

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	<b>M5. PATRONAJE Y CONSTRUCCIÓN DIGITAL DEL PRODUCTO DE MODA</b>
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño de Moda
<b>Escuela/ Facultad</b>	Campus creativo
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	virtual
<b>Semestre</b>	1
<b>Curso académico</b>	2024-25
<b>Docente coordinador</b>	Soledad Gallardo

## 2. PRESENTACIÓN

La materia se centra en el estudio de técnicas de patronaje y prototipado enfocadas a la construcción de prendas cero residuo, así como en el manejo del software de construcción de prendas en 3d que permita la creación de patrones y el prototipado de prendas de vestir virtuales, optimizando así el proceso de diseño, el ajuste de patrones, así como el consumo de tejido, y obteniendo, por tanto, una mayor precisión y eficiencia en la creación de prendas, así como en la reducción de materiales y tiempos de desarrollo.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos:

CON03. Describir los procesos de innovación digital en la gestión, planificación, control de calidad, sourcing y trazabilidad de la cadena de suministro del producto o colección de moda sostenible.

CON05. Describir e identificar las herramientas y metodologías necesarias para diseñar un producto o colección de moda, así como las tendencias relacionadas.

- Identificar las técnicas de patronaje “cero residuos”.
- Concretar el diseño de la prenda teniendo en cuenta el volumen final esperado, a partir de la combinación más idónea de patrón, tejidos, pesos del tejido y detalles de acabado.

**Habilidades:**

HAB03. Emplear las herramientas y técnicas de patronaje más adecuadas en función del proyecto, objetivos y necesidades.

HAB02. Desarrollar estrategias y metodologías de gestión de proyectos eficaces en tiempo, costes y calidad para diseñar un producto o colección de moda comercial, sostenible y /o digital.

- Confeccionar una prenda digitalmente, aplicando tejidos, color, texturas y estampados.
- Tomar las medidas para aplicarlas al patrón de cada tipo concreto de prenda.
- Seleccionar adecuadamente el patrón base sobre el que construir una prenda.
- Aplicar técnicas de patronaje y confección adecuadas para cada proyecto.

**Competencias:**

CP02. Aplicar y valorar las metodologías y técnicas de diseño artesanal y digital más adecuadas en función de tiempos, y presupuesto planteados en el briefing. del proyecto textil

CP04. Aplicar y evaluar l técnicas de patronaje y prototipado, artesanales y/o digitales más adecuadas en función de los objetivos, costes y necesidades del proyecto textil.

CP05. Identificar, analizar y valorar los diferentes usos y aplicaciones de los nuevos materiales y procesos relacionados con el biodiseño, la artesanía textil y la moda digital para su óptima aplicación en los proyectos de diseño de moda.

## 4. CONTENIDOS

- Clasificación de prendas de vestir. Glosario de prendas, tipologías, siluetas, estilos o cortes, largos, elementos, detalles y adornos.
- Toma de medidas. Holguras, aplomo y drop. Selección de patrón base y transformaciones.
- Sistemas de patronaje “cero residuos”.
- Fundamentos de software 3d para creación de prendas. Morfología y proporciones del avatar. Herramientas de creación y edición de patrones.
- Materiales y gráficos. Aplicación de tejidos, color, texturas y estampados digitales a la prenda digital.
- Detalles, cosido y acabados en la confección digital. Prototipado digital y prenda en movimiento.

## 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
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller/laboratorio virtual
- 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	8
Clases virtuales síncronas	22
Elaboración de proyectos	42
Actividades síncronas en talleres/ laboratorios virtuales	12
Estudio de contenidos y documentación complementaria (trabajo autónomo)	60
Foro virtual	4
Pruebas de evaluación virtuales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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
Evaluación del desempeño	10
Elaboración de proyectos	30
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	Febrero
Actividad 2	Marzo
Actividad 3	Abril
Actividad 4	Mayo

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:

- Gwilt, A. (2014). Moda sostenible. Editorial GG.
- López, A.M. (2014). Figurines de Moda: Técnicas y Estilos. Madrid: Anaya Multimedia.
- López, A. M. (2018). Diseño digital de moda. Anaya Multimedia.
- Luque Gálvez, M. A. (2010). Conceptos y fundamentos de diseño en 3D. Ic editorial.
- Makryniotis, T. (2015). 3D Fashion Design. Technique. Design And Visualization. Pavilion
- Navarro, J. (2013). Ilustración de moda. Dibujo plano. Ed. Lexus.
- Von Koenigsmarck, A. (2008). Creación y modelado de personajes 3D (Diseño Y Creatividad). Anaya Multimedia.
- Williams R. (2019) Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Anaya Multimedia.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (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](mailto: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.