

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Ciencia aplicada al Diseño
ASIGNATURA	Ciencia Aplicada al Diseño
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Ignasi Giró, Mauro Nasta

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

El método científico.

Métodos para el análisis y la simulación.

Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al Diseño.

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicadas al Diseño.

Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de procesos y materiales. Desarrollo sostenible. Proceso de reutilización.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura propone abordar la relación que existe entre la Ciencia y el Diseño, realizando una introducción al mundo científico que enriquecerá la visión de los futuros diseñadores. Aprendiendo conceptos teóricos y desarrollando ejercicios prácticos, adquiriremos herramientas que nos ayudarán a observar el mundo con mayor rigor, a comprender mejor su infinita complejidad y belleza y a encontrar inspiración y nuevas capacidades que nos conviertan en mejores creativos.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al Diseño.

Métodos para el análisis y la simulación.

El método científico.

Ecoeficiencia y sostenibilidad.

Los objetivos pedagógicos a conseguir por el estudiante de esta asignatura son:

- desarrollar la capacidad para integrar los diferentes campos del saber científico, con los del proceso técnico del diseño, en un contexto natural y sociocultural;
- comprender la tensión permanente que se produce entre lo abstracto y lo concreto, entre la idea y la realidad;
- ejercitar en la toma de decisiones, mediante juicios y argumentaciones, así como en la comprobación imprescindible de las propias ideas, mediante el "ensayo y error"; aprender haciendo, a través de la construcción de modelos experimentales.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1

- Introducción y presentaciones
- El método científico

Sesión 2

- Matemáticas, geometría y diseño
- Sección áurea, fibonacci, fractales

Sesión 3

- El pliegue de Miura
- GRAN EJERCICIO MIURA (introducción)

Sesión 4

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 1
- Presentación de IDEAS de productos
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 5

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 2
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 6

- ENTREGA Y PRESENTACIÓN EJERCICIO MIURA
- Física clásica, Mecánica
- Energías y fuerzas.

Sesión 7

- Einstein y la luz. Física Cuántica.
- Física del futuro. AI. Singularidad.
- GRAN EJERCICIO TURING (introducción)

Sesión 8

- SESIÓN PRÁCTICA TURING / 1
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 9

- ENTREGA EJERCICIO TURING
- Realizamos el Test de Turing por equipos.
- Valoraciones en grupo. Learnings.

Sesión 10

- Química. Fluidos. Cosas
- Evolución y futuro.
- Obsolescencia programada.

Sesión 11

- Sostenibilidad y Ciclo de Vida
- GRAN EJERCICIO SOSTENIBILIDAD (introducción)
- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 1

Sesión 12

- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 2

Sesión13

- ENTREGA EJERCICIO SOSTENIBILIDAD
- EXAMEN TEÓRICO (1h)

Sesión 14

- Entrega de notas a los alumnos.
- Tutoría final con el profesor, personal.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

1. Examen (parcial y final) 30%
2. Trabajo de investigación (parcial y final) 30%
- 3- Presentaciones (parciales y finales) en clase 25%
4. Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 15%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10	
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9	
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9	
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos		5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9	
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9	

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

En los diversos EJERCICIOS prácticos a desarrollar, se solicitarán los siguientes formatos de entrega (dependiendo del ejercicio)

- Documentos PDF finales con el ejercicio desarrollado
- Presentaciones orales en clase
- Entrega de productos y objetos reales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

- Rigor en las entregas
- Actitud de esfuerzo

2. Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final

- Coherencia creativa
- Coherencia en el proceso de creación

3. Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas

- Capacidad de innovar en las ideas propuestas
- Capacidad para sorprender con las soluciones elaboradas

4. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información

- Comprensión de la importancia del rigor científico en todo proceso de trabajo y análisis
- Capacidad para poner en cuestión las propias conclusiones personales de cada proyecto o proceso creativo y / o de trabajo.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Para las sesiones TEÓRICAS, no se requiere ningún material extra.

Para las sesiones PRÁCTICAS, se requiere:

- Ejercicio MIURA: Materiales de creación y fabricación del producto –a elegir por el alumno.
- Ejercicio TURING: Herramientas informáticas para poder desarrollar un "bot" (Ordenadores portátiles, página FB, herramientas básicas de diseño)
- Ejercicio SOSTENIBILIDAD: Ninguna herramienta especial.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

En el caso de acudir a la recuperación de JULIO, el alumno deberá llevar a cabo las siguientes tareas:

- **Entrega en archivo PDF** (y objeto, si es el MIURA) un EJERCICIO PRÁCTICO (a elegir con el profesor entre MIURA o SOSTENIBILIDAD)
- **Exposición oral de 10 minutos** de un resumen teórico de la asignatura, explicando los 15 conceptos básicos y fundamentales aprendidos en ella.

BIBLIOGRAFÍA

En la intersección entre Ciencia y Diseño, conocimiento y creatividad, hay múltiples libros y/o artículos que pueden aportarnos inspiración y motivación a lo largo de esta asignatura. A continuación apuntamos algunas obras o escritos que ayudarán al alumno a comprender mejor algunas de las temáticas tratadas en este curso:

"SEIS PIEZAS FÁCILES" / LIBRO / RICHARD FEYNMAN – Apasionante y asequible introducción al mundo de la Física y la ciencia, analizando algunas de sus principales temáticas.

"SAPIENS" / LIBRO / YUVAL NOAH HARARI – Fantástico relato acerca de la historia de la humanidad, la aparición de la cultura, la ciencia y los efectos que la evolución científica y cultural ha tenido en la especie humana.

"THE AI REVOLUTION: THE ROAD TO SUPERINTELLIGENCE" / ARTICULO / TIM URBAN, Wait But Why – Fantástico análisis acerca de las posibilidades de la creación de una Super Inteligencia Artificial y sus potenciales consecuencias en nuestras vidas. Complemento esencial para el ejercicio de TURING.

<https://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-1.html>

"DESORDEN" / LIBRO / DANIEL SOLANA – Una reflexión profunda y detallada sobre la ciencia de la inteligencia.

Jorge Wagensberg – La rebelión de las formas – Tusquets Ed. 2004

Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna): Rediseñando la forma en que hacemos las cosas

Michael Braungart y William McDonough Ed. McGraw-Hill Madrid, 2005

Jordi Mazón 100 Preguntas de Física

Miura-Ori map: <http://library.thinkquest.org/28923/miuraori.html>

CV

Ignasi Giró

WEB: ignasigiro.com

Head of Innovation DoubleYou Spain / Fundador y Director Creativo de Honest&Smile

Ignasi Giró es un «Físico Creativo» que mezcla una formación científica –Licenciado en Ciencias Físicas– con una pasión por la comunicación. Mezclando tecnología y emociones ha desarrollado campañas interactivas, marcas y productos, tanto para grandes empresas – Moleskine, SEAT, P&G, BIC, SNCF, Codorniu, Nespresso...– como para startups –HolaLuz, Regalador, Acierto.com... Durante los últimos 15 años ha asumido puestos de Dirección de Innovación / Dirección Creativa en TBWA\Paris, Honest&Smile, Grey, Great Works y Nurun Crazy Labs. Pero de lo que más orgulloso está es de poder ser «emprendedor inventor» de varios productos –Just The Bell, Timeless Box, Moleskine AbracadabrApp, The Love Box... Algunos de sus proyectos han generado gran impacto, siendo publicados en medios como Wired, FastCompany, TechCrunch, TVE, La Vanguardia o El País. Incluso algunas de sus creaciones han sido expuestas en museos de prestigio como el MIIBA / Museum of Ideas of Barcelona o el Museum of Art and History of Geneva. Lo cual generó altas dosis de satisfacción en su encantadora madre.

Mauro Nasta

Industrial designer. Nacido en Italia en 1975. Desde 2004 vive y trabaja en Barcelona.

1994: bienio en la Facultad de Química de Palermo. 1997: Scuola Politecnica di Design. S.P.D. Milano. 2000: Istituto Europeo di Design. I.E.D. Milano. 2008:

Executive MBA. U.B. Barcelona.

1999: Redacción 1º número Moto Design. DDN. 1999: Redacción 1º numero Car Design. DDN.

2000: Con G. Berchicci. Jetson. Giovannetti C.A. 2000: con G Berchicci Start-up SLIDE design.

2000: Concept Car F.I.A.T. Design Innovation.

2001: 1a Colección "SLIDE" con G. Berchicci, A.Guerriero, E.Babled, P.Rasulo. 2003: Immobilia

Divisione Moda Milano Contract. 2004: Profesor de Tecnologías IED Barcelona. 2005: Gestión

taller maquetas I.E.D. Barcelona. 2006: PERTEGAZ Collezione accessori. 2006: Studio I.D.E.I.

