puntos. Las faltas de ortografía y/o redacción supondrán una disminución en la calificación de la actividad de 0,05 puntos, hasta un máximo de -2 puntos.

3- Realización de prueba teórico/práctica al finalizar la asignatura.

Si el/la docente considera que, con la realización de las actividades, las competencias han sido alcanzadas por el conjunto del alumnado, no se realizará la prueba de evaluación final.

### 6.3. Criterios de Calificación

#### a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber **entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos**, con una calificación igual o superior a 5.

En los casos en que se convoque **prueba de evaluación**, el alumnado podrá **presentarse una vez entregados todos los trabajos**, debiendo obtener una calificación mínima de 5 puntos, en los trabajos y en el resultado de la prueba, para poder aprobar la asignatura.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>		
Prueba de evaluación final <i>[si procede]</i>	Actividades y proyectos	Participación
20%	60%	20%

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA</b>		
Prueba de evaluación final <i>[si procede]</i>	Actividades y proyectos	Participación
20%	60%	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Prueba de evaluación final <i>[si procede]</i>	Actividades y proyectos	Participación
20%	60%	20%

**b. Evaluación del alumnado no asistente.**

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber **entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos**, con una calificación igual o superior a 5. Asimismo, **una vez entregados todos los trabajos, ha de presentarse a la prueba de evaluación final** debiendo obtener una calificación mínima de 5 puntos, tanto en los trabajos como en el resultado de la prueba, para aprobar la asignatura.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Prueba de evaluación	Actividades y proyectos	Participación e implicación
50%	40%	10%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Prueba de evaluación	Actividades y proyectos	Participación e implicación
50%	40%	10%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Prueba de evaluación	Actividades y proyectos	Participación e implicación
50%	40%	10%

## 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

### 7.1. Recursos de aula y materiales.

#### a. Recursos de aula.

Pizarra, ordenador para el profesor/a y cañón de proyección, conexión a Internet, altavoces, escáner A3.

#### b. Materiales.

Para el desarrollo de la asignatura en el contexto del aula se utilizará bibliografía especializada, redes sociales visuales como *Pinterest* y *Flickr*, plataformas de vídeo *Youtube* y *Vimeo*. Software *Style 3d* o *Clo 3D*.

### 7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Un ordenador por alumno/a, conexión a Internet, tabletas digitalizadoras, así como programas de edición y diseño de imágenes, maquetación de textos y diseño 3D.

### 7.3. Instrumentos de autoformación

En el aula virtual de la asignatura habilitado en Google Classroom, el alumnado encontrará todo el material relativo a la misma:

- Bibliografía y recursos.
- Propuesta de actividades.
- Enlaces a sitios web.
- Material audiovisual

## 8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado se parte de la evaluación inicial. Si se detecta algún caso concreto se emplearán metodologías compatibles con la asignatura como la flexibilización en los plazos de entrega, aportación de materiales que ayuden al refuerzo de los contenidos y de las prácticas, asistencia personalizada, etc.

## 9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura; encuestas, rúbrica, etc...

## 10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 <b>Nuevas tecnologías en el sector moda</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GUERRERO, J. A. <i>Nuevas tecnologías aplicadas a la moda. Diseño, producción, marketing y comunicación.</i> Barcelona: Parramón, 2009.</li> </ul>
UNIDAD 2 <b>Tecnología digital aplicada al diseño textil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BOWLES, M. y CERI, I. <i>Diseño y estampación textil digital.</i> Barcelona. Blume, 2009.</li> <li>• CLARKE, S. <i>Diseño textil.</i> Barcelona. Blume, 2011.</li> <li>• VV.AA. <i>Diseño de estampados: de la idea al print final.</i> Barcelona. Parramón, 2009</li> <li>• RUSSELL, A. <i>Principios básicos del diseño textil.</i> Barcelona,. GG Moda, 2013</li> </ul>
UNIDAD 3 <b>Tecnología digital aplicada al diseño de moda</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BINVIGNAT STREETER, L. - <i>Ilustración digital de moda.</i> Barcelona, Editorial Promopress 2010</li> <li>• KOYAMA, A. <i>El dibujo técnico de moda paso a paso.</i> Barcelona. Ed. GG, 2010</li> <li>• LÓPEZ, A.M. - <i>Técnicas de diseño de moda por ordenador.</i> Colección: Diseño y creatividad. Madrid. Anaya Multimedia, 2002</li> <li>• PRIETO FERNÁNDEZ, C. <i>Diseño de moda por ordenador. Proyectos prácticos.</i> Madrid. Ed. Anaya Multimedia, 2004</li> <li>• TAKAMURA, Z. <i>Diseño de Moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de Ilustración de Moda.</i> Barcelona. Ed. Promopress, 2007</li> <li>• TALLON, K. – <i>Diseño de Moda Creativo con Illustrator.</i> Barcelona, Editorial Acanto 2009</li> </ul>