

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	M4. Sistemas de representación y comunicación gráfica en diseño de moda
Titulación	Máster Universitario en Diseño de Moda
Escuela/ Facultad	Campus creativo
Curso	1
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	virtual
Semestre	1
Curso académico	2024-25
Docente coordinador	Paloma Rodera Martínez

2. PRESENTACIÓN

El contenido de la materia proporciona los recursos expresivos, soportes, materiales y herramientas gráfico-plásticas que distinguen a cada uno de los sistemas de representación y comunicación idóneas en diseño de moda con foco sostenible, así como el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico del dibujo de moda, así como de los softwares de edición, de retoque digital y de diseño vectorial, necesarios para representar y comunicar la imagen de moda.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON01. Identificar los movimientos históricos y artísticos del SXX y SXXI de la moda desde una perspectiva antropológica social y cultural.

CON04. Identificar las metodologías estratégicas del branding en moda relacionadas con la creación de una marca de moda sostenible, así como los nuevos formatos y tendencias relacionadas con el marketing sostenible. Identificar los recursos expresivos, soportes, materiales y herramientas gráfico-plásticas que distinguen a cada uno de los sistemas de representación y comunicación en diseño de moda.

Habilidades

HAB01. Aplicar metodologías de diseño para la construcción del código estilístico en una colección de moda comercial, sostenible y/o digital.

HAB07. Integrar los conocimientos relativos a los procesos de innovación en tecnología textil, así como las técnicas de artesanía textil de una forma conjunta para construir un producto de moda conforme a los requerimientos de la moda actual.

- Manejar el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico del software de edición y retoque digital y del software de diseño vectorial.
- Refinar la técnica de representación más idónea para cada proyecto o cada fase de proyecto de diseño de moda.
- Realizar, en formato analógico y/o digital: boceto artístico, croquis constructivo, figurín y diseño plano de prenda.
- Usar el software de dibujo con mapa de bits y el dibujo analógico como herramientas creativas para la visualización y producción de diseños artísticos.
- Usar el software de dibujo vectorial como herramienta creativa para la visualización y producción de diseños artísticos y técnicos.

Competencias

CP01. Diseñar el un producto o colección de moda que integre la innovación digital y sostenible en todo el proceso de diseño.

CP08. Innovar en el planteamiento de propuestas creativas en relación con el concepto de diseño de una colección moda, concepto artístico, identidad visual, metodologías de diseño artesanal y 3D y construcción de marcas de moda.

CP10. Aplicar soluciones ecoeficientes en los proyectos de diseño de moda profesional que integren el uso de nuevos materiales y procesos artesanos y tecnológicos.

4. CONTENIDOS

- Dibujo de la figura humana en diseño de moda. El canon de belleza: concepto y evolución. Nuevas proporciones para un diseño inclusivo y diverso.
- Ilustración de moda analógico-digital: concepto, materiales y desarrollo. Herramientas de representación: boceto artístico, figurín, croquis constructivo y diseño plano de prenda.
- Dibujo digital con Mapa de Bits Retoques y edición de imagen: herramientas de dibujo, capas, trabajo con máscaras y aplicación del color. Dibujo técnico vectorial. Herramientas de edición y transformación. Representación de la prenda de moda en plano.
- Materiales y técnicas de representación para el diseño sostenible.
- Representación de silueta, volumen, tejidos, elementos, texturas, detalles constructivos y acabados textiles en la prenda de moda. Representación de la colección de moda.
- Recursos para la comunicación gráfica de proyectos de moda: criterios de elección de técnicas de representación y de presentación visual del proyecto de moda Dossier de proyecto. Herramientas digitales emergentes como recurso de representación y comunicación.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral **con mediación de la tecnológica**
- Metodologías activas
- Aprendizaje autónomo

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Recursos didácticos multimedia	10
Clases virtuales síncronas	20
Estudio de casos	12
Resolución de problemas	12
Elaboración de informes	8
Elaboración de proyectos	20
Presentación oral síncrona	2
Estudio de contenidos y documentación complementaria (trabajo autónomo)	60
Foro virtual	4
Pruebas de evaluación virtuales	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación virtuales	60

Presentación oral	5
Informes	5
Estudio de casos/Resolución de problemas	10
Elaboración de proyectos	20
Total	100

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Noviembre
Actividad 2	Diciembre
Actividad 3	Enero
Actividad 4	Febrero

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Ayala, L. (2013). Ilustración de moda: Técnicas, trucos y efectos con Adobe Illustrator y Photoshop. Editorial Gustavo Gili.
- Cardon, D. (2007) Natural Dyes: Sources, Tradition, Technology and Science. Archetype Books.
- Drudi, E. (2010). Figure Drawing for Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press.
- Drudi, E. (2020). Fashion Details: 4000 Drawings. Promopress.
- Drake, N. (1994). Fashion Illustration Today. Thames & Hudson.
- Eco, U. (2010). Historia de la belleza. Debolsillo.
- Eco, U. (2010). Historia de la fealdad. Debolsillo.
- Fashionary. (2016). Fashionpedia: The visual dictionary of fashion design. Fashionary International Limited.
- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). Fashion and technology: A guide to materials and applications. Fairchild Books.
- Heller, S. (2023). The Illustrator: The Best from Around the World. Rizzoli.
- Hopkins, J. (2018). Fashion Drawing. Bloomsbury visual arts.
- Kiper, A. (2011). Fashion Illustration: Inspiration and Technique. David & Charles.
- Morris, Desmond. (1987). El cuerpo al desnudo, una sorprendente visión del cuerpo humano. MKT.
- Neddo, N. (2015). The Organic Artist: Make Your Own Paint, Paper, Pigments, Prints and More from Nature. Quarry Books.
- Racinet, A. (2023). The Complete Costume History. Taschen
- Quinn, B. (2010). Textile Futures: Fashion, Design and Technology. Berg Publishers.
- Suoh, T, et al. (2019). The Collection of Kyoto Costume Institute. Fashion History: from the XVIII to XX century. Taschen.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.