Barcelona. 2008: Profesor RHINOCEROS + TESIS. 2010: Start-up y Project manager del estudio Design DIES en Barcelona.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Color y Forma
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Elenio Pico, Sebastian Armenter

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Percepción del color.
Modelos y normalización del color.
Significación del color.
El color en el Diseño.
Composición y percepción visual.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La forma y el color son elementos fundamentales, primarios e indisolubles de la percepción visual. Mediante una serie de ejercicios nos introduciremos en su manejo tanto desde el punto de vista técnico como expresivo para desarrollar y ampliar el lenguaje del diseño.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y medios de expresión y en ocasiones la brillantez del mismo puede llevarlo a la categoría de arte.

Diseñar es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, ergonomía con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender éste fenómeno es revisar la Gestalt

La forma y sus elementos estructurales
El punto, la línea, la forma, la luz y el color como elementos constructivos.
El color y sus elementos distintivos. Saturación, valorización y neutralización.
Inestabilidad del color. Relaciones entre colores.
Elementos opuestos para el análisis. Contraste, Temperatura.
El color en el espacio.
El color y las culturas, simbología y psicología del color.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESION 1:

Introducción curso; explicación asignatura.
Estructura del color (tono, saturación, luminosidad). Colores complementarios.
Introducción al círculo cromático y sus elementos principales. Análisis y formas de entender el color
Ejercicio colectivo lúdico introductorio para observar los conocimientos propios de los alumnos.

Presentación actividad. El color sobre la superficie, el color integrado a la materia

SESION 2: entrega actividad

Análisis entrega actividad de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.
Percepción del color, relaciones de opuestos del círculo cromático. Temperatura del color.
Presentación ejercicio 1

SESION 3: entrega ejercicio nº1

Análisis entrega ejercicio nº 1 de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.
Clasificación grupal de los colores.
Estudio de la forma.
Análisis del movimiento histórico vorticista y la aplicación de su experiencia formal en el camoufflage de barcos durante la primera guerra mundial.
Propuesta de trabajo número 2
Desarrollo del comienzo del trabajo en clase

<p>SESION 4: Análisis de las propuestas formales del ejercicio número 2 Desarrollo de procesos de aplicación del color</p>
<p>SESION 5: Entrega propuestas finales.</p> <p>Se presentará el trabajo número 3, se analizarán en clase los conceptos de materia, textura y color.</p> <p>Se sensibilizará al alumno para el uso correcto de la mirada en el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Safari fotográfico en el entorno que nos rodea. Finalidad del ejercicio tiene que ser entender la diferencia entre la percepción del color real, su captación en una cámara fotográfica, su tratamiento en pantalla y la posterior impresión en papel probando 3 impresiones diferentes.</p>
<p>SESION 6:</p> <p>Visionado del material producido.</p> <p>Se hará una introducción al manejo del photoshop en relación a las necesidades de La segunda etapa del ejercicio. Y propuesta de aplicación sobre forma tridimensional. Cilindro. (lata de refresco).</p> <p>Presentación de las características propias de las paletas aditivas y sustractivas.</p>
<p>SESION 7: Entrega del ejercicio número 3</p> <p>Introducción al carácter simbólico y cultural del color Investigación y diseño inicial de proyecto tridimensional</p>
<p>Entrega del ejercicio número 4</p> <p>Presentación oral y visual por parte de los alumnos del trabajo final y el proceso de trabajo de investigación y su resultado formal en tres dimensiones.</p> <p>Propuesta ejercicio número 6 sobre señalización. Alteración de códigos de comunicación desde el color y la forma.</p>
<p>SESION 9:</p> <p>Entrega ejercicio número 5 alteración de estructuras cromáticas y formales de señalización convencional.</p>
<p>SESIÓN 10:</p> <p>Presentación final Exámen/Test : círculos cromáticos. feedback.</p>

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios 80%
Experimentación en clase 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Comentario de texto
Ejercicios

La presentación de **6 ejercicios**, se realiza sobre un soporte de tamaño din-a 4 con la salvedad de aquellos que por su carácter volumétrico necesiten de un contenedor especial.

actividad:

Ejercicio vinculado a la percepción del color, El color en la superficie, El color integrado a la materia.

Creación de un prisma en el que superficie y materia presenten variables cromáticas.
Reflexión sobre el carácter efímero de las piezas.
Documentación fotográfica y o fílmica para testimoniar la experiencia.
Presentación: originales.

Ejercicio número 1:

6 collages tamaño a5 montados sobre papeles a4. Tema: animales sintetizados.
Uso de colores complementarios, relaciones de temperaturas y relaciones de figura y fondo.
Ruptura de la relación color local, primeras aproximaciones a la simbología del color

Para cada collage se utilizará un par de complementarios estableciendo relaciones de temperatura que variarán en cada uno de ellos.

Ejemplo par amarillo / violeta: para el collage uno, el color dominante será el cálido, para el collage dos el dominante será el frío. La forma se construirá solo a partir del uso de líneas rectas, de esta forma se elimina la relación fotográfica con el modelo y se incorpora la representación sintética.

Desde el punto de vista de la forma se trabajará con la línea recta como elemento de construcción de la misma.

Presentación: originales.

Ejercicio número 2:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Desde el punto de vista del color:

Círculo cromático.

- a- colores primarios.
- b- Contrastes.
- c- Valorización de los colores primarios, secundarios y neutros.

Desde el punto de vista de la forma se desarrollará una investigación sobre el vorticismo, el uso de elementos dinámicos que rompan la estructura visual de las formas tridimensionales.

Presentación: originales.

Estructura formal bidimensional sobre el plano

Estructura aplicada sobre maqueta.

Síntesis sustractivas.

El alumno se entrenará en el uso de gamas de colores en tres etapas.

Primera: uso de colores primarios, saturaciones, secundarios, terciarios. Adyacencias y sistemas armónicos a partir del triángulo equilátero, isósceles, el rectángulo y el cuadrado.

Segunda: uso de colores ocres, grises de color y neutralizaciones

Tercera: Valorización del color, relaciones de colores primarios, secundarios, neutros fríos y neutros cálidos con la luz y la sombra.

Ejercicio número 3:

Trabajar sobre fotografías ejecutadas por el alumno desarrollando temáticamente una investigación sobre materia, color y textura.

- a- Serie de 20 fotos con dominancia de un color.
- b- Serie de 20 fotos con dominancia de dos colores.
- c- Serie de 20 fotos con dominancia de tres colores.
- d- Serie de 20 fotos libres.

Se seleccionarán 5 fotos de cada serie. Se analizarán sus paletas a partir de los códigos CMYK, RGB y Pantone solid coated.

Las entregas parciales se harán en formato digital

La entrega final se realizará sobre papel a4 impreso encuadernado o agrupado en caja contenedor.

El alumno ejercitará la mirada más allá del mundo de la forma, adentrándose en la superficie de los objetos y entendiendo la importancia de las calidades táctiles y texturales.

Una selección de 1 fotografía de cada una de las experiencias se aplicará sobre latas de bebidas para observar y analizar el comportamiento de las mismas sobre volúmenes.

Ejercicio número 4:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Ejecución de un trabajo tridimensional con materiales de reciclaje definido por un informe sobre el carácter simbólico de colores predeterminados y un estudio de texto impreso encuadernado. Además de incorporar nociones relacionadas con el universo de las tres dimensiones, el alumno realizará un trabajo sobre el carácter histórico de un color asignado y sus formas de aplicación cultural y social.

Ejercicio número5:

Investigación sobre sistemas de señalización convencionales.

Alteración de estructuras formales y de color.

Nota 1: podrán realizarse trabajos complementarios de acuerdo a la respuesta de cada grupo.

Presentación final: Para la misma es obligatorio contar con el 100% del material presentado 8ejercicios 1 a 5 más las ejercitaciones realizadas en clase. Los ejercicios se presentarán editados y con las correcciones realizadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:

Dominio de los sistemas de representación gráfica. Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.

Capacidad de experimentación. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.

Comunicación visual. claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

Proceso de trabajo. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

Capacidad de creación. Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

Capacidad de generar ideas. Destreza a la hora de generar soluciones alternativas en cantidad y calidad.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Alumno:

Tijeras
Pegamento en barra
Recursos fotográficos (Cámaras fotográficas y/o móviles)
Papeles a designar
Lápices a designar.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Para la recuperación de julio será necesaria la entrega del 100% de los ejercicios con las correcciones necesarias ejecutadas.

En caso de no haberlo aprobado deberá realizar nuevamente el examen escrito.

BIBLIOGRAFÍA

Josef Albers. *Interaction of Color*. Yale University Press.

Wasily Kandinsky. *Concerning the Spiritual in Art*.

Eva Heller. *Psicología del color*. Gustavo Gili. *Color Psychology*, original title in german.

Johannes Itten, Faber Birren. John Wiley & Sons, 1970.

ALBERS, Josef (1963). *La interacción del color*. Alianza forma: Madrid, 1979. Trad. M^a Luisa Balsero, 13a ed.: 2001.

Jeff Davis. *Foundations of Color*. Print Replica for Kindle Edition.

