

GUÍA DOCENTE PROYECTOS AVANZADOS DE DISEÑO DE MODA II

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

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 consolidar en el alumnado los aspectos básicos del desarrollo de proyectos complejos de Diseño de Moda. Tendrán que resolver problemas derivados de proyectos de la especialidad, prestando especial atención al concepto, la idea, al grado de comunicación, de expresión y a los métodos de investigación. Serán necesarios elementos y recursos técnicos y creativos para que los alumnos puedan encontrar un método de trabajo útil para su posterior actividad profesional y para que puedan expresar su visión personal del diseño.

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, CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio, 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, CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo, CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño, CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ 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, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el

trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental, CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

→ 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, CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto, CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria, CEM13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria, CEM15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ 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. Desarrollo de proyectos interdisciplinares. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de vestuario escénico.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
26	Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.	15
26	Desarrollo de proyectos interdisciplinares. El proceso proyectual como investigación.	15
26	El proceso proyectual como investigación.	15
26	Realización de proyectos de vestuario escénico.	15

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	44
Asistencia a clases prácticas lectivas	60
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	108

→ 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	8
Talleres de especialización	8 (taller de fotografía), 4 (taller de maquetismo y modelismo), 4 (taller de medios audiovisuales), 4 (taller de medios informáticos y tecnológicos), 8 (taller de moda)
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

La metodología es 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

Clases teóricas en las que la profesora explicará los contenidos y mostrará ejemplos, alternadas con clases prácticas en las que el alumnado aplicará dichos conocimientos. Tutorías personalizadas. Presentación y defensa de prácticas, puestas en común, debates en grupo y correcciones y/o examen.

→ Actividades de trabajo autónomo

Búsqueda de información, trabajos de análisis, preparación de memoria.

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

Habrà una constante interacción profesor-alumno y alumno-alumno mediante técnicas de pregunta-respuesta, de imitación práctica, lo que llamamos Aprendizaje Cooperativo. Se hará básicamente por medio de la observación directa de las actividades propuestas. En este sentido son muy adecuadas las correcciones públicas por parte del profesor con participación activa del resto de alumnos, así como las explicaciones públicas de los trabajos. Esta información guiará nuestra enseñanza y toma de decisiones. De esta manera, si la forma en que discurren las actividades no es satisfactoria, podemos modificar nuestro plan o establecer actividades de ampliación y/o realizar una prueba teórico-práctica.

Observación directa del desarrollo de los proyectos. Tutorías individualizadas. Correcciones en grupo. Ejercicios, proyectos. Presentación visual y defensa oral del proyecto. Pruebas teórico-prácticas. Actitud y Participación.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.

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 Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Desarrollar la sensibilidad estética.	80%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico. Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Adaptarse a equipos multidisciplinares. Desarrollar la sensibilidad estética.	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

El aula está equipada con mesas y sillas para clases teóricas, debates y realización de bocetos. Se dispone en dicha zona de ordenador, pizarra digital e internet. Bibliografía y textos sobre la materia. Taller para patronaje, corte y montaje de prototipos y materiales auxiliares.

→ Recursos de la/el estudiante

Equipo informático y software para trabajo autónomo. Material específico para elaboración de vestuario.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Calefactor, P. (2002). Moda y cine. Engloba.
- Fdez, D., & Rerubín Jácome. (2019). Vestir al personaje. Cumbres.
- Feyerabeng, F. V. (2008). Ilustración de moda. GG Moda.
- Nadoolman Landis, D. (2014). Diseño de vestuario. Blume.
- Seivewright, S. (2012). Diseño e investigación. GG Moda.