

# Estructura del plan de estudios

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA										
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES										
			1.º			2.º			3.º			4.º	
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM
Fundamentos del diseño	Lenguaje visual	FB/TP	8	4									
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/TP	4	2									
	Antropometría y ergonomía	FB/T			4	-	3						
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4								
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4								
	Sistemas de representación	FB/TP	8	4									
	Representación vectorial	FB/TP	7	4									
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/TP	5	3									
	Construcción tridimensional	FB/P			5	3							
	Volumetría de la indumentaria	OE/TP			4	-	4						
	Dibujo de moda	OE/TP			4	-	5						
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/T			7	3							
	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T			-	4	3						
Historia de las artes y el diseño	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/T	4	-	3								
	Historia del arte y la estética	FB/T	-	4	3								
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB/T					6	3					
Gestión del diseño	Gestión del diseño	FB/T					6	3					
	Inglés técnico	FB/T			4	2							
Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda	Taller textil: materiales y procesos	OE/TP			5	3							
	Taller de estampación: técnicas y procesos	OE/TP					4	-	4				
	Taller textil: procesos y acabados	OE/TP					-	4	4				
	Tecnología digital aplicada al diseño de moda	OE/TP					-	4	4				
	Tecnología del patronaje y la confección industrial	OE/TP					5	-	4				

# Estructura del plan de estudios

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS
Patronaje y confección	Taller de patronaje y confección I	OE/TP	10	6										
	Taller de patronaje y confección II	OE/TP			8	5								
	Taller de patronaje y confección III	OE/TP					7	4						
	Taller de modelado sobre maniquí	OE/TP					6	4						
Historia del diseño de moda	Historia de la indumentaria	OE/T			3	-	2							
	Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas	OE/T			-	3	2							
Proyectos de diseño de moda e indumentaria	Proyectos de diseño de moda I	OE/TP			-	6	6							
	Proyectos de diseño de moda II	OE/TP					6	-	4					
	Diseño de complementos de moda	OE/TP					-	4	4					
	Imagen moda	OE/TP								4	-	4		
	Ilustración digital de moda	OE/TP			-	3	3							
	Proyecto digital integrado	OE/TP								8	-	6		
Estilismo	Estilismo, moda y comunicación	OE/TP								5	-	5		
	Estilismo de espectáculo y medios audiovisuales	OE/TP								6	-	6		
Gestión del diseño de moda	Organización y control del producto de moda	OE/TP								2	-	2		
	Marketing de la moda	OE/TP								3	-	2		
Asignaturas optativas		OP						8	4	8	-	5		
Trabajo fin de estudios										-	12	5		
Prácticas externas										-	12	25		

TIPO <sup>(1)</sup>: FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO <sup>(2)</sup> T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.



# ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

## CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

ASIGNATURA	<b>Lenguaje visual</b>		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	6, 7, 8, 15

ASIGNATURA	<b>Creatividad y metodología del proyecto</b>		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 6, 8

ASIGNATURA	<b>Antropometría y ergonomía</b>		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	2, 5, 6

ASIGNATURA	<b>Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos</b>		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	6, 7

ASIGNATURA	<b>Técnicas de expresión en diseño</b>		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	6, 7

ASIGNATURA	<b>Sistemas de representación</b>		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 7

ASIGNATURA	<b>Representación vectorial</b>		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	8, 11

ASIGNATURA	<b>Fotografía digital y medios audiovisuales</b>		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	5, 10, 11

ASIGNATURA	<b>Construcción tridimensional</b>		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	1, 3, 6, 7

ASIGNATURA	<b>Volumetría de la indumentaria</b>		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. El cuerpo como volumen. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 14, 17, 18,	1, 2, 6, 7, 8

ASIGNATURA	<b>Dibujo de moda</b>		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto moda. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica de la moda: Representación de la figura humana en la especialidad. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. La intención comunicativa de la pose. La figura humana: Análisis del canon de las proporciones y estructuras. Procedimientos para la representación del traje. Intenciones constructivas de la moda. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria. El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 13, 16	2, 3, 4, 14, 17, 18	6, 7, 8, 10, 15

ASIGNATURA	<b>Fundamentos científicos aplicados al diseño</b>		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13,	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	3

ASIGNATURA	<b>Ecodiseño y sostenibilidad</b>		
MATERIA			
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	8, 10, 15