CV

ELENIO PICO

Publica sus trabajos desordenadamente y sin interrupciones desde 1990. Explora diferentes campos de la comunicación visual. En la actualidad comparte el tiempo de investigación plástica con la enseñanza en la ciudad de Barcelona, Cataluña, en el Instituto Europeo di Design.

Experimenta interviniendo en espacios urbanos y naturales con su proyecto “Barquitos” que cuenta con la colaboración de 100 artistas. <https://www.facebook.com/pages/barquitos/119799084787738>

Recibe el Premio Junceda otorgado por la Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña los años 2008, 2009, 2011 y 2012 en las categorías de Edición, Web y Libros Educativos en dos ocasiones.

2016 Es invitado a exponer y dar conferencias por el Festival “Entre Viñetas” Bogotá Colombia.

Expone su proyecto “Pequeñas Historias de Grandes Pintores” en la Biblioteca Clará de la ciudad de Barcelona.

“Radiografía de una bruja” con textos de Beatriz Ferro es premiado como el mejor álbum 2008 por ALIJA y “Tump Tump” forma parte del Plan Nacional de Lectura por dos años en Argentina.

Publica bajo la supervisión de Aurora Bernárdez “Historias de Cronopios y de Famas” de Julio Cortázar.

XANO ARMENTER

Influenciado por el dibujo cómico, estudió la escuela secundaria en Vigo (Pontevedra) y el diseño gráfico en la escuela Eina, en Barcelona (1973-1976) y también de arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York, donde se estableció y completó sus estudios en la Escuela de Artes Visuales con Milton Glaser (1981) y se graduó en la Academia de Nueva York (1982).

Durante los años 80, vivió en East Village, New York. En su obra fue influenciado por la pattern painting' y el impacto del graffiti además del impresionismo figurativo que marcó esa década, el realismo urbano y casual.

Desde los '90 en adelante, a la par de sus cambios de residencia entre Los Ángeles, Nueva York y Barcelona, su obra cambia y sufre nuevos experimentos con el color, avanzando hacia la abstracción más radical y luego nuevamente se impone el dibujo y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Susana Zarco, David Ortega, Flora Ximenis, Raquel Llaberia

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos del Diseño.

1. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Los fundamentos del diseño introducen al estudiante a la aplicación de los conceptos teóricos básicos del diseño, tales como color, forma, volumen y escala, que se imparten en ésta y otras asignaturas del semestre. Se trabajan ejercicios en los que se aplican estos principios y se proponen experiencias mediante las cuales se promueve la investigación y posterior resolución de problemas. Inmersión en el proceso de diseño, prestando especial atención a la investigación y análisis de la información, planificación, el valor de la experimentación, el trabajo en equipo, y la formulación de soluciones coherentes con los retos propuestos.

2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Añadiendo y relacionando en algunos ejercicios otros elementos menos formales y más simbólicos: concepto, metáfora, analogía, crítica, Comprensión y prácticas en procesos de Diseño: teoría, metodología, investigación, gestión de recursos, trabajo multidisciplinar en equipo.

Commented [1]: Encontraba a faltar esos conocimientos simbólicos...y después mencionar los grandes bloques de trabajo en el proceso de diseño

3. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1

Introducción a la asignatura. ¿que es el diseño?
Introducción al proceso de diseño. Presentación de casos.
Las exposiciones como ejemplo de diseño multidisciplinar.
- Propuesta de ejercicio 1
Biografía

Una buena fotografía de cada ejercicio para el Dossier Final.

Documental Bauhaus
Serie Abstract: The Art of Design, Netflix.

Sesión 2

Introducción a las fuentes de información especializadas: selección análisis, cribado, organización de la información.
Sobre el Documental Helvetica, referencias. Sobre tipografía, composición, jerarquía.
Diseño y Comunicación visual (Bruno Munari), el mensaje visual.

Lugares donde encontrar información como la Mediateca (para cada clase hay libros de la mediateca relacionados con el ejercicio). The Hub Museu del Disseny, Librería Laia museos, Materfad y The Methodcase, Vostok Printing.

Metodología básica. La importancia de antes de ponerse a trabajar reflexionar sobre este trabajo. Una buena forma para ello es hacernos preguntas...

Entrega del ejercicio 1.
Propuesta del ejercicio 2
Tipografía que me define.

Sesión 3

Composición y forma.

Técnicas de impresión, maquetación de las frases, verificación de la adecuación frase/tipografía.

Lluvia de ideas sobre cómo el hombre utiliza el cuerpo para comunicar mensajes (tribus, ejércitos, universidades, obreros, arte, deporte, rock,comics, política, logos ciudades o empresas...), ejemplo de slogans punk de Vivienne Westwood

libro PUNK: Chaos to Couture (The Metropolitan Museum of Art), ejemplo logo ciudad de Milton Glaser.

Seguimiento ejercicio 2 la tipografía que me define, referencias.

Propuesta del ejercicio 3

la Biblia del diseño, Iris Van Herpen, Fiberglass chair, Panton Chair, Eileen Gray, Side Table.

La importancia de las autorías en frases que no son nuestras, reflexión conjunta sobre este tema

Sesión 4

Profundizar en selección análisis, cribado, síntesis y organización de la información.

La composición de documentos: desde uso excesivo de tipografías, a errores gramaticales o mal uso de colores (figura/fondo)

Referentes, entrevista a Curro Claret.

Raw Edges.

Tom Sachs, Ten Bullets.

Entrega del ejercicio 2. Tipografía que me define.

Corrección conjunta del ejercicio 3. Planteamiento de maquetación/retícula para el documento.

Libro Elogio de la sombra, será útil para ejercicio 4 sobre la luz.

Sesión 5

La importancia de la observación y creación de archivo fotográfico propio. |

Luz natural vs luz artificial, espacio exterior vs espacio interior, zoom in/zoom out, del detalle a lo genérico. Percepción y escala. Efectos de luz/sombra/proyección. Slideshare Luz y sombras.

Poesía visual en fotografía: Brossa, Madoz, Man Ray, Joan Fontcuberta, Eulàlia Valldosera, Ingo Maurer.

Propuesta ejercicio 4

Vestir la luz

Lectura obligatoria: El elogio de la sombra. Debate en clase.

Referencias Brian Eno expo, Picasso, kumi Yamashita, teatro sombras chinas, cine mudo, (gótico, terror Nosfetaru), Yohji Yamamoto, el poeta del negro, Dibujar la luz de Peter Boerboom y Tim Proetel.

Clarooscuro

Caravaggio.

Sesión 6

Entrega 1era fase del ejercicio 4, debate, reflexión.

De la importancia de la experimentación. Texturas. Papel: pliegues (monte/valle),ejemplo de plegado asociación de papiroflexia pajarita, arrugas, cortes, positivo/negativo, dobleces, curvas. Transparencia, opacidad, capas... observación y traslación de lo observado en el espacio al papel. La importancia de la escala. efectos luz/sombra/proyección.

Sesión 7

Entrega 2nda fase del ejercicio 4

Commented [2]: He añadido más referentes sobre luz y sombra, acabo de ver un libro super sobre Dibujar la luz de GG, se lo he recomendado a Borja para la mediateca, y el mismo sobre dibujar el movimiento.

Commented [3]: He añadido este libro en la bibliografía

Sobre el objeto emisor de luz. Investigación referentes en diseño de iluminación, desde el objeto a la instalación. Festivales de luz.
El color LUZ.
Análisis del objeto a transformar. Conceptualización

Sesión 8

Primeras propuestas con pruebas ejercicio lamp-it. Apartado trabajado en grupo.
O lo haces o lo hacen: del proyecto académico al proyecto profesional.

Commented [4]: Bases registrar y dar a conocer tus proyectos

Sesión 9

Seguimiento ejercicio 4 lamp.it. Apartado trabajado en grupo.
Buscando una función. Sobre el cartón: tipos, propiedades, aplicaciones, manipulación. Sobre el Documental Función y Forma.

Sesión 10

Entrega ejercicio 4 lamp-it.
DEL plano al volumen.
Propuesta ejercicio 5 cartón. Manipulado del cartón.
O lo haces o lo hacen: qué hacer con un buen proyecto académico, del IED al mundo profesional

Sesión 11

El Diseño emocional.

Primeras maquetas del ejercicio 5.
Seguimiento del ejercicio 3. Referencias.

Sesión 12

Entrega ejercicio 3, La Biblia del diseño.
El diseño como necesidad.
LA memoria conceptual: a partir de algunos escritos de Bruno Munari.
Propuesta ejercicio 5
Buscando una Función.
Video André Ricard.

Sesión 13

Seguimiento ejercicio 5 cartón.
El cuidado por los detalles y la pulcritud.

