

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de DISEÑO BÁSICO

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

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Easd valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño moda		
Departamento	Moda		
Mail del departamento	Moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Diseño Básico		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ects	4
Ciclo		Curso	Primero
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Fb. Básica-obligatoria		
Tipo de asignatura	60% presencial 40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
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

Los objetivos generales de la asignatura Diseño Básico son proporcionar al futuro profesional de la moda los recursos visuales básicos para el diseño formal, compositivo y cromático de indumentaria o productos moda mediante la aplicación de las principales leyes de la percepción visual, así como proporcionar los conocimientos básicos sobre nomenclatura y terminología propias del sector. El alumnado adquiere las competencias básicas mediante procesos creativos y experimentales de aprendizaje.

Todos los contenidos de la asignatura tienen una aplicación práctica que facilita la adquisición de los fundamentos del lenguaje visual y sirven para asentar los conocimientos y las destrezas de complejos procesos visuales.

Esta asignatura constituye la base para cursar la asignatura **Proyectos Básicos**, que se imparte en el segundo semestre.

3. Conocimientos previos recomendados

Para cursar esta asignatura, el alumno debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso de los Estudios Superiores en Diseño. Requisitos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y la superación de la correspondiente prueba específica a que se refiere el artículo 57 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Es recomendable que el alumnado cuente con habilidades básicas para el dibujo y técnicas gráficas, así como capacidad para analizar visualmente y por escrito imágenes provenientes de diferentes ámbitos de la cultura y el diseño.

Esta asignatura se puede coordinar con otras como **Espacio y volumen**, **Fundamentos del Diseño**, y **Medios Informáticos**, según criterio establecido por los docentes que imparten las diferentes asignaturas, ya que establecen las bases de la iniciación al área de Proyectos.

4. Competencias de la asignatura

Competencias Transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora

CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo

CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

Competencias Generales

CG 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la

materia, del espacio, del movimiento y del color

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

Competencias específicas

CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE 5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1 Diseña prendas de vestir y productos moda aplicando las principales leyes de la Gestalt que afectan a la percepción de la forma, el movimiento y el color.	CT1, CG4, CG20, CE1,
RA2 Analiza, describe y diferencia las principales leyes de la percepción visual presentes en colecciones de moda actuales, empleando la nomenclatura y el lenguaje propio de la especialidad.	CT2,CT7, CG19,CE5.
RA3. Aplica la teoría y los parámetros del color según las especificaciones propias del sector moda y teniendo en cuenta el ciclo del producto moda en prendas de vestir, productos moda y cartas de color.	CT8,CG4, CE6.
RA4 Aplica y distingue distintos procedimientos creativos para generar formas en productos y diseños de moda.	CT14, CG8,CE6
RA5 Analiza y aplica los esquemas básicos de ordenación compositiva a diseños textiles y de indumentaria empleando combinaciones de un módulo según traslación, rotación, desplazamiento y espejo.	CT14,CG19,CE6
R6 Organiza y presenta los trabajos de manera secuencial donde se explique el procedimiento seguido y los resultados obtenidos.	CT14,CT2,CG4,CE6

6. Contenidos

PERCEPCION VISUAL, SEMIÓTICA Y REPRESENTACIÓN DE LA MODA

- Fundamentos de la percepción visual.
- Aplicación de la semiótica a los procesos del diseño.
- Teoría, leyes de la Gestalt y su aplicación práctica en el diseño de moda.
- La percepción de la profundidad y del movimiento y su aplicación práctica en el diseño de moda.
- La importancia del contexto actual en la percepción de la moda y su relación con el cuerpo: Zeitgeist.
- Técnicas de creatividad: introducción al libro nido y paneles de inspiración.
- El figurín y su representación visual en el diseño de moda.

INTRODUCCIÓN A LA TEORIA DEL COLOR.