ASIGNATURA	<b>Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual</b>		
MATERIA			
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto glocal del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	5, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Historia del arte y la estética</b>		
MATERIA			
CONTENIDOS	Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	8, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Teoría y cultura del diseño</b>		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	3, 4, 6, 7, 9, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Gestión del diseño</b>		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	3, 4, 5, 9, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	<b>Inglés técnico</b>		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	7, 10, 13

ASIGNATURA	<b>Taller textil: materiales y procesos</b>		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Contenidos: recursos naturales, explotación y equilibrio ecológico. Fibras textiles: clasificación, composición, y proceso de obtención. Telas no tejidas. Colorantes. El telar y los ligamentos básicos. Sistemas de tejeduría: calada, punto y encajes. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1, 3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	<b>Taller de estampación: técnicas y procesos</b>		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Estampación: diferentes técnicas y tipos de estampación. Análisis de los estampados: temporada, edad, tendencias, forma, color, textura. El símbolo, estudio de color, variante de color. Obtención de modelos, adecuación del modelo a la técnica. Influencia del color sobre los diferentes soportes textiles, sus valores y su representación gráfica. Técnica de rapport. Procesos industriales en la estampación de tejidos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1,3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	<b>Taller Textil: procesos y acabados</b>		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Contenidos: colorantes y tejidos. Tintes: teñido de fibras, teñido del hilo y teñido de pieza. Teñido por reserva (batik). Acabados generales: blanqueado, mercerización, batanado, calandrado. Acabados estéticos: plisado, perchado, engomado, bordados y aplicaciones. Acabados especiales: resistencia a la arrugas, planchado durable, repelentes al agua, a la suciedad, antiestáticos, antideslizantes, antipolillas. Conceptos generales de limpieza y conservación del tejido. Análisis, catalogación y etiquetaje. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1, 3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	<b>Tecnología digital aplicada al diseño de moda</b>		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Software aplicado al Diseño de Moda. Técnicas y procesos digitales de la estampación. Diseño textil. Estampados posicionales y a medida. Gráficos de ligamentos textiles. Procesos industriales para la confección: maquinaria, cadena de producción. Maquinaria para la realización de Patronaje y Corte industrial. Optimización del tiempo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 12	5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17	3, 4, 5, 6, 9, 11

ASIGNATURA	<b>Tecnología del patronaje y la confección industrial</b>		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Medidas industriales. Patronaje asistido por ordenador: Creación de patrones base. Transformaciones del patrón base. Técnicas de Patronaje industrial. Escalado de tallas: introducción, concepto y estudio de tallas. Escalado de modelos básicos. Industrialización del patrón: Talla, drop, modelo, costuras. Marcada: optimización del tejido. Elaboración de fichas técnicas de producción. Estudio de métodos y tiempos. Conocimiento y búsqueda de materiales y fornituras para la confección industrial. Procesos industriales para la confección de indumentaria. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 12	5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17	3, 4, 5, 6, 9, 11

ASIGNATURA	<b>Taller de patronaje y confección I</b>		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Tablas de medida: aplicación. Patrones base: femeninos, masculinos e infantil. Maquinaria y herramientas. Montaje y prueba de los bases. Confección sobre glasilla de aberturas, puños, cuellos, portañueles, bajos, bolsillos. Patronaje creativo. Introducción al modelismo sobre maniquí.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 13	14, 17	1, 4, 6, 7

ASIGNATURA	<b>Taller de patronaje y confección II</b>		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Análisis de sistemas de Patronaje. Medidas industriales. Transformaciones del patrón a través de cortes: escotes, pinzas, costadillos, cortes, canesú. Transformaciones del patrón a través de volumen: frunces, tablas, capas, drapeados, abullonados. Marcada y Corte. Ensamblaje de patrones y confección industrial de prendas básicas. Prototipo: Objetivos, optimización, maqueta, corte y montaje sobre glasilla para verificar la similitud con el modelo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 13	3, 7, 8, 14, 16, 17, 18	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8

ASIGNATURA	<b>Taller de patronaje y confección III</b>		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Sastrería: concepto y origen de un oficio. Básicos de sastrería en la actualidad. Medidas, Patronaje y confección. Materiales y técnicas: entretelados, picados, bolsillos, solapas. Experimentación con diferentes materiales textiles y no textiles, y posibles combinaciones buscando la creatividad. Ensamblaje de patrones y confección de prendas de sastrería. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 11, 10, 13, 15	4, 7, 8, 14, 15, 17	3, 4, 5, 6, 8, 9, 15