Sesión 14

Entrega final ejercicio 5

Sesión 15

Entrega final, Sketchbook y Dossier.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios realizados-- 70%

Sketchbook----- 10%

Dossier final----- 10%

Participación activa en los trabajos de grupo, lectura recomendadas, pequeñas experimentaciones o ejercicios recomendados---10%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Ver ficha de ejercicio

Sketchbook, es mi cuaderno personal de investigación, siempre lo llevo conmigo, sirve como justificación de mi trabajo, y para la comprensión del desarrollo de mis ideas, debe contener:

lluvia de ideas(brainstorm),
investigación visual del concepto,
referencias culturales de los ejercicios,
texturas y materiales,
color,
collage,
fotos del proceso creativo,
dibujos a mano de ideas, diseños, bocetos,
experimentación,
y también se puede añadir material de otras asignaturas.

Al mismo tiempo es un espacio reflexivo personal

Imprescindible presentar el sketchbook en cada ejercicio, es parte fundamental de la evaluación.

Dossier Final con todos los ejercicios, en la asignatura de Comunicación de proyecto se darán las bases de Adobe InDesign para maquetar La Biblia del Diseño y el Dossier, paneles y moodboards.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Calidad y pertinencia en la selección de las fuentes de información
Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo
Coherencia en la relación entre la idea y el resultado final

5. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Sketchbook

Material necesario para trabajar en clase, como colores, lápices de dibujo, tijeras, goma, cinta adhesiva, pegamento...

6. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Sketchbook

Biblia del Diseño

Dossier final con todos los ejercicios de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Pascual, Eva. Oliveras, Rosa. *Estampación*, editorial Parramón, colección artes y oficios. 2010

Tanizaki, Junichiro. *El Elogio de la Sombra*, Editorial Siruela. 2017, 37 edición

Lyndon John, Hell Richard, Savage Jon, *Punk: Chaos to Couture*, editor Andrew Bolton, 2013

Juhani, Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, Barcelona: GG Diseño. 2005 (fragmentos seleccionados)

Boerboom, Peter, Proetel, Tim, *Dibujar la luz*, GG, 2014.

Wilhide, Elizabeth, *Diseño, Toda la historia*, Blume, 2017

Páginas web:

<https://www.wgsn.com/li/>

<http://www.revistavanityfair.es/celebrities/cuestionario-proust>

<http://www.itfashion.com/moda/videos/el-proceso-creativo-de-iris-van-herpen/>

<http://vein.es/martin-margiela-9-claves-comprender-al-disenador-ausente/>

<http://vein.es/la-doble-revolucion-vionnet-derechos-sociales-corte-al-bies/>

<http://www.pajarita.org/diagramas/files/bases.pdf>

Videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=PYptlkjS6zk> Fiberglass Chair
<https://www.youtube.com/watch?v=xim1m2Bhvzc> Panton Chair
<https://www.youtube.com/watch?v=sriGH51vWTo>, Bauhaus.
<https://www.youtube.com/watch?v=ulRtoMwxbHM>, Martin Margiela,
<http://es.euronews.com/2014/10/21/philippe-starck-soy-autista-y-vivo-en-una-autarquia-casi-total>
https://www.youtube.com/watch?v=Bec_WaunPMo, Helvetica.
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-funcion-forma-diseno-espana-medio-siglo-contigo/3797778/>
<https://www.netflix.com/es-en/title/80057883>

Recursos

<https://drive.google.com/a/bcn.ied.es/file/d/0B5yL9HKT8cLUQW1TcTh2NVRUMk0/view?usp=sharing>,
André Ricard.
<http://es.materfad.com>
<http://www.themethodcase.com>

CV

FLORA XIMENIS

Licenciada por la Universidad de Southampton en Diseño de Moda (ESDI), gana el Primer Premio de Moda Smirnoff en 1995. Ha trabajado en Tendencias en la compañía CIDIT. Ha desfilado en varias pasarelas barcelonesas, como el MODAFAD o la Barcelona Bridal Week, siempre con marca propia. Desde 2004 es docente de Diseño de Moda en IED Barcelona. En la actualidad desarrolla un proyecto nuevo de estampación.

<http://florapolkadot.tumblr.com>,

<https://www.facebook.com/flora.ximenismunne>

DAVID ORTEGA

Coordinador – Docente y diseñador Graduado en Diseño de Interiores, cuenta con su propio estudio dedicado al diseño gráfico, diseño industrial y de forma destacada al diseño de interiores. Compagina el trabajo del estudio con la docencia y desde 2006 es profesor en IED Barcelona. Recientemente ha publicado el libro “Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores”, editorial Parramón. Desde 2011 ejerce como vicepresidente de “CODIC Col·legi de Decoradors i Dissenyadors d'Interiors de Catalunya.” En los últimos años se interesa por todo aquello que tenga que ver con la creatividad, potenciando las capacidades interiores de cada individuo, impartiendo clases en institutos, centros artísticos y empresas.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Historia del Arte i del Disseny
ASIGNATURA	Historia del Arte i del Disseny
SEMESTRE (1-8)	1-2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Joan Abelló, Isabel Causadias, Clara Mas

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Basica

COMPETENCIAS transversales y generales

- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para localizar elementos de arte del pasado que continúen vigentes en la actualidad.

Vincular conceptos de historia del arte con el campo profesional del Diseño.

Reflexionar sobre la interacción entre la producción artística y su contexto.

Poder reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas.

Conocimiento, análisis y significado del arte.

Historia y teoría de las artes, la arquitectura, el diseño y la moda.

Sociedad y arte.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La asignatura propone una visión integradora de las artes, el diseño, la arquitectura y los procesos sociales y económicos. Explora así el contexto en el que se desarrollan las tendencias históricas, sociales y filosóficas, que influyeron los movimientos artísticos del siglo 20 y el desarrollo del modernismo y posmodernismo. El objetivo principal es familiarizar al estudiante de primer curso de Grado con la evolución de las ideas y teorías estéticas y ofrecerle una visión sintética de sus principales manifestaciones artísticas.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimiento profundo en la historia y la tradición de las artes y el Diseño.

Desarrollo de la capacidad de razonamiento y crítica de ideas y argumentos.

Contribución, con la propia actividad profesional, en la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

Entender la diferencia entre los movimientos artísticos más importantes del siglo 20.

Mostrar la capacidad de analizar los elementos formales que construyen una obra de arte (materia, forma, composición) y apreciar la variedad de ideas y conceptos que se pueden expresar (valor semántico).

Mostrar la capacidad de desarrollar un trabajo de investigación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

BLOQUE 1. LA EUROPA DE LAS VANGUARDIAS.

SESION 1. Presentación del curso

Arte y diseño. Descripción general del contexto cronológico a tratar durante el primer semestre de curso. Introducción a la historia del arte en la época moderna. Formación de los grupos de trabajo de clase.

SESION 2: Realismo

El realismo se considera en líneas generales el inicio del arte moderno. Por primera vez, la vida cotidiana y el mundo moderno eran temas adecuados para el arte. Es la filosofía de lo objetivo, aceptado por progresistas del arte moderno. La búsqueda de nuevas verdades a través de la investigación y el cambio de los sistemas tradicionales de valores y creencias. Gustave Courbet, la Escuela de Barbizon (Francia); Los prerrafaelitas ingleses (Dante Gabrielli Rosseti); Federico de Madrazo, Claudio Lorenzale (España); Marià Fortuny, Baldomer Galofre (Cataluña).

SESION 3: Impresionismo

El Impresionismo se desarrolló en Francia en el siglo XIX y se basó en la práctica de la pintura al aire libre y de manera espontánea "en plein air / sobre el terreno" en lugar de un estudio a partir de bocetos. El

Impresionismo es a la vez un estilo, como también el nombre de un grupo de artistas que tomaron una estrategia radical; en 1874 se unieron y llevaron a cabo su propia exposición independiente. Estos artistas describieron, mediante sensaciones fugaces de luz, el paisaje, la vida nocturna y los nuevos pasatiempos de ocio de la ciudad y sus suburbios (Claude Monet, Camille Pissarro, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Paul Cézanne, Alfred Sisley y Berthe Morisot).

SESION A: Visita cultural

SESION 4: Post-Impresionismo

El Postimpresionismo es un término que describe los cambios y evolución del impresionismo a partir de 1886, fecha de la última exposición del grupo impresionista en París. El término suele limitarse a las cuatro grandes figuras artísticas que han desarrollado y extendido el impresionismo claramente en diferentes direcciones: Paul Cézanne, Paul Gauguin, Georges Seurat y Vincent van Gogh.

SESION 5: Visita a CaixaForum. Warhol. El arte mecánico

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESION 6: Fauvismo

El Fauvismo es el nombre que se aplica a la obra producida por un grupo de artistas (que incluían Henri Matisse y André Derain) realizada alrededor de 1905 a 1910, que se caracteriza por los colores fuertes y feroces pinceladas. El nombre les fauves ('bestias salvajes') fue acuñado por el crítico Louis Vauxcelles al ver la obra de Henri Matisse y André Derain en la exposición del Salón de Otoño de París, en 1905. Las pinturas expuestas por estos artistas fueron el resultado del trabajo conjunto realizado en Colliure y se realizaron utilizando colores vivos, no naturalistas y con pinceladas sueltas. Las formas de los sujetos se simplificaron aproximándose a la abstracción. André Derain, Maurice Vlaminck, Georges Braque, Georges Rouault, Albert Marquet, Raoul Dufy y Kees van Dongen.

