

GUÍA DOCENTE MODELISMO Y PROTOTIPOS AVANZADOS II

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad

Materia: Patronaje y confección

Horas de docencia semanales: 4

Horas de trabajo totales: 112

ECTS: 4

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

A través de esta asignatura el alumnado conoce y aplica los procesos y técnicas para la realización del prototipo. Por otro lado, comprende el modelo y prototipo como una fase imprescindible en el desarrollo del proyecto, identificando sus objetivos y finalidad. Tendrá lugar el dominio en técnicas de modelaje sobre maniquí y técnicas de corte y confección avanzadas.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

→ 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, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

→ Competencias específicas

CEM3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria, CEM4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria, CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e

industrial propia del sector, CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria

→ 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

Moulage. Técnicas de confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas complejas de modelaje sobre maniquí. Técnicas de corte y confección de dificultad alta. Interpretación técnica del modelo. Transformaciones complejas de patronaje.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 112 horas	Trabajo autónomo 40 horas
32	Dominio en el manejo de la técnica de modelismo sobre maniquí como proceso para la creación de prendas con volumen de dificultad alta.	18
30	Creación de prendas a partir de patrones a través de transformaciones complejas y de la experimentación.	18
10	Aplicación de refuerzos necesarios para determinados volúmenes y estructuras. Reflexionar sobre el orden de operaciones adecuadas.	4

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	20
Asistencia a clases prácticas lectivas	48
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	72

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	32
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	8
Talleres de especialización	-

TOTAL**40**

6. METODOLOGÍA

Es una metodología dinámica, flexible y participativa. Se trata de una asignatura teórico- práctica, en la que se alternan las explicaciones teóricas, con la aplicación práctica de los contenidos a ejercicios concretos. Se trata de un sistema de trabajo basado en la teoría impartida por el profesor, y la motivación personal y el autoaprendizaje por parte del alumnado.

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 o audiciones. Asistencia a tutorías en el aula. Realización de exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos, proyectos o audiciones. Realización autónoma de proyectos y trabajos. Asistencia a exposiciones o representaciones. Recopilación de documentación para trabajos. Recopilación de documentación para exámenes. Preparación de exámenes.

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

Prueba teórico/práctica, ejercicios y proyectos acordes a los contenidos establecidos en guía docente. Observación directa del desarrollo de los ejercicios y proyectos. Tutorías individualizadas. Correcciones en grupo.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crear un modelo complejo mediante el manejo del tejido sobre maniquí. Dominar la utilización de las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos. Aplicar las estructuras y refuerzos adecuados en la creación de los volúmenes de un modelo. Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo. Transformar patrones base a nuevos modelos complejos. Plantear estrategias de investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura, es indispensable entregar todos los ejercicios prácticos propuestos, así como sus memorias correspondientes.

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear un modelo complejo mediante el manejo del tejido sobre maniquí. Dominar la utilización de las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos. Aplicar las estructuras y refuerzos adecuados en la creación de los volúmenes de un modelo.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Plantear estrategias de investigación. Transformar patrones base a nuevos modelos complejos.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA	0%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Plantear estrategias de investigación.	80%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Plantear estrategias de investigación.	80%

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**

Plataforma digital con información referente a tareas, fechas y material didáctico. Proyección de diapositivas en el aula. Bibliografía específica de manifestaciones artísticas en la historia de la moda. Aula equipada con maquinaria y herramientas adecuadas a los espacios de trabajo.

→ **Recursos de la/el estudiante**

Dispositivo informático portátil. Material adecuado al proyecto.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Fernández, A., & Martín Roig. (2007). Dibujo para diseñadores de moda. Parramón.
- Nakamichi, T. (2012). Pattern Magic. Gustavo Gili.
- VV.AA. (2003). Ilustración de moda: Dibujo plano. Parragón.