- La percepción del color.
- Mezclas de color: síntesis aditiva, sustractiva y óptica.
- Colores primarios y secundarios. Armonía y contraste.
- Modos de color. RGB.CMYK. Dimensiones de color. Escalas de color. El círculo cromático.
- El color en el diseño de moda: semiótica del color. Aspectos comunicativos del color.
- Normalización del color. Cartas de color. La importancia del tejido en la percepción del color.
- La importancia del color en el ciclo del producto moda.
- Técnicas húmedas y secas aplicadas a la representación del color en la moda.

GENERACIÓN DE FORMAS: LA NATURALEZA Y LA GEOMETRIA EN EL DISEÑO DE MODA.

- El análisis de formas naturales y su aplicación en el diseño de moda.
- La construcción geométrica en la naturaleza, las proporciones, y estructura, relación entre las partes y el conjunto.
- Diseño con formas geométricas. La geometría como economía, orden o construcción lógica.

CRITERIOS COMPOSITIVOS.

- Aspectos funcionales y organizativos de la composición.
- Organización en el plano: redes, jerarquización, equilibrio, centros de interés. El Rapport.
- Importancia de la textura en el diseño de moda. Experimentación textil.
- Composición del volumen: simetrías, equilibrio, repetición y coherencia formal en la indumentaria.

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.	RA6	15
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,RA6	25
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA4.RA6	6
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,RA4,RA5,RA6	12
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5.RA6	2
SUBTOTAL			60

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.	RA2,RA4, RA5	15
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.	RA2, RA4,RA5	15
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2,RA3	10
SUBTOTAL			40
TOTAL			100

8. Recursos

Aula con mesas de dibujo
Pizarra
Cañón de proyección
Biblioteca

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación inicial: En la primera sesión didáctica se realizará una prueba específica relacionada con el diseño de moda para comprobar el nivel y las habilidades del alumnado.</p> <p>Evaluación Formativa Se evaluarán los resultados de aprendizaje mediante los siguientes criterios de calificación: Durante el semestre se realizarán entregas parciales. Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 10. La no entrega de una actividad dentro de los plazos establecidos computará como 0.</p> <p>Para la calificación de los trabajos se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Nivel de dominio de los conceptos trabajados. · Adecuación a las pautas establecidas y a los criterios metodológicos. · Coherencia, creatividad, originalidad y experimentación en los contenidos del trabajo presentado. · Fluidez en la comunicación oral y escrita. · Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura. · Presentación y limpieza · Entrega en los plazos establecidos. <p>De acuerdo con los criterios de evaluación expuestos se han diseñado los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <p>Dossier de Trabajos 90%: Constituido por todos los trabajos teórico-prácticos realizados durante el semestre, materializados en propuestas de diseño.</p> <p>Actitud y asistencia 10%: La actitud y la asistencia, así como la participación y grado de contribución del alumnado al desarrollo de la asignatura serán evaluadas. Para ello se llevará un registro asistencial y actitudinal del mismo.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de la calificación obtenida en el dossier y en el apartado de actitud.</p>	<p>RA1, RA2, RA 3, RA4, RA5, RA6</p>

9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Siguiendo los mismos criterios de la evaluación continua se han previsto los siguientes porcentajes:</p> <p>Examen 90%: Consistente en la realización de una prueba teórico-práctica en la que se evaluará si el alumnado ha adquirido las competencias básicas de la asignatura.</p> <p>Dossier de Trabajos 10%: Constituido por todos los trabajos teórico-prácticos realizados durante el semestre, materializados en propuestas de diseño.</p>	RA1, RA2, RA 3, RA4, RA5, RA6