SESION 7: Arts and Crafts de William Morris

El movimiento Arts and Crafts (Artes y Oficios) fue iniciado por William Morris en 1861 y tenía como objetivo mejorar la calidad del diseño y ponerlo a disposición de la mayor audiencia posible. El movimiento Arts and Crafts se considera a menudo como el punto de partida para la aproximación al diseño moderno, como podemos evidenciar en el libro pionero sobre el diseño moderno de Nikolaus Pevsner (William Morris a Walter Gropius) publicado por primera vez en 1936, y que resultó clave en la influencia directa del movimiento en la posterior estética del Art Nouveau.

SESION 8: Art Nouveau y Modernismo

El Art Nouveau es un estilo internacional que surgió en la década de 1890 y se caracterizó por formas orgánicas basadas en formas vegetales y líneas sinuosas y fluidas. El Modernismo, desarrollado principalmente en Cataluña, y el Art Nouveau, comparten un deseo internacionalista y un espíritu cosmopolita. La principal característica del Art Nouveau es el deseo de crear un estilo internacional de arquitectura que reflejara la cultura cosmopolita que dominaba la mentalidad de fin de siglo XIX. El Modernismo, no obstante, presenta claramente una paradoja que lo diferencia claramente del resto de manifestaciones al entorno del Art Nouveau: se aferra a sus raíces estilísticas para defender la modernidad más radical. En Cataluña, las nuevas formas, las líneas sinuosas y la estilización que deja detrás estilos históricos, conserva sus propias raíces y tradiciones y se superponen a las formas históricas, principalmente de origen gótico. Émile Gallé, Gustav Klimt, René Lalique, Kolo Moser, Alfons Mucha, Antoni Gaudí, Josep Puig i Cadafalch, y Lluís Domènech i Montaner.

SESION 9: Cubismo

El cubismo fue uno de los estilos más influyentes del arte visual de principios del siglo XX. Fue creado por Pablo Picasso y Georges Braque en París entre 1907 y 1914. El crítico de arte francés Louis Vauxcelles acuñó el término cubismo después de ver los paisajes que Braque había pintado en 1908 en L'Estaque en la emulación de la obra de Cézanne. Vauxcelles llamó a esas formas geométricas altamente abstraídas de las obras, "cubos".

SESION 10: Museo Picasso. Colección permanente

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESION 11: Futurismo

El futurismo fue un movimiento de arte total, especialmente revolucionario en arte y literatura, dedicado a la exaltación de la guerra, el mundo mecánico y el dinamismo de la velocidad. Los artistas estaban interesados en la representación de la sensación de movimiento, a la celebración de la velocidad y a la máquina moderna. Inspirados por las técnicas fotográficas avanzadas y otras nuevas formas de tecnología y transporte, estos artistas eligieron sujetos activos, dinámicos como el bullicio de una estación de tren y la energía de un club nocturno. El movimiento futurista, además de explorar conceptos de simultaneidad, el dinamismo y la velocidad en la vida y el arte, fue agresivo en lo político y glorificó la guerra como una forma de obtener la supremacía nacional de Italia. En 1909 el líder del grupo, Filippo Tommaso Marinetti, escribió un manifiesto declarando las creencias y las intenciones del movimiento. Giacomo Balla, Carlo Carrà, Umberto Boccioni y Gino Severini.

SESION 12: Dadaísmo

El Dadaísmo fue un movimiento nihilista en las artes que floreció principalmente en Zúrich, Suiza; Nueva York; Berlín, Colonia y Hannover; y París a principios del siglo XX. Dada surgió en medio de la brutalidad de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Para los desilusionados artistas del movimiento Dada, la guerra se limitó a confirmar la degradación de las estructuras sociales que dieron lugar a este tipo de violencia: la política corrupta e imperialismo, los valores sociales represivos, y la conformidad incuestionable de la cultura y el pensamiento. Desde 1916 hasta mediados de la década de 1920, los artistas en Zúrich, Nueva York, Colonia, Hannover y París declararon un asalto total contra, no sólo las definiciones convencionales del arte, sino contra el pensamiento racional mismo. Tristan Tzara, Francis Picabia, Man Ray.

SESION 13: Surrealismo

El Surrealismo se originó a finales de los años 1910 y principios de los años 20 como un movimiento literario que experimentó con un nuevo modo de expresión denominada escritura automática, o automatismo, que pretendía liberar la imaginación desenfrenada del subconsciente. Oficialmente se consagró en París en 1924 con la publicación del Manifiesto del Surrealismo por el poeta y crítico André Breton (1896-1966). El surrealismo se convirtió en un movimiento intelectual y político de alcance internacional. Max Ernst, Yves Tanguy, Salvador Dalí y Joan Miró.

SESIÓN 14: Examen final

SESION 15: Feedback

BLOQUE 2

GUERRA FRÍA: URSS (RUSIA), ESTADOS UNIDOS Y EL MUNDO GLOBALIZADO

SESIÓN 1: Presentación del bloque 2: los orígenes de la abstracción moderna. Descripción y debate sobre el concepto de abstracción en el Arte. Introducción a la historia del arte y el diseño en la época contemporánea.

SESIÓN 2: La Abstracción moderna en la figura de Kandinsky.

Kandinsky se convirtió en una fuerza central en el desarrollo y la promoción de la abstracción a través de sus intrépidos esfuerzos como pintor, teórico, editor, organizador de exposiciones, profesor y como generoso anfitrión y mecenas de los muchos artistas y escritores que fueron a su encuentro. Entre 1910 y 1925, Kandinsky fue autor de extensas obras teóricas enormemente influyentes, la más notable con seguridad: "De lo espiritual en el arte", fue también co-fundador del grupo y centro de exposiciones Blaue Reiter en Múnich. Su mensaje sobre el potencial de la abstracción trasciende las distinciones entre medios, y su impacto se sintió desde Nueva York a Moscú.

SESIÓN 3: Vanguardias Rusas. Suprematismo y Constructivismo

En el mundo del arte, como el de la política y la sociedad, la Rusia en la época de la Revolución de 1917, fue un centro caóticamente creativo de nuevas ideas. Durante los años 1912-1930, los movimientos artísticos en Rusia / URSS se sucedieron con una rapidez extraordinaria: Rayonismo, Cubofuturismo, Suprematismo y Constructivismo. El Suprematismo, acuñado por Malevich, supuso un paso decisivo en la búsqueda de la "pintura pura". El constructivismo fue el nuevo modo que encarna esta actitud esencialmente antiestética. El primer período del Constructivismo o el denominado de "laboratorio" alcanzó su punto álgido en la exposición "Creación no objetiva y suprematista" de enero de 1919, en la que se presentó la más radical pintura reduccionista de Malevich: Blanco sobre blanco (1918) fue contrarrestada por la pintura no-objetiva de Rodchenko: Negro sobre negro (1918).

SESIÓN 4: De Stijl/Bauhaus. El nacimiento de las escuelas de diseño: La Bauhaus como arquetipo.

En paralelo a los acontecimientos políticos que sacudían Europa, la historia del arte sufrió un súbito cambio de dirección al final de la Primera Guerra Mundial. Mientras el continente se recuperaba de la destrucción de la guerra, los artistas iniciaron un movimiento de recuperación de los ideales clásicos y la serenidad, en respuesta a las convulsiones estéticas y teóricas de las vanguardias de principios del siglo XX.

En el campo pedagógico la Kunstgewerbeschule (Escuela de Artes y Oficios) en 1919 tras su fusión con la Escuela Superior de Artes Plásticas, dio lugar a la Escuela Oficial de la Bauhaus de Weimar con Walter Gropius como principal responsable, que acabaría convirtiéndose en el alma de su desarrollo posterior alrededor del diseño. La Bauhaus, que significa «casa de construcción», pretendía reformar la teoría educativa, fusionando las distintas artes. Su filosofía tendrá continuidad en las posteriores Escuela Superiores de Diseño.

SESION 5: Visita cultural por determinar

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESIÓN 6: Nuevo realismo. Escena americana y Regionalismo

En la década de los treinta las posiciones vanguardistas anteriores ceden ante un nuevo avance de la pintura realista. Un realismo implicado más si cabe en la especificidad, la búsqueda de "lo americano de América" (entendiendo América como sólo los Estados Unidos, según una concepción todavía hoy muy arraigada allí). Un país con tan enormes territorios, con población de tan diversos orígenes, culturas, lenguas y religiones debería poder hallar algo común, o al menos debería poder construirlo. El pintor estadounidense Edward Hopper fue uno de los principales representantes del realismo del siglo XX, en la actualidad sus obras se han convertido en iconos de la vida y la sociedad moderna.

