

GUÍA DOCENTE ILUSTRACIÓN DE MODA I

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º Anual/semestral: 1er semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Ilustración

Horas de docencia semanales: 3 Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Asignatura teórico-práctica que abarca el dibujo como análisis, concepto y experimentación. En ella se trabajarán recursos gráficos para abordar distintos proyectos de la especialidad y se realizará una aproximación teórica hacia el trabajo de autores significativos de la historia de la ilustración de moda y de la ilustración editorial desde el s. XIX hasta hoy.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

→ Competencias específicas

CEM6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas, CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

La figura humana. Estructura, proporciones, cánones, gestos. La ilustración como lenguaje de comunicación. Autores significativos de la ilustración editorial a través del tiempo. Autores del panorama de la ilustración de moda.

Trabajo presencial 54 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 30 horas
18	Introducción a los procesos gráficos en la ilustración de moda. La línea y la mancha. La figura humana: estructura básica. La ilustración de moda y su contexto.	10
18	La figura humana. Cánones. El color y el criterio de su selección. Autores significativos.	10
18	La figura humana en la ilustración contemporánea. Autores actuales de la ilustración de moda.	10

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	16
Asistencia a clases prácticas lectivas	36
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	54

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	24
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
Talleres de especialización	-
TOTAL	30

6. METODOLOGÍA

Ilustración de moda I es una asignatura teórico-práctica. Esta es la primera aproximación a la disciplina en la especialidad, y la asignatura comienza con varias sesiones de introducción a la misma y los espacios que ocupa. A partir de aquí cada unidad didáctica comienza con una introducción teórica, con proyección de referentes y bibliografía, que será el punto de partido de cada trabajo práctico. Dicho trabajo comenzará con dibujos aproximativos y bocetos, y poco a poco el nivel de exigencia aumentará con objetivos concretos. Se entrega una propuesta escrita para establecer las condiciones del ejercicio que debe realizar el alumnado y las pautas para su entrega física (formato, técnica, extensión). Asimismo, a comienzo del semestre se entrega un listado de autores relacionados con los contenidos de la asignatura y se asigna uno por estudiante. Se realizará un breve trabajo de investigación por estudiante a lo largo del semestre, que expondrá en presentación oral y pública ante sus compañeros. Al final del semestre, habrá una prueba escrita que consistirá en un comentario de imágenes de los autores expuestos en clase.

La asignatura contará por tanto con:

1. Actividades de carácter presencial.

La clase se utilizará como lugar de realización de los ejercicios prácticos (que también se prolongarán en casa en las horas de trabajo autónomo) y su presentación ante los compañeros. También se realizarán en el aula las presentaciones orales semanales por parte del alumnado sobre autores propuestos. Al final del semestre se realizará la prueba escrita.

2. Actividades de carácter autónomo.

2.1. Realización de bocetos con la supervisión y asesoramiento del docente. Los trabajos prácticos iniciados en el aula y supervisados por el profesor podrán continuarse en casa siguiendo las pautas dadas por este.

2.2. Investigación sobre el autor asignado y realización de presentación para exponer de forma oral en clase durante el semestre, en el espacio programado por el profesor. También deberá estudiar las presentaciones de los autores expuestos por los compañeros y preparar la prueba escrita.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

Asistencia a clases teóricas. Asistencia a clases prácticas como son la realización de actividades , presentaciones orales y exposición de trabajos. Realización de prueba escrita.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Preparación de trabajos prácticos del aula: bocetos, búsqueda de información, finalización de trabajos. Trabajos de investigación y preparación de presentaciones orales individuales sobre autores. Preparación de prueba escrita.

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Introducción teórica del profesor a cada bloque de contenido. Realización de ejercicios de ilustración rápida en el aula. Desarrollo de las ilustraciones seleccionadas con el asesoramiento de la profesora en función de la propuesta dada. Presentaciones orales del alumnado. Explicación de los trabajos prácticos individuales y debates en conjunto. Tutorías en el aula. Prueba escrita.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se adaptará al carácter semestral de la materia. El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la evaluación ordinaria deberá realizar los ejercicios que se determinen en la convocatoria extraordinaria. Será obligatorio tener una calificación en el examen superior a 5,00 y la presentación de todas las prácticas realizadas en el curso y obtener en cada una de ellas una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	75%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	25%

PARTICIPACIÓN ACTIVA	0%
----------------------	----

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	75%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	25%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	75%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes. Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación. Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.	25%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.

- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

- Pizarra digital para la presentación de contenidos, proyección de material referencial y presentaciones orales de alumnos.
- Libros y catálogos sobre técnicas, trabajos referenciales y autores.
- Mesa de luces, mantas y reglas de corte para trabajo con bocetos y piezas gráficas manuales.
- Utensilios básicos como pequeño material inventariable de uso común y cotidiano (tijeras y material gráfico para pruebas).
- Plataforma Instagram para presentar y compartir ejemplos de trabajos de la asignatura y de años anteriores.
- Plataforma Classroom de la asignatura para propuestas, material referencial, comunicaciones y subida de trabajos.
- Pizarra física para explicación rápida en el aula.
- Espacios de trabajo físico individuales.

→ Recursos de la/el estudiante

Material gráfico y soportes para la realización de sus trabajos. Ordenadores portátiles personales y ipads opcionales.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Barcsay, J. (2021). Anatomía artística. Libsa.
- Blackman, C. (2007). 100 years of fashion illustration. Laurence King Publishing.
- Dawber, M. (2010). Dibujo e ilustración de moda: Estilos actuales e internacionales. Blume.
- Drake, N. (1994). Fashion illustration today. Thames & Hudson.
- De Izaguirre, A. (2023). New fashion illustration: 50 essential contemporary artists. Hoaki Books.
- Erté. (1981). Erté's fashion designs: 218 illustrations from Harper's Bazaar, 1918-1932. Dover Publications.
- Lahoda, V. (2015). Egon Schiele: El cuerpo y su expresión. Blume.
- Lauder, D. (2010). Masters of fashion illustration. Goodman Books.
- Lazzeri, M., & Trapani, F. (2020). Oskar Schlemmer y el Ballet Triádico: La utopía del cuerpo. Abada Editores.
- Simblet, S. (2021). Anatomía para el artista. DK / Penguin Random House.
- Wood, G. (2007). The surreal body: Fetish and fashion. V&A Publications.