ASIGNATURA	<b>Taller de modelado sobre maniquí</b>		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Introducción y concepto de Moulage. Planificación de tejidos: estudio del biés, recto-hilo y contra-hilo. Reglas de equilibrio básicas y preparación del maniquí. Formación de volúmenes y formas sobre maniquí. Técnica de drapeado. Movimiento de cuellos. Patronaje a partir de la prenda creada sobre maniquí. Patronaje creativo a partir de figuras geométricas. Montaje y estudio de detalles y terminaciones de una prenda realizada por moulage. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14	1, 4, 12, 17, 18, 19	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 15

ASIGNATURA	<b>Historia de la indumentaria</b>		
MATERIA	Historia del diseño de moda		
CONTENIDOS	El origen de la indumentaria. Indumentaria en la Antigüedad. Indumentaria medieval europea. La Alta Edad Media: influencias islámicas y asiáticas. La Baja Edad Media: el traje como elemento de prestigio social. Indumentaria en el Renacimiento y el Barroco. Nacimiento de la Moda. La Revolución Industrial en la Moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 14, 16, 17	5, 6, 8, 11, 12, 13	5, 6, 7, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas</b>		
MATERIA	Historia del diseño de moda		
CONTENIDOS	El nacimiento de la Alta Costura. París referencia de la moda europea. Belle Époque. La 1ª G. Mundial. Moda entre guerras. La moda tras la 2ª G. Mundial. La Moda actual. Influencia de los planteamientos estéticos contemporáneos. Los diseñadores o diseñadoras y su influencia. Tendencias actuales en los mercados nacionales y extranjeros. La relevancia actual de la moda: museos, informativos, cines, consecuencias. La banalización de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 14, 16, 17	5, 6, 8, 11, 12, 13	5, 6, 7, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Proyectos de diseño de moda I</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Teoría de proyección y diseño: el proceso proyectual como investigación y experimentación, análisis de la definición y desarrollo de proyectos de moda. Metodología básica del proyecto: modelo, desarrollo, presentación y viabilidad. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. Aspectos técnicos, funcionales y comunicativos. Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El "Coolhunter". Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14	1, 2, 3, 4, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Proyectos de diseño de moda II</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Análisis crítico de las tendencias. Panel de tendencias. Generación y transformación de formas. Proyectos de moda dirigidos a un determinado sector comercial. Creación de colecciones con diferentes líneas. Diseñadores y diseñadoras que han proyectado diseños de colectivos. Diseño de colectivos. La antimoda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14	1, 2, 3, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 5, 6, 9, 13,15

ASIGNATURA	<b>Diseño de complementos de moda</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Historia y valor de los complementos de moda. Adecuación del complemento a la colección. Marcas y firmas relevantes. Infraestructura tecnológica. Características técnicas del calzado: anatomía del pie, movimiento del pie, funcionalidad de la horma. Componentes del calzado. Aspectos técnicos del bolso: volumen, tamaño, interior, exterior, forros, fornituras, asas, hilos. Aspectos técnicos del sombrero y el tocado: volumen, tamaño, material adecuado. Moldes, Patronaje y confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 13, 14,	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 14, 16, 18	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9,

ASIGNATURA	<b>Imagen moda</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	La percepción. Leyes y teorías perceptivas aplicadas. Moda: contextos, configuración, representación y expresión mediante la imagen de moda. El lenguaje de la imagen aplicado a la moda. La sensación y la moda. Estudio de los procesos sensoriales, perceptivos y cognitivos de las imágenes de moda. Creación del concepto de la imagen moda. Semiótica de la imagen Moda. Valores asociados. Arquetipos de la feminidad y masculinidad. Imagen y estereotipos. Elementos expresivos y relacionados de la moda. Introducción a la sociología de la moda. Análisis y crítica de tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 4, 6, 7, 8, 17	1, 2, 3, 5, 6, 11, 13, 14, 19	1, 8,10, 13, 15

ASIGNATURA	<b>Ilustración digital de moda</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Elementos básicos de la comunicación visual. Técnicas visuales: estrategias de comunicación. Técnicas digitales de ilustración: dibujo vectorial y mapa de bit aplicados al diseño y a la ilustración de moda: creación de imágenes, retoque, coloreado digital, técnicas mixtas. Creación de cartas de color. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 9, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 14, 17	1, 3, 6, 7, 11