SESIÓN 7: Expresionismo abstracto

El expresionismo abstracto es el término que se aplica a las nuevas formas de arte abstracto, desarrollado por los pintores americanos tales como Jackson Pollock, Mark Rothko y Willem de Kooning durante las décadas de 1940 y 1950. A menudo caracterizado por pinceladas gestuales o marcas, y la impresión de espontaneidad en las obras. Los expresionistas abstractos se asentaron principalmente en la ciudad de Nueva York, también conocidos como la escuela de Nueva York. El nombre evoca su objetivo de hacer un arte que, si bien abstracto, también era expresivo y emocional en su efecto. Se inspiraron en conceptos del Surrealismo, como el valor de lo inconsciente en el arte, y por el automatismo de artistas como Joan Miró. Dentro del expresionismo abstracto existieron dos grandes grupos: los pintores de acción (lienzos con pinceladas expresivas: Pollock); y los pintores que llenaron sus lienzos con formas abstractas y campos de color: Rothko.

SESIÓN 8: Pop Art

El Arte Pop emerge a mediados de 1950 en Gran Bretaña y a finales de 1950 en los Estados Unidos, para alcanzar su punto máximo en la década de 1960. Comenzó como una revuelta contra los enfoques dominantes sobre el arte y la cultura y las opiniones tradicionales sobre lo que el arte debería ser. Los jóvenes artistas sentían que lo que les enseñaron en la escuela de arte y lo que habían visto en los museos no tenía nada que ver con su vida o las cosas que veían a su alrededor todos los días. En su lugar se dirigieron a fuentes tales como las películas de Hollywood, la publicidad, el embalaje de productos comunes, la música pop y los cómics para componer sus imágenes. La lista de artistas pop clave incluye a Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Richard Hamilton, Peter Blake y David Hockney.

SESIÓN 9: La Desmaterialización del Arte: Arte conceptual, Land art y Body art.

Durante la década de 1960, los procesos anti-intelectuales emocionales/intuitivos del quehacer artístico característicos de las dos últimas décadas empezaron a dar paso a un arte ultra-conceptual que hace hincapié, casi exclusivamente, en el proceso de pensamiento crítico y el proyecto. La obra se diseña en el estudio del artista, pero es ejecutada en otro lugar por artesanos profesionales, ya que el objeto se convierte simplemente en el producto final, estos artistas están perdiendo interés en la evolución física de la obra de arte. El estudio se está convirtiendo en un nuevo taller. Esta tendencia provocó una profunda desmaterialización del arte, especialmente del arte como objeto, y convirtió al objeto en algo totalmente obsoleto. Estas formas de arte exigen más participación por parte del espectador, que a pesar de su apariencia hostil invierten más tiempo para comprender su sentido social y con frecuencia su contenido artístico, con frecuencia teatralizado a partir de performance. El Land Art y el trabajo de Ana Mendieta precursora del 'earth-body', son buena muestra de ello. El Body Art, abarca una variedad de enfoques diferentes y surge alrededor de 1960. Incluye tanto el arte de la performance, donde el artista está directamente relacionado con el cuerpo en forma de acciones, eventos improvisados o coreografía. El Body Art también explora el cuerpo a partir de una gran variedad de medios entre los que se incluyen la pintura, escultura, fotografía, el cine y el vídeo. Se refiere en general a cuestiones de género e identidad personal.

SESIÓN 10: Visita cultural por determinar

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESIÓN 11: Performance Art.

El arte de la performance tiene sus orígenes en el Futurismo y el Dada, pero se convirtió en un fenómeno importante en los años 60 y 70 y puede ser visto como una vertiente del arte conceptual.

El florecimiento más significativo del arte de la Performance ocurrió después de la declinación del Modernismo y del Expresionismo Abstracto en los años 60, y encontró a sus exponentes en todo el mundo. El arte de la Performance de este período se centró particularmente en el cuerpo, y se refiere a menudo como arte del cuerpo. Esto refleja la llamada "desmaterialización del objeto de arte" del período, y el abandono de los medios tradicionales. También refleja la fermentación política de la época: el surgimiento del feminismo, que alentó el pensamiento sobre la división entre el activismo personal y político y la actitud en contra de la guerra, que proporcionó modelos para "acciones" artísticas politizadas.

SESIÓN 12: Video Art.

Vídeo Art se considera al arte que implica el uso de los datos de audio y vídeo y se basa en imágenes en movimiento. La introducción del video en la década de 1960 alteró radicalmente el progreso del arte. El aspecto más importante del vídeo es que era económico y fácil de hacer, permitiendo a los artistas registrar y documentar sus actuaciones con facilidad. Esto exigía menos presión para la creación y les daba libertad fuera de las galerías de arte. Uno de los primeros pioneros del videoarte fue Bruce Nauman, que utilizó el vídeo para revelar los procesos creativos ocultos del artista, mediante la filmación de sí mismo en su estudio. A medida que la tecnología de vídeo se hizo más sofisticada, la técnica evolucionó a tiempo real, grabaciones granuladas, blanco y negro, hasta la actualidad hoy en día, con énfasis en instalaciones a gran escala, y las obras a multi pantalla de Bill Viola. Otros artistas, por ejemplo, Gillian Wearing, usan un estilo documental para hacer arte sobre los aspectos ocultos de la sociedad. A considerar que la feria de arte más importante en el mundo, dedicado a este sector, se celebra en Barcelona: LOOP.

SESIÓN 13: Arte público y Street Art.

El arte de la calle "Street art" se relaciona con el arte del graffiti en que se crea en localizaciones públicas y es generalmente sancionado, pero cubre una gama más amplia de medios y está conectado más con diseño gráfico. Mientras que el graffiti moderno y cotidiano gira en torno al tema del "etiquetado" y del texto, el Street art es mucho más abierto. No hay reglas en este tipo de arte, así que todo vale, sin embargo los materiales y técnicas comunes incluyen el fijado de carteles (wheat-pasting), el stenciling, las etiquetas engomadas, el dibujo a mano alzada y las proyecciones de video o mapping. Los artistas callejeros suelen trabajar en estudios, realizar exposiciones en galerías o trabajar en otras áreas creativas: no son anti-artísticos, simplemente disfrutan de la libertad de trabajar en público sin tener que preocuparse por lo que piensan los demás. Muchos artistas bien conocidos comenzaron sus carreras trabajando de una manera que ahora consideramos como arte callejero, por ejemplo, Gordon Matta-Clark, Jenny Holzer y Barbara Kruger.

SESIÓN 14: Examen final.

SESIÓN 15: Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

PRIMER SEMESTRE (50% de la nota final):

1. Examen 30%
- 2- Ejercicios a realizar en casa durante el primer semestre 70%
 - 2.1- Timeline 30% (parejas)
 - 2.2- Comentario de un texto de Vanguardia 20% (individual)
 - 2.3- Análisis de una obra Arte&Diseño 20% (individual)

SEGUNDO SEMESTRE (50% de la nota final):

1. Examen 30%
2. Trabajo de investigación 40% (grupo)
3. Presentaciones en clase 30% (individuales)

NOTAS: La nota final de la asignatura corresponderá a la media entre el primer y el segundo semestre. El examen y el trabajo de investigación son obligatorios de forma que si se suspenden o no se presentan se tendrán que recuperar en julio (primer semestre) o septiembre (segundo semestre). La presentacions y ejercicios no presentados tendrán un valor de 0 en la nota final.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT o otros formatos
Dossier final
Comentario de texto
Trabajo de investigación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Precisión en la aplicación del vocabulario y el lenguaje
2. Calidad y rigurosidad en la selección de fuentes de información
3. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información
4. Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Bloc de notas
Ordenador o tableta (para presentaciones y/o tomar notas)

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El alumno deberá recuperar el contenido específico suspendido o no presentado, ya sea el trabajo de investigación o el examen final. La media entre la nota final del primer semestre y la del segundo semestre solo se efectuará si ambas partes se han aprobado.

BIBLIOGRAFÍA

BOZAL, V.: *Los primeros 10 años. 1900-1910 Los primeros años del arte contemporáneo*. Madrid. Visor, 1993

CHIPP, H.: *Teorías del Arte Contemporáneo: fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid. Akal, 1995.

DE MICHELI, M.: *Las vanguardias artísticas del siglo XX. Textos y manifiestos*. Madrid. Alianza, 1979.

GOMBRICH, E. H.: *La Historia del Arte*, Madrid. Debate, 1997. -Traducida de la nueva edición inglesa. Segunda reimpresión, 2001-.

HAMILTON, G. H.: *Pintura y escultura en Europa 1880-1940*. Madrid. Cátedra, 1980.

BUENDÍA, J. R.; GÁLLEGO, J.: *El arte europeo y norteamericano del siglo XIX*. Madrid: Espasa Calpe, 1990.

