

GUÍA DOCENTE INICIACIÓN AL PROYECTO DE DISEÑO DE MODA

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Proyectos de diseño de moda

Horas de docencia semanales: 6

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura tiene como objetivo introducir al alumnado en los aspectos básicos del desarrollo de proyectos de Diseño de moda. En ella el alumnado resolverá problemas derivados de proyectos de la especialidad a nivel básico, prestando especial atención al concepto, la idea y el grado de comunicación.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

→ Competencias específicas

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo, 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

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de moda: piezas Diseño de moda e indumentaria para uso y actividades específicas.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
30	Representación gráfica de proyectos. Bocetos, iniciación a la ilustración. Ficha técnica básica. Memoria de proyecto de moda.	17
24	Estampado. Usos de módulos y retículas.	13
30	Análisis de tendencias. Principales referentes. Ferias y eventos.	17
24	Publicidad y moda. Fotografía publicitaria. Marca y comunicación corporativa.	13

5. VOLUMEN DE TRABAJO**→ Actividades de trabajo presencial horas**

Asistencia a clases teóricas lectivas	38
Asistencia a clases prácticas lectivas	68
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	108

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	54
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
Talleres de especialización	-
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

Asignatura de carácter teórico-práctica, en la que se alternan explicaciones teóricas, debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos. El método para abordar el desarrollo de contenidos se basará en el proceso de interactividad profesor-alumno, interviniendo el profesor en aquellas actividades que estos no pueden realizar por sí mismos. La metodología será preferentemente activa, de carácter constructivo, con gran participación del alumno y con toma de decisiones personales. Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en el trabajo de los ejercicios prácticos.

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, proyectos. Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase). Total actividades presenciales

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos, proyectos. Realización autónoma de proyectos y trabajos. Recopilación de documentación para trabajos. Asistencia a exposiciones. Total actividades de trabajo autónomo

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/os 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, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Desarrollo de proyectos y representación de éstos en un documento-memoria que refleje y comunique de manera objetiva la descripción del proceso de diseño. Los proyectos irán aumentando el nivel de complejidad y representación con el transcurso de la asignatura. A lo largo del curso el alumnado se enfrentará a varios proyectos, dependiendo del grado de complejidad de éstos. Uno de ellos podrá ser la participación en un concurso/actividad que durante el curso académico pueda resultar de interés para la asignatura. Desarrollo de prototipos o maquetas con el nivel de calidad suficiente para la correcta comunicación del proyecto. Memoria: Se especifican en cada propuesta los apartados mínimos. Presentación y defensa oral del proyecto: Todos los proyectos se presentan al grupo y se establece un debate crítico sobre ellos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En cualquiera de las evaluaciones en caso de no realizar el examen, el tanto por ciento que corresponde a la nota de este pasará a sumarse a los ejercicios prácticos.

Para el alumnado que no asiste a clase que es calificado por medio de una evaluación final y para aquellos que son calificados por Tribunal es obligatoria la presentación y superación de cada uno de los trabajos con una calificación mínima de 5.00 puntos. En caso de no cumplir con este requisito la nota correspondiente al examen no será tenida en cuenta.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	20%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	50%
---	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	50%
---	-----

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Demostrar capacidad crítica y autocrítica	50%

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 todas las actividades evaluables en este curso. 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

Mesas amplias, pizarra y proyector. El uso de medios informáticos para consulta, recopilación de documentación, material bibliográfico como dosieres, catálogos, revistas, prensa y libros especializados).

→ Recursos de la/el estudiante

Cuadernos de bocetos, revistas y moodboards para conceptualización, herramientas de software de diseño digital (Adobe Creative Cloud, CLO 3D). Además, la investigación en biblioteca y el desarrollo de un portafolio para el seguimiento de las propuestas del curso.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Buxbaum, G. (2007). Iconos de la moda: El siglo XX. Electa.
- Cole, D. (2008). Estampados. Blume.
- Jenkyn Jones, S. (2002). Diseño de moda. Blume.
- Sorger, R., & Udale, J. (2006). Principios básicos del diseño de moda. GG Moda.
- Wong, W. (1986). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. GG Diseño.