ASIGNATURA	<b>Proyecto digital integrado</b>		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Elementos básicos de un proyecto. El proceso de investigación. Maquetación de un proyecto. Creación de un portfolio. Realización y mantenimiento de páginas web. Difusión de tendencias: blogosfera y redes sociales. Catálogos digitales. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 9, 13	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 14, 17	1, 3, 6, 7, 11

ASIGNATURA	<b>Estilismo, moda y comunicación</b>		
MATERIA	Estilismo		
CONTENIDOS	Concepto de Estética y estilismo. Estilismo y estética: las imágenes de la belleza. Tipologías corporales. Estilismo y comunicación visual: pasarelas, fotografía, medios de comunicación... Estilismo y creación: idea de conjunto o estilo, básicos de colección y prendas estrella. El asesor de imagen moda: El "personal shopper". Estilismo y escaparatismo de moda. Creación de la imagen de Moda y su difusión a través del estilismo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 7, 8, 14, 16, 18, 19, 20, 21	1, 2, 5, 6, 9, 10, 15



ASIGNATURA	<b>Estilismo de espectáculo y medios audiovisuales</b>		
MATERIA	Estilismo		
CONTENIDOS	Las producciones audiovisuales. Fundamentos de escenografía. El espacio escénico. El trabajo en equipos interdisciplinarios. Función del Estilista. Necesidades, condicionantes y medios. Estilismo para: pasarela, producciones musicales, publicidad, teatro, cine, entornos públicos y privados. Caracterización e identidad del personaje. La creación del personaje mediático. Estilismo y representación visual, pautas de comportamiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 13, 14, 15, 21	1, 2, 3, 6, 7, 8

ASIGNATURA	<b>Organización y control del producto de moda</b>		
MATERIA	Gestión del diseño de moda		
CONTENIDOS	Competencias profesionales y gestión de la obra. Legislación y normativa relativa al sector textil y de la indumentaria. Constitución de equipos de trabajo. Búsqueda de proveedores en ámbito nacional e internacional. Conceptualización y desarrollo de la colección: proceso creativo, selección de tejidos, gama de colores, siluetas. Fuentes de información: cuadernos de tendencias y asesoramiento. Adquisición de materia prima: fornituras, tejidos, perchas, etiquetas, bolsas.... Proceso de fabricación: selección de proveedores, estudio de costes y calidades. Controles de calidad. La marca de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 13, 15	7, 9, 10, 11, 15, 16, 18, 22	2, 3, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	<b>Marketing de la moda</b>		
MATERIA	Gestión del diseño de moda		
CONTENIDOS	Estudio de mercado. Producción, publicidad y consumo. Mercado y Target. Selección de colaboradores, estudio de costes. Gestión de calendarios de entregas, pagos y cobros. Distribución: canales, puntos de venta propios y promoción. Difusión del producto moda: ferias especializadas, marketing y comunicación. Textil, moda y complementos. Pasarelas nacionales e internacionales. Métodos organizativos y de producción del estilismo: El showroom. Control de satisfacción del cliente, atención y servicio. Conceptboard. Brief. Imagen corporativa y merchandising. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 10	2, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 20, 22	9, 10, 12, 14

ASIGNATURA	<b>Trabajo fin de estudios</b>		
CONTENIDOS	Proceso de elaboración de un trabajo que integre el conocimiento y la síntesis de las diferentes materias formativas. Implica el conocimiento, documentación, investigación, experimentación y síntesis, por parte del alumnado, del proceso creativo en su conjunto. Conlleva la utilización de recursos y herramientas adecuadas, que servirán de base para la programación y realización de una actividad profesional relacionada con el Diseño de Moda, en sus distintos campos de actuación, atendiendo las necesidades y tendencias de mercado, de creatividad, de innovación y viabilidad técnico-productiva, económica, medio-ambiental y sociocultural. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 22	1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 15

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

- 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 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 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.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- 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.
- 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 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.

## COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

- 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 20 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.
- 21 Dominar la metodología de investigación.
- 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE MODA

- 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.
- 3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- 5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 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.
- 9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- 11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 12 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE MODA

- 1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- 5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Demostrar capacidad para 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.
- 9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- 11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 12 Demostrar conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial
- 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.