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

CV

CV Isabel Causadias

Graduada Superior en Diseño de Producto. Escola EINA d' Art i Disseny | Licenciada en Bellas Artes Universitat de Barcelona | Master en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas e Investigación UB | Adscrita al Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas dentro de la Línea de investigación en Imagen y Diseño | Investigadora en Economía de la Cultura y Mercado del Arte Contemporáneo | Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y Profesora en la Facultat de Bellas Artes de Barcelona – Departamento de Artes visuales y Diseño.

CV Joan Abelló

DEA (*Diploma de Estudios Avanzados*) en Filología Catalana (UB-Universitat de Barcelona), y en Humanidades (UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona).

Doctor Internacional en Humanidades (teoría y estética de las artes) por la UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Diplomado en Gestión Cultural y *Fund Raising* (ESADE Business School, Barcelona). Crítico de arte y de *design*, histórico. Ha colaborado con diversas escuelas superiores de arte y diseño y universidades en Italia, Estados Unidos y España. Actualmente con la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, donde ha codirigido Jornadas de Estudio sobre arte.

Director del Institut Catalunya Àfrica y miembro del Consejo Directivo del Reial Cercle Artístic de Barcelona y del Comité Científico del Instituto Europeo de Design de Barcelona.

Ha comisariado numerosas exposiciones y actividades relacionadas con el diseño y el arte contemporáneo, y las prácticas del arte europeo en África.

Colabora, como crítico de arte y *design*, en distintos medios de comunicación europeos, publica una columna de opinión sobre arte en la revista EL TEMPS

CV Clara Mas

Licenciada y DEA (Diploma de Estudios Avanzados) en Humanidades (UAB) | CAP (Certificado de Aptitud Pedagógica) especialidad en Geografía e Historia | Doctoranda en el Departamento de Lenguas Románicas de la UAB | Guía Oficial de Turismo de Cataluña | Fundadora de Insòlitbarcelona (visitas guiada urbanas) | Ha trabajado como gestora cultural en el CERC (Centro de Estudios y Recursos Culturales) de la Diputació de Barcelona | Colabora con el FAD (Fomento de las Artes y el Diseño) en la producción de los Premios Laus de Diseño Gráfico y Comunicación Visual y en la realización de las visitas guiadas de la Exposición “El mejor Diseño del año”

CV Julia Varela

Artista visual e investigadora interesada en temas relacionados con el cambio climático y la Antropoceno. Ha formado parte de exposiciones nacionales e internacionales celebradas en Alemania, Japón, Inglaterra, Australia, España, Suecia y Finlandia, entre otros.

Educación: Máster en Artes (Escultura) Royal College of Art London, 2015; Master de Formación del Profesorado (DIBUIX), Universidad de Barcelona UB, 2018; Licenciado en Bellas Artes, Facultad de Arte y Arquitectura UEM Madrid, 2008. Programas de investigación: Imágenes críticas, Kungl. Konsthögskolan / Royal Institute of Art, Estocolmo, Suecia 2018; SAAS-Fee Summer Institute de Arte, European Graduate School, Berlín - Suiza, 2016.

TÍTULO SUPERIOR en Diseño Gráfico, Moda, Interiores y Producto

MATERIA/MODULE	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
ASIGNATURA/SUBJECT	Técnicas de Representación I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO/COURSE	1 Gráfico, Moda, Interiores y Producto
DOCENTE	Elenio Pico, Xano Armenter

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	FORMACIÓN BÁSICA

RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
Dominar la utilización del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo en el proyecto de diseño. Dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE/LEARNING OUTCOMES

- OBJ.1- Lectura de modelos para la representación bidimensional.
- OBJ.2- Ejercitación en la lectura de las formas y la luz.
- OBJ.3- Práctica y reconocimiento de materiales para el dibujo.
- OBJ.4- Dibujo de la figura humana.
- OBJ.5- Desarrollo de hábitos para el dibujo en el contexto de lo cotidiano (sketchbook).

CONTENIDOS y SESIONES

Para el desarrollo de las clases de figura humana se tendrá en cuenta distintos aspectos de representación de la misma: ejes, proporciones, figura estática, en movimiento, aspectos parciales (observación de manos, rostros, etc.), poses de tiempos cortos, medios y largos. Se aplicarán para la representación los elementos adquiridos en las primeras 8 sesiones.

Para el desarrollo del trabajo los alumnos tomarán contacto con diferentes materiales, escalas y soportes para aproximarlos a una experiencia que les permita familiarizarse con diferentes modos de representación de una forma lúdica y efectiva.

El curso implica integralmente la experiencia de materiales del dibujo. Se realizará fundamentalmente investigando las posibilidades del blanco, el negro y los grises aunque no se descartan experiencias utilizando el color.

Sesión 1	Presentación del curso e introducción. El punto, la línea, la forma. Formas bidimensionales y Tridimensionales. La luz.
Sesión 2	Introducción a los elementos constructivos del dibujo. El punto y la línea. Lectura de formas tridimensionales simples. Puntos principales. Tensión entre puntos. Relaciones entre objetos. Lecturas de proporciones, ancho y alto.
Sesión 3	Lectura de la forma. Lectura de objetos de estructura simple, direcciones y profundidades. La diagonal como elemento definidor de profundidad.
Sesión 4	Lectura de objetos de estructura simple. La luz. Estados: Luz, mediatinta y sombra. Lectura de las tres luces básicas, comprensión de las claves de valores. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 5	La luz. Comportamiento de la forma: Forma abierta y cerrada. Representación de formas abiertas y cerradas a partir de iluminaciones dirigidas, comprensión de la definición de la forma en función de la proximidad y la lejanía. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 6	La luz. La mancha como elemento constructivo. Superposición de capas para la construcción de medias tintas y sombras.
Sesión 7	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios cerrados. Lectura del espacio, representación del mobiliario del aula. Dibujos de ejecución rápida a partir de cambios de puntos de vista. Comprensión de la relación mirada y línea de horizonte.
Sesión 8	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios abiertos. Lectura del paisaje.
Sesión 9	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios urbanos.
Sesión 10	Dibujo de figura humana. Clase mixta. Dibujos de ejecución rápida y se ampliará progresivamente el tiempo de cada pose para la realización de observaciones más detenidas.
Sesión 11	Dibujo de figura humana. Estudio de elementos parciales del cuerpo, dibujos de detalles y aproximaciones.
Sesión 12	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 13	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 14	Estudios de elementos vegetales, representación figurativa y síntesis geométrica.
Sesión 15	Entrega final / Examen / Feedback

ENTREGA FINAL E INTERMEDIAS

A lo largo de la experiencia se les pedirá a los alumnos contar con un sketchbook donde volcarán dibujos relacionados con su entorno cotidiano. **Se hará del mismo un seguimiento semanal.**

Semanalmente se pedirá el desarrollo de ejercitación de refuerzo sobre los temas desarrollados en clase.

La entrega final consistirá en la presentación del material realizado en clase y los ejercicios relacionados más la entrega del sketchbook.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Como la asistencia es obligatoria, la evaluación de las asignaturas se llevará a cabo siguiendo 3 parámetros que harán media ponderada para dar la nota final:

1. Examen Final de la materia 30%

2 Presentaciones parciales de los ejercicios y láminas 40%

3. Dossier final recopilatorio de todos los ejercicios 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:

Dominio de los sistemas de representación gráfica. Limpieza y coherencia en la aplicación de códigos gráficos y en el uso de sistemas de representación.

Capacidad para la experimentación. Uso adecuado de materiales, técnicas y recursos.

Comunicación visual, claridad y congruencia en la selección y / o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

Proceso de trabajo. Consistencia y constancia en el proceso de trabajo.

Capacidad de creación Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

Capacidad de generar ideas. Destreza en la generación de soluciones alternativas en cantidad y calidad.

MATERIAL NECESARIO (ALUMNOS Y/O IED)

Clases 10 a 13: clase que permita a los alumnos trabajar en círculo alrededor del modelo.

Clase 10: Modelo femenina

Clase 11: Modelo femenina

Clase 12: Modelo masculino

Clase 13: Modelo masculino

Alumnos: los alumnos trabajarán fundamentalmente en papeles formato a4, a3 y a2. No se descarta el uso de papeles de mayor tamaño para alguna de las clases relacionadas con el dibujo de figura humana.

Papel DIN A3

Rotuladores al agua Edding

Rotuladores permanentes Edding 500, Edding 3000

Tinta china negra.

Pinceles de punta nº 8, 12

Pegamento.

Cartulina gris, blanca y negra

CONTENIDO RECUPERACION JULIO+SEPTIEMBRE

Deberán entregar la totalidad de los trabajos realizados durante la asignatura más un ejercicio especial que estará relacionado directamente con los problemas puestos de manifiesto por el alumno a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro - Betty Edwards
Espacio pintura creativa
Curso completo de dibujo

Elenio Pico

Estudios: Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano

Profesorado Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (Especialidad en Pintura)

Desarrolla actividades en múltiples campos de la comunicación Visual. Ilustración para la educación, niños y adultos. Ilustración infográfica, Animación web, realización integral de libros para niños, comics, comisariado de exposiciones de artes gráficas, Pintura, instalaciones, intervenciones en espacios públicos, educación y conferencias etc.