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Se evaluarán los resultados de aprendizaje mediante los siguientes Criterios de calificación:</p> <p>Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 10. La no entrega de una actividad dentro de los plazos establecidos computará como 0.</p> <p>Para la calificación de los trabajos se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Nivel de dominio de los conceptos trabajados. · Adecuación a las pautas establecidas y a los criterios metodológicos. · Coherencia, creatividad, originalidad y experimentación en los contenidos del trabajo presentado. · Fluidez en la comunicación oral y escrita. · Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura. · Presentación y limpieza · Entrega en los plazos establecidos. · <p>De acuerdo con los criterios de evaluación expuestos se han diseñado los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <p>Dossier de Trabajos 90%: Constituido por todos los trabajos teórico-prácticos realizados durante el semestre.</p> <p>Actitud y asistencia 10%: La actitud y la asistencia, así como la participación y grado de contribución del alumnado al desarrollo de la asignatura será evaluado. Para ello se llevará un registro asistencial y actitudinal del mismo. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de la calificación obtenida en el dossier y en el apartado de actitud.</p>	RA1, RA2, RA 3, RA4, RA5, RA6
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>Siguiendo los mismos criterios de la evaluación continua se han previsto los siguientes porcentajes:</p> <p>Examen 90%: Consistente en la realización de una prueba teórico-práctica en la que se evaluará si el alumnado ha adquirido las competencias básicas de la asignatura.</p> <p>Dossier de Trabajos 10%: Constituido por todos los trabajos teórico-prácticos realizados durante el semestre.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de la calificación obtenida en el dossier y en el apartado de actitud.</p>	<p>RA1, RA2, RA 3, RA4, RA5, RA6</p>
---	--------------------------------------

10. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona. Gustavo Gili
- Wong, W. (1982). *Fundamentos del diseño bi-tridimensional*. Barcelona. Gustavo Gili
- Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona. Gustavo Gili

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- AA.VV. (2007) *Iconos de la moda en el siglo XX*. Barcelona. Electa
- Ambrose, G y Harris, P.(2008) *Diccionario visual de la moda*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Bandrés,, M. (1998) *El vestido y la moda*. Prólogo de Manuel Pertegaz. Barcelona: Larousse, Blume.
- Borrelli, L. (2008) *La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores*. Barcelona.
- Goldstein, B. (2006). *Sensación y percepción*. Madrid. Thomson ed.
- Jenkin, S. (2014). *Diseño de moda*. Barcelona. Blume.
- Luna, D y Tudela, P. (2006). *Percepción visual*. Madrid Trotta.
- Tornsquist, J. (2008). *Color y luz – teoría práctica*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Vogel, S. (2007). *Una guía de la moda urbana*. Barcelona. Gustavo Gili.

OTROS RECURSOS COMPLEMENTARIOS; WEBGRAFÍA

- Adobe Color CC. (2018). Create Color Wheel. Recuperado de: <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>
- Color Hexa. (2012). Color encyclopedia : Information and conversion. Recuperado de: <http://www.colorhexa.com/>
- Pictaculous.(2018). A color palette generator Recuperado de: <http://www.pictaculous.com/>
- Colrd. (2018). Create and share color inspiration with the world. Recuperado de: <http://colrd.com/>
- Colour lovers. Share Your Color Ideas & Inspiration. Recuperado de:

<http://www.colourlovers.com/>

Paletton.com. (2018). Recuperado de: <http://paletton.com/>

Colormunki. (2018). Recuperado de: <http://www.colormunki.com/pantone#>

Palettr. (2018). Generate fresh, new color palettes inspired by a theme or a place. Recuperado de: <http://palettr.com/>

MUSEOS DE INDUMENTARIA:

Victoria & Albert Museum (2018). Recuperado de: <https://www.vam.ac.uk/>

Palais Galliera. Musée de la Mode de la Ville de Paris. (2018) Recuperado de:
<http://www.palaisgalliera.paris.fr/>

Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. (2018) Recuperado de:
<https://www.mecd.gob.es/mtraje/inicio.html>

Museo Salvatore Ferragamo. (2018) Recuperado de: <https://www.ferragamo.com/museo/it/ita>

Mode Museum (MoMu). (2018) Recuperado de: <https://www.momu.be/en/>

Museo Cristóbal Balenciaga. (2018) Recuperado de:
<http://www.cristobalbalenciagamuseoa.com/>

Fashion Institute of Technology (FIT). (2018) Recuperado de: <http://www.fitnyc.edu/fashion-design/index.php>

The Kyoto Costume Institute. (2018). Recuperado de: <http://www.kci.or.jp/en/>