

GUÍA DOCENTE PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA I

Especialidad: MODA

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: 1er 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. Tendrán que resolver problemas derivados de proyectos de la especialidad a nivel básico, prestando especial atención al concepto, a la idea y al grado de comunicación. Las propuestas proyectuales se centrarán en el ámbito del diseño de piezas de moda.

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, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, 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, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

→ 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, CEM2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización, 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

→ 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. En esta asignatura la investigación está dirigida a un solo producto, es decir, a una unidad de moda, a una pieza. Los alumnos deberán ser capaces de crear un único producto de moda en el que se concentre creatividad, innovación y diseño, teniendo en cuenta los parámetros establecidos en cada momento.

Trabajo presencial 120 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 48 horas
60	Fase de investigación. Métodos: Brain Storming. Ideas y bocetos. Realización y fundamentación de proyectos específicos de diseño de moda: piezas. Elaboración de diseños.	24
60	Iniciación al proyecto de moda. Representación gráfica: iniciación al dibujo plano. Criterios de innovación y calidad. Cálculo de tejidos, estudio de presupuesto.	24

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

Asistencia a clases teóricas lectivas

30

Asistencia a clases prácticas lectivas	84
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
TOTAL	120

→ **Actividades de trabajo autónomo** **horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	30
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
Talleres de especialización	8 (taller de moda)
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Se trata de una asignatura práctica, en la que se alternan las explicaciones teóricas, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos 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 presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, 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

Instrumentos de evaluación: 1. Proyectos, 2. Ejercicios prácticos, 3. Prueba teórico-práctica, 4. Trabajos entregados durante el curso.

Técnicas de evaluación: 1. Evaluación continua (mediante la entrega de ejercicios a lo largo del curso), 2. Valoración de la actitud del alumnado, 3. Evaluación mediante tribunal (en convocatorias específicas).

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. 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 Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	30%

Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función. Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda. Desarrollar la sensibilidad estética.	
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	10%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	80%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica. 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 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 de trabajo colaborativas: Para facilitar el trabajo en grupo y la discusión de ideas.
- Proyector y pantalla: Para presentaciones de proyectos y discusión en clase.
 - Espacios de Creatividad
 - Estudio de diseño: Espacio equipado para experimentar con materiales y técnicas.
 - Zona de exhibición: Para mostrar proyectos y recibir feedback.

→ Recursos de la/el estudiante

Recursos para Investigación

- Biblioteca de moda: Acceso a libros, revistas y publicaciones sobre historia de la moda, tendencias y teorías del diseño.
- Bases de datos académicas: Acceso a artículos de investigación y estudios de caso en moda y diseño.

Materiales de Trabajo

- Cuadernos de bocetos: Para desarrollar ideas y conceptos visuales.
- Tableros de inspiración (mood boards): Materiales para visualizar conceptos y atmósferas de colección.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Cardenal, M., & Salcedo, E. (2004). Mercado y moda. Granica.
- De Perinat, M. (1997). Tecnología de la confección textil. EDYM.
- Del Olmo, J. L. (2005). Marketing de la moda. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Fernández, A., & Martín Roig, G. (2007). Dibujo para diseñadores de moda. Parramón.
- Montaner y Simón. (1965). La historia del traje (F. Boucher).
- VV.AA. (2003). Ilustración de moda. Dibujo plano. Parragón.