Curso 2024-25

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Nuevas Tecnologías aplicadas a la Moda Prêt-à-Porter

Título de grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Moda

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda
Asignatura: Nuevas Tecnologías aplicadas a Moda Prêt-à-Porter

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Moda
Materia	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda
Periodo de impartición	7° Semestre
Número de créditos	4 ECTS
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
López Larran, Paula	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
López Larran, Paula		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT12 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.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG4 Tener una amplia visión sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG16 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20 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.

Competencias específicas
CEM2 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de identificar el lenguaje gráfico en soporte digital/web para desarrollar las aptitudes necesarias para entenderlo y manejarlo, dotando a los alumnos de la capacidad, autonomía y destreza para abordar el ejercicio del diseño visual en medios digitales desde el punto de vista de las tecnologías y las herramientas empleadas en el diseño generado por ordenador.
- 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 y maquinaria vinculada a las nuevas tecnologías de moda.

6. CONTENIDOS

Tema/repertorio
Tema 1. Introducción a tecnología de simulación 3D
Tema 2. Customización de avatar y trazado de patrones
Tema 3. Transformación y simulación
Tema 4. Importación de patrones
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.)	32 horas
Realización de pruebas	0 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.)	Tutorización en talleres.

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.)	Asistencia y aprovechamiento de las actividades. Reflejo de destrezas y conocimientos adquiridos en el dossier y prenda final.

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.)	Grado de calidad de contenido reflejado en las entregas prácticas de los conocimientos adquiridos en el dossier final.

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, tutorías y talleres	10%
Total	**100%**

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

Instrumentos	Ponderación
Apuntes y ejercicios de clase	30%
Proyecto Personal	40%
Examen	30%
Total	**100%**

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Apuntes y ejercicios de clase	40%
Proyecto Personal	60%
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 tecnología de simulación 3D**			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción al uso de tecnologías 3D en moda y al programa CLO3d de simulación de prendas.	2.5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	3 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación.		
Semanas 2-3	**TEMA 2: Customización de avatar y trazado de patrones**			
	Actividades teórico-prácticas	Customización estética y anatómica del avatar e introducción a las herramientas de trazado de patrones.	5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	3 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		
Semana 4-7	**TEMA 3: Transformación y simulación**			
	Actividades teórico-prácticas	Transformación de patrones, cosido de piezas, tejidos y simulación de prendas y detalles	10 horas	15 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en talleres.	8 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación		
Semanas 8	**TEMA 4: Importación de patrones**			
	Actividades teórico-prácticas	Cómo importar patrones tanto físicos como digitales a CLO3d.	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 Entrega Bloque I: ejercicios de clase.		

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 Direcciones web de interés

https://support.clo3d.com/hc/en.es
https://style.clo-set.com/aboutus

11.2 Otros materiales y recursos didácticos

https://digital.fashion/
https://www.thefabricant.com/
https://www.thediigitals.com