

GUÍA DOCENTE PROYECTOS 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 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, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

→ 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, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ 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, 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. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de moda: Iniciación a la colección.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
48	Realización y fundamentación de proyectos específicos de moda: Iniciación a la colección. Métodos: brain storming. Ideas y bocetos. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.	30
30	Definición del modelo: moulage. Planos y patrones. Cálculo de tejidos. Presentación gráfica.	15
30	Ciclo de vida del producto. Requisitos y especificaciones. Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Criterios de innovación y calidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.	15

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	46
Asistencia a clases prácticas lectivas	58
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	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
Talleres de especialización	4 (taller de fotografía), 8 (taller de moda)
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

La metodología que emplearemos será eminentemente práctica y enfocada sobre todo al “saber hacer”, para poder así, resolver los problemas que puedan surgir a lo largo del aprendizaje de los conceptos teórico-prácticos de la asignatura.

Habrà una constante interacción profesor-alumno y alumno-alumno mediante técnicas de pregunta-respuesta y de imitación práctica, lo que llamamos Aprendizaje Cooperativo. De esta manera, nos aseguraremos de que nuestros alumnos se hagan más autónomos. En este sentido son muy adecuadas las correcciones públicas por parte del profesor con participación del resto de alumnos, así como las explicaciones públicas de los trabajos.

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. Preparación de exámenes. Preparación de trabajos, proyectos o audiciones.

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

Documento memoria del proyecto, donde se describen y comunican objetivamente el proceso y las decisiones de diseño. Proyectos desarrollados, con niveles crecientes de complejidad. Prototipos o maquetas, valorando el nivel de calidad para la correcta comunicación del proyecto. Presentación oral del proyecto.

Criterios o apartados mínimos indicados en cada propuesta de memoria. Observación sistemática del proceso de diseño y desarrollo de los proyectos. Análisis del proceso de trabajo reflejado en el documento memoria. Evaluación de producciones del alumnado (proyectos, prototipos y maquetas). Exposición y defensa oral del proyecto ante el grupo. Debate y valoración crítica conjunta tras las presentaciones.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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. 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

50%

Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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.	40%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	80%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados. 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. Demostrar capacidad crítica y autocrítica.	80%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa sin restricciones.

→ 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 Classroom de la asignatura con información referente a tareas, fechas y material didáctico. Proyección de diapositivas. Aula equipada con maquinaria y herramientas adecuadas a los espacios de trabajo. Bibliografía y textos sobre diseño.

→ Recursos de la/el estudiante

Dispositivo informático portátil. Material adecuado al proyecto.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Cardenal, M., & Salcedo, E. (2004). Mercado y moda. Granica.
- Del Olmo, J. L. (2005). Marketing de la moda. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Fernández, A., & Martín Roig, G. (2007). Dibujo para diseñadores de moda. Parramón.
- Fogg, M. (2022). Moda: Toda la historia. Blume.
- Koyama, A., & Szkutnicka, B. (2010). El dibujo técnico de moda paso a paso. Gustavo Gili.
- VA.AA. (2003). Ilustración de moda: Dibujo plano. Parragón.