

Curso 2026-27



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Proyecto. Moda y Tecnología

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 Diseño

Asignatura: Diseño de Moda. Análisis e Ideación (Fashion Design. Analysis and Ideation)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Moda	
Materia	Proyectos de diseño de moda e indumentaria	
Periodo de impartición	4º Semestre	
Número de créditos	6 ECTS	
Número de horas	Totales: 180h	Presenciales: 108h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	-	
Departamento	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
Eiris Bello, Sergio	campus IED

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Eiris Bello, Sergio	campus IED	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CTD1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CTD2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

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

CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

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.

CTD14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Competencias generales

CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

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

CGD15, Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

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

CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CEM2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

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

CEM15, 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.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer y analizar las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Fundamentar y estudiar la teoría y práctica de proyectos de diseño de moda.
- Realizar proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Aplicar técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final.
- Familiarizarse con la tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Saber los métodos de investigación en el diseño.
- Tener de referencia el proceso proyectual como investigación.
- Relacionar la innovación tecnológica y el diseño de moda a lo largo de la historia.
- Estudiar el impacto de las tecnologías emergentes en los procesos creativos y productivos.
- Explorar materiales innovadores y sus aplicaciones en moda.
- Ser capaz de realizar una búsqueda de inspiración: moodboards y referencias visuales.
- Desarrollar un concepto creativo que combine tradición e innovación.
- Adaptar técnicas manuales con procesos tecnológicos.
- Usar software de diseño 3D para prototipos virtuales.
- Poder hacer uso de impresión 3D: materiales compatibles, diseño y producción de piezas.
- Experimentar con corte láser: posibilidades creativas y técnicas de ensamblaje.
- Seleccionar y probar nuevos materiales, como textiles inteligentes, biodegradables o reciclados.
- Investigar materiales híbridos: combinación de fibras tradicionales y tecnológicas.
- Criticar el impacto medioambiental y sostenibilidad en el uso de materiales.
- Crear una colección cápsula basada en el concepto desarrollado.
- Realizar bocetaje, fichas técnicas y desarrollo de patrones.
- Producir prototipos que integren técnicas tradicionales y tecnológicas.
- Crear un lookbook o catálogo digital que incluya las piezas diseñadas.

6. CONTENIDOS

Tema/repertorio
Tema 1. Definición y generación. Filosofía y Target. 1.1 Definición de la colección SS22 con respecto a la filosofía de la marca creada
Tema 2. Evolución: diseñadores. Análisis colecciones y desfiles de verano PV22.
Tema 3. generación de Mood boards específicos 3.1. Mood Marca 3.2. Mood Colección
Tema 4. Cómo trabajar colores y materiales 4.1. Mood Colorido SS22 4.2. Mood Materiales SS22
Tema 5. Análisis de textura, volumen y forma
Tema 6. Contexto socio cultural del proyecto, moodboards 6.1 Moda y Ecología 6.2 Moda y Feminismo 6.3 Moda y street style y street fashion brands 6.4 Moda y Covid-19 6.5 Moda y movimientos sociales
Tema 7. Plan de colección. Estructuración: número de prendas y tipología. Arquitectura de colección
Tema 8. Sistemas de representación de look y prenda: plano y figurín
Tema 9. La construcción prenda a través del boceto
Tema 10: Diseño y construcción de ficha técnica
Tema 11: Diseño de ficha técnica
Tema 12. Diseño final: representación y asignación de materiales. 12.1 Creación de prototipo con los materiales dados y patrones base.
Tema 13. Ejecución y diseño de espacio web para entrega final
Tema 14. Comunicación, imagen y generación de identidad de marca

Tema 15. Introducción y maquetación del material en el espacio web

Tema 16. Ejecución y diseño del espacio web. Entrega

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	76 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	8 horas
Realización de pruebas	4 horas
Horas de trabajo del estudiante	20 horas
Preparación prácticas	42 horas
Preparación de pruebas	10 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	180 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Las sesiones tendrán una primera parte que consistirá en una clase magistral con apoyo visual. El docente explicará los aspectos teóricos relativos al desarrollo práctico con el que se proseguirá en la sesión.
Actividades prácticas	La asignatura aborda desde una metodología proyectual el desarrollo de una colección moda, desde las primeras fases de investigación hasta el desarrollo de dossier final. Este desarrollo práctico se realizará a lo largo de todas las sesiones siguiendo la cronología en que se desarrollaría en un ámbito profesional. Basándose en las explicaciones teóricas, el alumnado realizará cada semana el aspecto correspondiente a este proceso, siendo tutorizados de forma continua en todos los pasos.

