

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de PROYECTO PRODUCTO DE MODA

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño de Moda		
Departamento	Moda		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyecto Producto Moda		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6h
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico-práctica Tipo B60/40		
Lengua en que se imparte	Castellano/ Valenciano		
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El objetivo principal de esta asignatura se centra en el desarrollo de proyectos a partir de un *briefing* de empresa del sector de la moda, el cual va a proporcionar al alumnado un contacto directo con el mercado.

A través del desarrollo de dos colecciones cápsula, la asignatura plantea estudiar las singularidades de una empresa/marca, incentivando el ejercicio de adecuación estética y funcional de las propuestas y de cumplimiento de plazos de entrega, propios del sector. Estas dos propuestas quedarán enmarcadas en una estructura y metodología proyectual ajustada a las necesidades de los requerimientos de diseño del *briefing*, incluyendo experiencias en el aula que recrearán situaciones similares acontecidas en un marco laboral real.

Combinar el aprendizaje de los contenidos específicos y la búsqueda de soluciones de diseño según un contexto profesional es el marco académico idóneo para promover la creatividad aplicada al producto moda.

3. Conocimientos previos recomendado

La relación y coordinación de esta asignatura con otras cursadas simultáneamente o con anterioridad, ayuda a mejorar el campo de trabajo y a ampliar el espectro de la investigación a través del estudio de los conocimientos y experiencias adquiridas, con el fin de aplicarlos sobre otros sectores o campos de trabajo y así mejorar el resultado final.

Se recomienda haber superado todas las asignaturas del primer curso, especialmente **Diseño Básico, Proyectos Básicos, Diseño y Empresa y Patronaje y Confección.**

4. Competencias de la asignatura

4.1 Competencias Transversales

- CT2: Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT14: Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

4.2 Competencias Generales

- CG8: Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG19: Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG21: Dominar la metodología de la investigación.

4.3 Competencias Específicas

- CE1: Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CE2: Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CE6: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CE8: Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1. Analiza e identifica los condicionantes propios del diseño a través de marcas del sector para plantear una propuesta de diseño.	CT2, CT14
RA2. Planifica, gestiona y estructura las ideas para conseguir una propuesta de proyecto con los planteamientos del briefing presentado por la empresa.	CG8, CG19, CG21
RA3. Genera una colección coherente, creativa y original, que responda a las necesidades actuales del sector.	CE1, CE6
RA4. Materializa las propuestas a través de prototipos finales demostrando destreza y las traduce mediante fichas técnicas propias del sector.	CE1, CE6
RA5. Comunica las diferentes fases del proyecto para exponer de una forma exitosa los resultados obtenidos.	CE2, CE8

6. Contenidos

INVESTIGACIÓN CORPORATIVA Y *BRIEFING*

- Estudio de la metodología de trabajo: método, técnicas de trabajo y fases del proyecto.
- Estudio de la/s empresa/s: definición y disección del *briefing*.
- Definición de la identidad de marca:
 - Códigos (estilísticos) permanentes y temporales.
 - Mercado/ *Target*.
- Análisis y uso de las tendencias propias del sector.
- Estudio de viabilidad y sostenibilidad.

ESTUDIO Y EXPERIMENTACIÓN PROYECTUAL

- Definición de un concepto original a partir de la propuesta.

- Investigación y experimentación: estudio del patrón, siluetas, volúmenes, recursos, acabados y materiales.
- Resultados de la investigación: bocetos y prototipos experimentales.

PROPUESTA DE DISEÑO

- Estudio de los condicionantes para la definición de las propuestas.
- El dibujo técnico de prenda aplicado a un *lookbook* de empresa. Variables y líneas de producto.
- Elaboración del *lookbook* según los requisitos comunicativos de la empresa.

GESTIÓN TÉCNICO-CREATIVA

- Las técnicas de patronaje y confección aplicadas al desarrollo del prototipo.
- El desarrollo de las fichas técnicas propias del sector.

COMUNICACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA COLECCIÓN

- Definición de la propuesta comunicativa del proyecto.
- La memoria y estructura de las partes.
- La maquetación del proyecto.
- La defensa y exposición de los proyectos.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	45
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA1, RA2, RA3	12

Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA5	3
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	30
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	20
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

Ordenadores. Software específico para diseño de moda.
Pizarra.
Cañón de proyección.
Maniquís.
Acceso online.
Biblioteca.

9. Evaluación

La calificación del estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

- Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumno/a deberá asistir al menos y con puntualidad al 80% del total de los periodos lectivos. A tal fin se pasará lista al inicio de cada etapa lectiva, firmará diariamente la hoja de firmas. Si un alumno/a llega tarde hasta 15 minutos se considerará retraso, a partir de los 15 minutos el retraso se considerará falta. Cada dos retrasos se considerará una falta. La asistencia a las clases es obligatoria.
- Si el alumno/a ha superado las faltas de asistencia en un 20% del total (supone 6 faltas de asistencia), alumno/a perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, evaluado según la ponderación para la evaluación de alumnos/as con pérdida de evaluación continua.

Tipos de evaluación (sistema de evaluación continua)

- **Evaluación inicial:** Se realizará antes de empezar el proceso de enseñanza- aprendizaje, con el propósito de verificar conocimientos previos.
- **Evaluación formativa:** la evaluación consistirá en el seguimiento de los trabajos realizados dentro y fuera de clase, en relación con los temas que se trabajen.

