

Asignatura: **PROYECTOS DE MODA AVANZADOS II**

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:	3º
Anual/semestral:	semestral
Horas de docencia	3
Otras asignaturas de la misma materia:	Proyectos de Diseño de Moda I y II. Proyectos de Moda avanzados I y II. Análisis de tendencias.
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño de moda
2. Introducción a la asignatura	
<p>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.</p>	
3. Asignación de competencias	
<p><b>Competencias generales</b></p> <p>CG14 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.</p> <p>CG15 Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles.</p> <p>CG16 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.</p> <p>CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.</p> <p>19 Demostrar capacidad crítica.</p> <p>CG21 Dominar la metodología de investigación.</p> <p>CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.</p> <p><b>Competencias específicas</b></p> <p>CG2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.</p> <p>CG5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.</p> <p>CG6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.</p> <p>CG7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.</p> <p>CG8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</p> <p>CG10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.</p> <p><b>Competencias transversales:</b></p> <p><b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora</p> <p><b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente</p> <p><b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p> <p><b>CT11</b> Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad</p>	
4.- Contenidos por semestre	

#### **Contenidos BORM:**

*Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.*

*Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final.*

*Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto*

*Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.*

*Realización de proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.*

#### **Primer trimestre**

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.

Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final.

Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto

Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

#### **Segundo trimestre**

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.

Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final.

Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto

Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

Realización de proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.

### 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...

Entendemos que en estas asignaturas se realizan ejercicios prácticos de dos tipos: proyectos y actividades.

Entendiendo los primeros como los proyectos propios de la especialidad profesional a la que pertenece la asignatura, con unos objetivos amplios y generales; y los segundos como ejercicios de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos.

#### **ESCENARIO 1 (PRESENCIAL)**

No se introducen variaciones metodológicas.

#### **ESCENARIO 2 (SEMI-PRESENCIAL)**

En el escenario semipresencial, la metodología será similar al escenario 1 pero con las siguientes especificaciones: la mitad del grupo asiste al aula alternando las semanas; mientras, la otra mitad trabajará a distancia desde el domicilio. De esta manera el alumnado que no tenga las sesiones asistenciales una semana, recibirá directrices de trabajo para hacerlo a distancia y podrá estar comunicado con el profesor en horario de clase y resolver dudas. Algunos contenidos serán repetidos cada semana y otros contenidos se trabajarán de forma autónoma con el apoyo de la información disponible en la Plataforma digital de la asignatura, para posteriormente hacer un análisis y puesta en común en el aula.

Las actividades de **trabajo autónomo** no sufren modificación alguna.

#### **ESCENARIO 3 (NO PRESENCIAL)**

No se introducen variaciones metodológicas, más allá de la sustitución de las clases presenciales por las clases a través de la plataforma *Google Meet* y las tutorías a través del servicio de mensajería del Aula Virtual.

#### **Información al alumnado**

El alumno será informado en el aula y a través de la Plataforma digital siempre que el escenario sea presencial o semipresencial. En el caso de pasar a un escenario telemático, la información y comunicación será a través de la Plataforma virtual y en las sesiones por videoconferencia.

#### 6. Volumen de trabajo

Tiempo de realización de trabajo presencial: 120	Temporalización de contenidos: 168 horas	Tiempo total de realización de trabajo autónomo: 48 horas					
		AUTÓNOMAS	AE1	AE2	AE3	AE4	AE5
30 horas	Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	6	0	0	0	0	0
15 horas	Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final.	4	0	2	0	0	8
15 horas	Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto	2	8	0	4	4	0
60 horas	Realización de proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.	8	0	2	0	0	0

#### Actividades de trabajo presencial

#### HORAS

Asistencia a clases teóricas	24
Asistencia a clases prácticas, exposiciones de trabajos, etc	80
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	18
Realización de exámenes	0
<b>Total actividades presenciales</b>	<b>120</b>

#### Actividades de trabajo autónomo

#### HORAS

Preparación de trabajos o proyectos	10
Realización autónoma de proyectos y trabajos	25
Recopilación de documentación para trabajos	5
Preparación de exámenes	0
Asistencia aulas de especialización	8
<b>Total actividades de trabajo autónomo</b>	<b>48</b>

#### 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 el dicha convocatoria.

**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 BORM: conceptos/procedimientos/actitudes.**

- Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.
- 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.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde el punto de vista de innovación, productivo, de distribución y mercado.
- Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.
- Desarrollar la sensibilidad estética.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

##### 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 François Boucher*, 1965.  
 Cardenal, M.; Salcedo, E. Granica, *Mercado y Moda*, 2004.  
 Gómez Pesquera, *Técnicas Goymar. Sistema de Patronaje Industrial*, 1988.  
 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.  
 Califato P., *Cine y Moda*, Engloba. 2003.