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	El estudiantado tendrá como soporte los laboratorios para la realización de los proyectos y ejercicios con el apoyo de docentes especializados durante sus horas de trabajo autónomo. Durante la primera semana del semestre, se desarrollará actividad en formato intensivo, como inspiración a la materia. Estas actividades no tendrán carácter evaluable. 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:

- Aplicar la metodología del diseño de moda a proyectos creativos.
- Poder hacer uso de las herramientas de la metodología de diseño de moda de forma que los objeto-prenda generados se adapten a las necesidades ergonómicas del cuerpo humano.
- Saber representar los diseños de prenda en todas las diferentes técnicas proyectuales.
- Enumerar los elementos comunicativos y corporales presentes en el diseño de moda.
- Identificar todas las fases de un proyecto de diseño de moda.
- Aplicar la metodología de análisis de tendencias en la ideación de un proyecto de diseño de moda.
- Ser capaz de generar los contenidos proyectuales más acordes al posterior proceso de creación de prototipos.

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 teóricas	Bitácora docente.
Actividades prácticas	Bitácora docente. Entregas periódicas de actividades. Entrega del dossier 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 teóricas	Participación activa de calidad que refleje el conocimiento y herramientas adquiridas en la asignatura. Expresión oral. Aportación de información relevante y preguntas coherentes al contenido.
Actividades 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
Dossier de marca	50%
Proceso de trabajo en clase y cumplimiento de tiempos y expectativas	20%
Prototipo	10%
Dossier de seminarios	10%
Participación activa y de calidad en clase, tutorías y talleres	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
Dossier de marca según evaluación con pérdida de evaluación continua	50%
Prototipo según evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Dossier de seminarios según evaluación con pérdida de evaluación continua	10%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Dossier de marca según evaluación extraordinaria	50%
Prototipo según evaluación extraordinaria	40%
Dossier de seminarios según evaluación extraordinaria	10%
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			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	1.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		
Semana 2	TEMA 2 y 3			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema	3 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		
Semana 3	TEMA 4			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	1 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema	1.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 4	TEMA 5 Y 6			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	3 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 5	TEMA 7			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	1.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 6	TEMA 8 y 9			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	3 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 7	TEMA 10			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	1 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	1.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 8	TEMA 11 y 12			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	3 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 9	TEMA 13			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	1.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 10	TEMA 14 y 15			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	3 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 11	TEMA 16			
	Actividades teóricas	Clase magistral con apoyo audiovisual sobre el contenido teórico de la sesión. Debate sobre el tema tratado.	2 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	3 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 12	Tutorización proyecto final			
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 13	Tutorización proyecto final			
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	2.5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 14	Tutorización proyecto final			
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		

Semana 15	Entrega proyecto final			
	Actividades prácticas	Desarrollo práctico de la fase del proyecto moda planteado en la asignatura correspondientes al tema.	2.5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización talleres. Seminario de sostenibilidad.	4 horas	

	Evaluación	Asistencia y participación. Dossier final de proyecto:	2.5 horas	
--	------------	---	--------------	--

Semana 16	Tutorización proyecto final / Entrega y conclusiones			
	Actividades teóricas	Asistencia y participación. Conclusiones de la asignatura: feedback y recapitulación del proyecto y la asignatura.	2.5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Ordenador y proyector

11.1. Bibliografía general

Título	Fashionopolis: The prize of fast fashion and the future clothes
Autor	Dana Thomas
Editorial	Penguin Press 2019

Título	Fashion Portfolio, design and research
Autor	Anna Kiper
Editorial	Pavilion Books 2014

Título	Fashion Design Research
Autor	Ezinma Mbonu
Editorial	Laurence King Verlag

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Fundamentos del diseño
Autor	Wong, Wucius
Editorial	Gustavo Gili

Título	El mundo como proyecto
Autor	Aicher, Oil
Editorial	Gustavo Gili

11.3. Direcciones web de interés

www.bof.com
www.vogue.com
www.wgsn.com

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Franca. Chaos and creation. Netflix
Chanel. 7 days Before. Netflix
Dior & I