

Curso 2026-27



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Modelado Digital

Título de grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Moda

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE CIENCIA, UNIVERSIDADES
E INNOVACIÓN

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda

Asignatura: Modelado Digital (Digital Modelling)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de itinerario	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Moda	
Materia	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda	
Periodo de impartición	3º Semestre	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 120h	Presenciales: 72h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	-	
Departamento	Departamento didáctico, especialidad moda	
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Batalla Sánchez, Esther	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Batalla Sánchez, Esther	campus IED	Todos
García Rodes, Marta	campus IED	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

CTD12, 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.

Competencias generales

CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CGD21, Dominar la metodología de investigación.

Competencias específicas

CEM2 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Estudiar los materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles.
- Familiarizarse con procesos y productos textiles.
- Entender procesos industriales para la confección.
- Aplicar herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria.
- Comprender la tecnología digital aplicada al diseño de moda.
- Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Aprender las nuevas tecnologías aplicadas a la representación 2D.
- Identificar las nuevas tecnologías aplicadas a la representación 2D.
- Realizar representación espacial.
- Representar materiales: superficies y texturas.
- Resolver el objeto en movimiento, simulaciones de usabilidad.

6. CONTENIDOS

Tema/repertorio
Tema 1. Introducción a la Moda Digital
Tema 2. Trazado de patrones y customización de avatares.
Tema 3. Materiales.
Tema 4. Acabados y detalles.
Tema 5. Fitting, rendering y animación
Tema 6. Proyecto personal

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	40 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	16 horas
Realización de pruebas	16 horas
Horas de trabajo del estudiante	24 horas
Preparación prácticas	24 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	La metodología a emplear durante la asignatura se basa en el entendimiento de las herramientas informáticas, mediante el trabajo práctico en clase de manera autónoma. Exposición teórico-práctica del uso de nuevas tecnologías. Se apoya al alumno constantemente para que asimile los conceptos esenciales. Se hace trabajar al alumno de forma autónoma para adquirir destreza utilizando las herramientas demostradas.
-------------------------------	--

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Se organizarán actividades formativas de carácter obligatorio para la asignatura en espacios de taller específicos dirigidos por personal docente y especialista como parte de la práctica presencial aplicada y con el objetivo de fortalecer las competencias esperadas en el detalle técnico y científico. Durante la primera semana del semestre, se desarrollará actividad en formato intensivo, como inspiración a la materia. Estas actividades no tendrán carácter evaluable.
---	--

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de identificar y manejar las herramientas necesarias para desarrollar de manera autónoma un diseño (indumentaria) a través de un programa de simulación virtual de prendas.
- Poder investigar e innovar en la creación de nuevos proyectos y adaptar las propuestas de diseño a la evolución tecnológica y digital.
- Aprender a utilizar programas vinculados a las nuevas tecnologías de moda.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.

- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Bitácora docente. Ejercicios de clase. Proyecto final.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Estas actividades no tendrán carácter evaluable, por lo que no se describen instrumentos de evaluación al respecto.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Participación activa de calidad que refleje el conocimiento y herramientas adquiridas en la asignatura. Aportación de información relevante y preguntas coherentes al contenido. Calidad de la ejecución técnica. Ajuste de la propuesta creativa al desarrollo técnico solicitado. Limpieza y presentación. Proactividad y profesionalidad durante el desarrollo presencial.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	La asistencia a estas actividades formativas de carácter obligatorio quedarán registradas y serán tenidas en cuenta para el cumplimiento de la presencialidad mínima requerida para la evaluación continua.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua. Presentará el/los trabajo/s y realizará las pruebas indicadas específicamente para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.2 de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación quedan explicitados en esta guía en el apartado 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Apuntes y ejercicios de clase	40%
Proyecto Personal	50%
Participación activa y de calidad en clase	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Motivos por los que un alumno puede perder el derecho a la evaluación continua: no cumplir con la asistencia a clase obligatoria fijado en un porcentaje de actividad con presencia del profesor del 80%.

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios de clase	20%
Proyecto Personal	40%
Examen	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios de clase	20%
Proyecto Personal	40%
Examen	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1	TEMA 1: Introducción a la Moda Digital			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción al mundo de la Moda Digital y al programa CLO3d de simulación de prendas. Familiarización con la interfaz.	2.5 horas	3 horas
	Evaluación	Asistencia y participación.	3 horas	
Semanas 2-3	TEMA 2: Trazado de patrones y customización de avatares			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción a las herramientas de trazado de patrones, cosido y posicionamiento de prendas. Customización de avatares e iniciación al fitting.	5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	3 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		
Semana 4-7	TEMA 3: Materiales			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción a los tejidos, transformación de tejidos y materiales y primeras pruebas de renderizado. Gráficos y bordados.	10 horas	15 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	8 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		
Semanas 8	TEMA 4: Acabados y detalles			
	Actividades teórico-prácticas	Utilización de trims, objetos, costuras y detalles finales sobre las prendas. Introducción de Blender como herramienta complementaria.	2.5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		

Semanas 9-10	TEMA 5: Fitting, rendering y animación			
	Actividades teórico-prácticas	Herramientas relacionadas con el fitting de la prenda. Creación de imágenes renderizadas y animaciones.	5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	6 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		

Semanas 11-13	TEMA 6: Proyecto personal			
	Actividades teórico-prácticas	Desarrollo de un look virtual completo de diseño propio (prendas en avatar, imágenes renderizadas y animación). Documentación del proceso de desarrollo. Presentación en el aula del proyecto	7.5 horas	9 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	8 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		

Semana 14	Entregas y Presentaciones			
	Actividades teórico-prácticas	Entrega y presentación por parte de los alumnos de los proyectos personales que han realizado.	2.5 horas	3 horas
	Evaluación	Asistencia y participación		

Semana 15	Examen y tutorías			
	Actividades teórico-prácticas	Examen para aquellos alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua. El resto de alumnos tendrán tutorías de cara a la posibilidad de la utilización de simulación virtual de prendas en otras materias del curso.	2.5 horas	3 horas
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 16	Feedback			
	Actividades teórico-prácticas	Entrega de notas, feedback de la asignatura y explicación del briefing de evaluación extraordinaria si procede.	2.5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Aula de informática

11.1 Bibliografía General

Moda Digital: Transformación, negocio y nuevas tecnologías
--

Mercedes Rodríguez y Roberto Alonso

Dextra Editorial

Diseña: Por qué la belleza es fundamental para todo

Alan Moore

Do Books

Sobrevivir al diseño: Contexto, memoria y tiempo
--

Marta Cerdá

Anagrama

Los condenados de la pantalla

Hito Steyerl

Editorial Caja Negra

Los condenados de la pantalla

Hito Steyerl

Editorial Caja Negra

11.2 Direcciones web de interés

https://support.clo3d.com/hc/en.es

https://style.clo-set.com/aboutus

11.3 Otros materiales y recursos didácticos

https://digital.fashion/

https://www.thefabricant.com/

https://www.thediigitals.com
https://connect.clo-set.com/
https://dressx.com/?srsltid=AfmBOooXTvaVqNJ1PEGsu1Rjo0SWjjo4yuwJLevFX_8FSHK0H3TqIcit
https://www.revistagq.com/moda/articulo/moda-digital-balenciaga-nft
https://amp.lasexta.com/programas/el-intermedio/johanna-jaskowska-moda-digital-puedes-inventar-cosas-que-podrian-existir-mundo-real_202403286605e8a85e1b1f000117683e.html
https://collect.artisan.io/
https://peris.digital/photogrammetry/
https://www.artstation.com/?sort_by=community&dimension=all