Durante el semestre se realizarán entregas parciales en fechas indicadas. Un ejercicio no entregado en la fecha y forma indicada será calificado como no presentado y por lo tanto computará como 0: el alumno podrá entregarlo en la convocatoria extraordinaria.

- Las faltas de asistencia sin justificar en las presentaciones de los trabajos computará como 0: el alumno/a podrá entregarlo en la Convocatoria Extraordinaria. Si la falta es justificada (justificante médico, juzgado, etc.), se podrá establecer otra fecha de entrega determinada por el profesor.

- Los trabajos no acabados en clase se resolverán en las horas contempladas para el trabajo autónomo.

- **Evaluación final:** Realización y presentación de una memoria que agrupará todos los contenidos desarrollados a lo largo del curso.

En el caso de que un alumno copie y/o plagie en los exámenes y/o trabajos, o entregue ejercicios no realizados por él mismo, suspenderá automáticamente la convocatoria. Será criterio del profesor si lo considera necesario, realizar una prueba práctica extra.

Sistema de calificación:

Los resultados obtenidos por el alumno serán calificados de acuerdo a la siguiente escala numérica, de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- De 0 a 4,9- Suspenso
- De 5,0 a 6,9- Aprobado
- De 7,0 a 8,9- Notable
- De 9,0 a 10- Sobresaliente.

La mención de “Matrícula de Honor” podrá otorgarse a criterio del profesor, a los alumnos cuya calificación final sea igual o superior a un 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de los estudiantes matriculados en la asignatura. Si el número de estudiantes es inferior a 20, sólo podrá concederse una única “Matrícula de Honor”.

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p>La realización del proyecto: dado el carácter de evaluación continua de la asignatura, la resolución satisfactoria de los ejercicios del proyecto planteado, dentro de los plazos de entrega, será el procedimiento básico de la evaluación del aprendizaje.</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>INVESTIGACIÓN CORPORATIVA Y BRIEFING: 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica los códigos de marca/s a partir del análisis del <i>briefing</i>. - Documenta la tendencia relacionándola con los condicionantes estéticos y funcionales de la/s marca/s. - Sintetiza y estructura las conclusiones de la investigación. - Plantea estrategias para definir la viabilidad y sostenibilidad del proyecto. <p>ESTUDIO Y EXPERIMENTACIÓN PROYECTUAL: 20%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profundiza en la búsqueda de soluciones de diseño a través de la experimentación. - Coordina y define líneas creativas e innovadoras de la investigación y las aplica para obtener una línea de producto comercial acorde. - Recoge la fase creativa a través de registros gráficos y prototipos experimentales, estableciendo la narrativa del proyecto. <p>PROPUESTA DE DISEÑO 25%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amplía las posibilidades estéticas y comerciales de la propuesta por medio del estudio de las variables del diseño propias del sector. - Representa los diseños mediante dibujos técnicos, reconociendo las características propias del trazado técnico y la definición de formas y texturas. - Distribuye y agrupa los dibujos técnicos según los parámetros propios de un <i>lookbook</i> de empresa. <p>GESTIÓN TÉCNICO-CREATIVA 20%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construye en el/los prototipo/s final/es resolviendo los condicionantes estéticos, funcionales, ergonómicos y simbólicos a través del estudio de patrón y de las técnicas de confección. - Reúne la información relevante de cada diseño mediante fichas técnicas específicas del sector. <p>FASE DE COMUNICACIÓN 15%</p>	<p>RA1</p> <p>RA2</p> <p>RA3</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	
<p>Para aquellos que no hayan superado la evaluación ordinaria y superen las faltas de asistencia en un 20%(total de 6 faltas) del total. El alumno será evaluado según la ponderación para la evaluación de alumnos con pérdida de evaluación continua.</p> <p>Instrumentos de evaluación/calificación.</p> <p>En este caso el alumno deberá aparte de entregar el proyecto, realizará un examen teórico/práctico de los contenidos impartidos en la asignatura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega del proyecto planteado en la asignatura que supondrá una valoración del 40%. - Examen, que supondrá el 60% de la calificación final. 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

10. Bibliografía

- Amaden-Crawford, C. (2014). *Confección de moda vol.1. Técnicas Básicas*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Amaden-Crawford, C. (2014). *Confección de moda vol.2. Técnicas Básicas*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Barnfield, J., Richards, A. (2013). *Manual de Patronaje de Moda*. Barcelona. Promopress, 2013.
- Denham, C. (2016). *El libro de costura de Merchant & Mills. 15 proyectos fabulosos para coser de forma creativa*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Erner, G. (2010). *Sociología de las tendencias*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Fisher, A. (2010). *Construcción de Prendas. Manuales de Diseño de Moda*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Fortuna, G. (2014). *Dinamización del proceso creativo en las empresas de moda*. Madrid. Hijos de Muley Rubio.
- Gilewska, T. (2013). *Diseño De Moda. Arreglos y modificaciones de prendas de vestir*. Madrid. Drac.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Koyama, A., Szkutnicka, B. (2009). *El dibujo técnico de moda paso a paso*. Barcelona. Gustavo Gili.
- López , M C. (2007). *Manual de tejidos*. Barcelona. Wuds World.

Renfrew, C., Renfrew, E. (2010). *Creación de una colección de moda*. Barcelona. Gustavo Gili.

Saviola, S. (2007). *La gestión de las empresas de moda*. Barcelona. Gustavo Gili.

Seivewright, S. (2013). *Diseño e investigación*. Barcelona. Gustavo Gili.

Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona. Gustavo Gili.