

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de PROYECTOS BÁSICOS

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	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño de Moda		
Departamento	Moda		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyectos Básicos		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	Primero
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	FB. Formación Básica		
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

Sus **objetivos generales** se desarrollan en el estudio y análisis mediante METODOLOGÍAS PROYECTUALES, sobre los elementos que componen una colección de moda. El **objetivo principal** es proporcionar al alumno una visión global sobre los procesos de diseño básicos en la gestión completa del proceso proyectual. Igualmente se pretende que el alumno adquiera conocimientos sobre las herramientas de comunicación elementales; códigos estilísticos, variables de consumidor, fichas técnicas, o cuadros textiles, todas ellas, imprescindibles para su futuro profesional. Esta asignatura ofrece una visión global, de todas las fases que componen un proyecto de moda; fase de investigación y análisis, fase de concepto creativo, fase técnico-creativa y fase de comunicación.

La contribución de la asignatura al **perfil profesional** de un diseñador de moda, se sitúa en la formación básica y metodológica que aportan los fundamentos que engloban los procesos proyectuales.

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.

Esta asignatura requiere los conocimientos previos en el área de Fundamentos del diseño, adquiridos dentro de la programación en **Diseño Básico**. Se requiere a su vez, las competencias adquiridas en ilustración de figurines dentro de la asignatura **Dibujo y Técnicas Gráficas**, o dibujos técnicos dentro de la materia impartida **Lenguaje y Técnicas Digitales**. Por último, se recomienda los conocimientos específicos de prototipado que se imparten en la materia de **Patronaje y Confección**. Todas ellas, se imparten en el primer semestre, del curso de la titulación Diseño de Moda.

Posee relación con otras asignaturas de la misma titulación, ya que sus competencias se precisan, en el prototipado y comunicación de las asignaturas posteriores de **Proyectos**.

4. Competencias de la asignatura

Las competencias son las aptitudes, conocimientos y habilidades que el alumno obtendrá al cursar la asignatura de Proyectos Básicos.

4.1 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

CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medio ambiental y hacia la diversidad.
CT14- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

4.2 Competencias Generales

CG1- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG9- Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones
CG19- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

4.3 Competencias Específicas

CE2- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización
CE3- Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1 Analiza y recopila de forma sistematizada datos contextualizados, para identificar códigos estilísticos.	CT1 - CT2 - CT3 - CT11 - CT14 CG9
RA2 Crea una colección de moda a través de líneas de investigación proyectuales, de experimentación, de tecnificación gráfica y construcción de prototipos, en los cuales se identifique una identidad de marca de moda prêt-à-porter.	CT3-CG1-CG19 CE2 - CE3
RA3 Comunica el proyecto de forma global y clara para justificar la propuesta de diseño.	CT 3-CG 19-CT 14

6. Contenidos

INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS COLECCIONES

- Metodología, técnicas de trabajo y organización
- Gestión del diseño a partir de casos de estudio
- Estudio, valores e identidad de marca
- Definir público objetivo

ESTUDIO DEL CONCEPTO

- Fuente de inspiración
- Proceso de abstracción y desarrollo del concepto
- Resultados de la investigación

PROPUESTA DE DISEÑO

- Bocetación primeras ideas
- Desarrollo propuesta de diseño: narrativa
- Estudio de alternativas gráfico-plásticas
- Estudio de figurín para comunicación
- Creación *Lookbook*

GESTIÓN TECNICO-CREATIVA

- Desarrollo de Ficha Técnica
- Construcción de prototipos

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN y PRESENTACIÓN

- Imágenes de los prototipos
- Dossier final

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 a RA5	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 a RA5	57
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		

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 a RA5	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1 a RA6	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 a RA5	45
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 a RA5	15
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

- Pizarra y cañón proyector
- Ordenador. Software específico, dibujo vectorial y maquetación
- Minibusto
- Acceso on-line
- Biblioteca

9. Evaluación

Dado el carácter básico y obligatorio de la asignatura, 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 y firmará diariamente la hoja de firmas.
-
- Si el alumno/a ha superado las faltas de asistencia en un 20% del total (supone 6 faltas de asistencia), el 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, se podrá establecer otra fecha de entrega (justificante médico, juzgado,...).
- 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, solo 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 EVALUACION</p> <p>1. La realización del proyecto. Ya que la evaluación tendrá carácter de continuidad, la correcta entrega de los ejercicios que integren el proyecto planteado, en el tiempo planificado, será el procedimiento básico de evaluación del aprendizaje. La realización de los proyectos por parte del alumno integra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase de investigación y análisis • Fase de concepto creativo • Fase técnico -creativa • Fase de comunicación <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Fase de investigación y análisis 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza y diferencia los componentes que identifican los códigos estilísticos de una colección de moda prêt-à -porter. <p>Fase de concepto/ creativo 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sintetiza en diseño, con una propuesta coherente y adecuada a los condicionantes y limitaciones del proyecto. • Plasma gráficamente las primeras ideas y posibles desarrollos, esbozos rápidos y fluidos, acompañados de imágenes, recortes, retales y desarrolla volúmenes y formas a partir de la experimentación. • Traduce los datos de la investigación en diseño mediante bocetos ilustrados que se materializan en la colección con el lookbook de figurines. 	<p>RA1</p> <p>RA2</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Para aquellos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Si se ha aprobado en la convocatoria ordinaria la casi totalidad de los apartados del proyecto se podrá guardar la nota si el profesor lo considera para la prueba extraordinaria manteniendo los criterios de evaluación/calificación de la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
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. Instrumentos de evaluación/calificación. En este caso el alumno deberá, aparte de entregar el proyecto, realizar un examen teórico/práctico de los contenidos impartidos en la asignatura. <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. 	RA1, RA2, RA3

10. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Faerm, S. (2010). *Fashion Design course*. Barcelona. Parramon

Feyerabend, F.V & Ghosh, F. (2009). *Ilustración de moda. Plantillas*. Barcelona. Gustavo Gili

Gerval, O. (2008). *Estudio y productos*. Barcelona. Acanto

Jenkyn, S. (2005). *Fashion Design*. Barcelona. Blume

Raymond, M. (2010). *Tendencias: qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas*. Barcelona. Promopress

Richar, S & Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona. Gustavo Gili.

San Martín, M. ((2009). *El todo-en-uno del diseñador de moda. Secretos y directrices para una buena práctica*

profesional. Barcelona. Promopress

Szkutnicka, B. (2010). *El dibujo técnico de moda, paso a paso*. Barcelona. Gustavo Gili.

Volpintesta, L. (2015). *Fundamentos del diseño de moda. Los 26 principios que todo diseñador de moda debe conocer*. Barcelona. Promopress

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Drudi, E & Paci, T. (2001). *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. Amsterdam. The Pepin press.

Makenzie, M. (2010). *Ismos para entender la moda*. Madrid. Turner

Puerta, F. (2011). *Análisis de la forma. Fundamentos y aproximación al concepto*. Valencia. Editorial UPV

Skully, K & Johnston, D. (2012). *Predicción de tendencias del color en la moda*. Barcelona. Gustavo Gili.

OTROS RECURSOS COMPLEMENTARIOS; WEBGRAFÍA

Aitex. (2017). Invespat – *investigación de tecnologías de patronaje y confección para el desarrollo de indumentaria adaptada a morfotipos especiales*. Recuperado de: <http://www.aitex.es>

Sizing, S. (2015). *Estudio de tallas y medidas de la población española*. Recuperado de: <http://sizing-sudoe.eu>