

Grado en Diseño

Guía docente

Asignatura: **PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA**

I

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Proyectos de diseño de moda e indumentaria
ECTS:	6
Curso:	2º
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	3 / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Proyectos de Diseño de Moda I y II. Proyectos de Moda avanzados I y II. Investigación y planificación de proyectos de Moda. Análisis de tendencias.
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño de Moda
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. Asignación de competencias	
<p>Competencias transversales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación 5 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental 17 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 <p>Competencias generales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. <p>Competencias específicas Moda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. 2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. 6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. 7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. 	
4. Contenidos por semestre	

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.	
Primer trimestre	Iniciación al proyecto de moda. Fase de investigación. Métodos: <i>Brain Storming</i> . Ideas y bocetos. Realización y fundamentación de proyectos específicos de diseño de moda: piezas. Elaboración de los diseños.
Segundo trimestre	Representación gráfica: iniciación al dibujo plano. Criterios de innovación y calidad. Cálculo de tejidos, estudio de presupuesto y viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

	viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.		
Actividades de trabajo presencial		HORAS	
Asistencia a clases teóricas		24	
Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones		72	
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		18	
Realización de exámenes		6	
Total actividades presenciales		120	
Actividades de trabajo autónomo			
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones		9	
Realización autónoma de proyectos y trabajos		19	
Asistencia a exposiciones o representaciones		5	
Recopilación de documentación para trabajos		5	
Recopilación de documentación para exámenes		5	
Preparación de exámenes		5	
Total actividades de trabajo autónomo		48	
7. Evaluación			

Ordinaria: Proyectos, ejercicios, y/o prueba teórico-práctica y Actitud.

Extraordinaria: Proyectos, ejercicios, y/o prueba teórico-práctica.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente que no se pueda incorporar al curso normal de las clases o el alumnado que no asista de forma regular, la modalidad a aplicar será la extraordinaria.

Evaluación realizada por medio de Tribunal (cuarta convocatoria y convocatoria extraordinaria):

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de convocatoria extraordinaria serán calificados por el tribunal de la asignatura y este tribunal publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño en dicha convocatoria.

5. 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.

El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de las siguientes actividades:

- 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.
- Tutorías personalizadas.
- 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...

6. Volumen de trabajo

Tiempo de realización de trabajo presencial: 120 horas	Temporalización de contenidos: 168 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 48 horas	Tiempo de trabajo autónomo en el aula de especialización de moda: 8 horas
60 horas	Fase de investigación. Métodos: <i>Brain Storming</i> . Ideas y bocetos. Realización y fundamentación de proyectos específicos de diseño de moda: piezas. Elaboración de los diseños.	24 horas	2 horas
60 horas	Iniciación al proyecto de moda. Representación gráfica: iniciación al dibujo plano. Criterios de innovación y calidad. Cálculo de tejidos, estudio de presupuesto y	24 horas	6 horas

Dicho alumnado podrá asistir a clase y presentar los ejercicios prácticos y trabajos durante el curso. El profesor de la asignatura podrá orientarles, corregirles y asesorarles, pero no podrá evaluarles.

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.

Mostrar capacidad crítica y autocrítica.

Desarrollar la sensibilidad estética

7.1. Criterios de calificación ordinaria

Prueba teórico-práctica	30% de la nota
Ejercicios	60% de la nota
Actitud	10% de la nota

7.2 Criterios de calificación convocatoria extraordinaria

Ejercicios	20 % de la nota
Prueba teórico-práctica	80 % de la nota



Evaluación ordinaria: se evaluará mediante la entrega de los ejercicios prácticos planteados durante el curso. En el caso de no realizar la prueba teórico-práctica, el tanto por ciento que corresponde a la nota de este pasará a sumarse a los ejercicios prácticos.

Para superar la asignatura en cualquier **modalidad extraordinaria** es indispensable obtener una **calificación mínima de cinco puntos en cada uno de los ejercicios prácticos**.

La detección de plagio copia o *cibersuplantación* indebida en alguna parte de los ejercicios prácticos o en la realización de pruebas teórico-prácticas supone el suspenso en la convocatoria afectada.

8. Bibliografía

Montaner y Simón, *La Historia del traje de Francois Boucher*, 1965.

Del Olmo, J.L., *Marketing de la moda*, Ediciones Internacionales Universitarias, 2005.

Cardenal, M.; Salcedo, E. Granica, *Mercado y Moda*, 2004.

Varios, *Ilustración de Moda. Dibujo plano*, Parragón, 2003.

Fernández, A.; Martín Roig, G. Parramón, *Dibujo para diseñadores de Mod*, 2007.

De Perinat, M., *Tecnología de la confección textil*, EDYM. 1997.