Está radicado en Barcelona desde el año 2000, fue premiado por la Associació Professional d'il·lustradors de Catalunya con el premio Junceda en los años 2008, 2009 y 2011 en las categorías de diseño, web y educación respectivamente.

Su Palabra y obra fue difundida y editada en Argentina, Brasil, Perú, México, EEUU, España, Italia, Francia, Holanda, Bélgica, Portugal, Inglaterra y Alemania.

En la actualidad se está preparando la compilación de sus trabajos realizados para La Abadía de Montserrat, Barcelona, "Pequeñas Historias de Grandes Pintores" por Pequeño Editor para Argentina y Corea.

Xano Armenter

Influenciado por el dibujo de comic, estudió el bachillerato en Vigo (Pontevedra) y diseño gráfico en la escuela Eina de Barcelona, (1973 - 1976) y arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York donde se instala y completa sus estudios en la School of Visual Arts con Milton Glaser (1981) y gravado en la New York Academy (1982).

Durante todos los 80, vive en el East Village neoyorquino. En sus pinturas se nota primero la breve influencia del 'pattern painting' y sobretudo el impacto del graffiti y el expresionismo figurativo que marcan esa década, un realismo urbano y desenfadado, con mucho carácter.

A partir de los 90 y a la par con sus cambios de residencia entre Los Angeles, Nueva York y Barcelona, su trabajo sufre cambios y nuevos experimentos, con el color se dirige hacia la abstracción más radical y luego de nuevo el dibujo se impone y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal.

Eugenia López Reus

Es doctora arquitecta, diseñadora y artista. Su docencia e investigación están basadas en la práctica de la arquitectura, el diseño y la fotografía, así como en una contrastada reflexión teórica reconocida internacionalmente. Se interesa especialmente en las conexiones entre la naturaleza reflexiva del diseño y los discursos de la memoria para fomentar la innovación y la sostenibilidad. López Reus es doctora en proyectos por la ETSAB/UPC y su carrera docente e investigadora incluye universidades en Europa y el Medio Oriente como la IE Universidad, Universidad de Navarra,

Politecnico di Milano, American University of Sharjah y Abu Dhabi University, entre otras. En estas instituciones ha estado comprometida con la enseñanza, la investigación y la gestión académica, colaborando en procesos de acreditación y liderando proyectos de investigación. Su experiencia docente abarca la enseñanza de fundamentos del diseño, dibujo, proyectos, y metodologías de investigación aplicadas al diseño. Sus publicaciones abordan la teoría y la práctica del diseño, el arte y la arquitectura. Ha recibido premios y reconocimientos en concursos de arquitectura locales e internacionales. En 2015 co-funda CritTeam, un colectivo que investiga intersecciones del arte, el diseño y la arquitectura con las convenciones culturales. El trabajo de CritTeam cuestiona las nociones comunes de tradición, autenticidad e identidad a través de diversas técnicas digitales y tradicionales -como fotografía, foto collage y dibujo. Las obras e investigaciones de CritTeam han sido exhibidas y publicadas en diversas instituciones europeas y asiáticas como la Sharjah Art Foundation, University of Edinburg, Cumulus, The Bartlett (UCL), Docomomo, BEAU 2018 (Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo), entre otras.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Hernán Ordoñez, Júlia Esqué, Soulafa Soubra, Susana Piquer

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4
PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.

Dispositivos y estrategias digitales.

Tendencias en la comunicación de la información.

Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Cada proyecto de diseño necesita de una comunicación adecuada y eficiente para poderse explicar a los receptores/interlocutores/usuarios del mismo. Por este motivo es importante que los estudiantes **entiendan el porqué y cuáles son los principios esenciales de la comunicación de proyecto así como sus lenguajes, soportes, técnicas y recursos expresivos.**

La asignatura se centra en los elementos sintácticos y semánticos de la comunicación (visual, verbal, gestual) potenciando la adecuación de los elementos visuales y tipográficos al mensaje.

Los principales contenidos teóricos se centran en:

Teoría y conocimientos básicos de la comunicación de proyecto.

Construcción, composición y comunicación de la información (observación, análisis, síntesis, organización de la información).

Arquitectura de la información: estructura y composición.

Percepción visual: legibilidad, impacto y discurso visual.

Expresión y representación 2D y 3D / ilustración aplicados a la comunicación de proyectos.

Nociones de maquetación digital.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Reconocer los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 1

Introducción:

- Presentación de la asignatura y de los objetivos a cumplir.
- Qué es un Sketchbook (proceso), un Moodboard (referencias inspiracionales, ejemplos) y un Panel (layout explicativo del proyecto).
- Lenguajes de representación visual - Semiótica y proceso de síntesis

- Lanzamiento del **TP1: Síntesis**

Síntesis: El proceso de síntesis utilizando Forma.

Próxima clase traer por lo menos 3 revistas o publicaciones impresas para recortar. Traer kit "Analogic Designer" tijera, cutter, lápiz, pegamento en barra, celo, lápices.

SESIÓN 2

- Presentación oral con un tiempo acotado, análisis y corrección del "primer intento" de **TP1**.
- Se les pide a los estudiantes que continúen con el **TP1** y lleguen a la síntesis final. Trabajo en clase para la presentación final.
- Lanzamiento **TP2: Moodboard**, "qué es un moodboard y para qué sirve".

SESIÓN 3

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP1**
- Trabajo eficaz en clase **TP2 - Moodboard**

SESIÓN 4

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP2**
- Lanzamiento **TP3: Tipografía**.
- Trabajo grupal (2 integrantes).
- Formato DIN A3

Conceptos de jerarquización y organización.

Tipografía: usos y gestión.

Introducción a la organización de los elementos en un layout (página).

SESIÓN 5

- Entrega final **TP3**. Feedback
- Lanzamiento **TP4: Infografía**

Trabajo grupal (2 integrantes)

Formato: DIN A2/DIN A1

Cada estudiante identifica 3 elementos distintos para el mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

SESIÓN 6

- Presentación **TP4**. Feedback.
- Trabajo en clase y Entrega final **TP4**
- Proyección del trailer del film. Verán en casa la película entera, los alumnos tomarán notas en casa para debate y análisis en clase 7.
- Lanzamiento **TP5. Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.**

Trabajo grupal multidisciplinar (2 integrantes).

El objetivo principal del TP es la comunicación del proyecto, el objetivo secundario es el diseño del juego.

- **Primera etapa del TP5:** Diseñar un juego.
Presentación en la próxima clase

SESIÓN 7

- **Segunda etapa del TP5:**

Presentación del encargo (el juego).

Trabajar sobre la presentación.

Definir a qué quiere llegar el proyecto (por ejemplo, a la escena xxxx)

Diseñar la comunicación del juego.

Preparar 3 paneles DIN A3.

4 páginas del Book.

SESIÓN 8

- **Nociones de maquetación** digital: Indesign 1.

Trabajar sobre los tres paneles DIN A3.

Formato.

Grilla. Organización de elementos en un layout.

Tipografía. Estilos. Jerarquías.

Color

SESIÓN 9

- Pre-Entrega del TP5.

Trabajo en clase. Preparar la entrega final y su presentación.

Presentar

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

3. **Book.** Memoria descriptiva. (a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas. Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

4. "Presentación en clase. Debate".

Sugerencia: Realiza pruebas de impresión durante el proceso. Ajústalas. Nunca imprimas el día anterior.

Debes cumplir con los plazos de entrega en tiempo y forma.

**EN ESTE MOMENTO LOS ESTUDIANTES DEBEN TENER TODOS SUS TP'S DIGITALIZADOS,
PARA EL TP6**

SESIÓN 10

- Hand in **TP5** al inicio de la clase.

- Lanzamiento **TP6. Portfolio.**

Qué es un Portfolio.

Componentes.

Visual Storytelling.

Refuerzo en Tipografía, Color y composición como elementos comunicacionales.

Diseño de la información:

+ Organización

+ Representación

Nociones de diseño editorial.

El Portfolio es la Entrega Final de la asignatura.

Trabajo Individual

Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

TP1 Síntesis de tu imagen

TP2 (Videoclip. Moodboard)

TP3 (Tipografía).

TP4 (Infografía)

TP5 (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

SESIÓN 11

Portfolio.

Trabajo en clase.

Contenidos.

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

Mix Contenidos y procedimientos digitales.

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**.

SESIÓN 12

Procedimientos digitales.

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

SESIÓN 13

Procedimientos digitales.

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

SESIÓN 14

Entrega Final de la asignatura. Portfolio.

Detallada anteriormente

SESIÓN 15

Feedback y entrega notas

5. EVALUACIÓN

Ejercicios en grupo e individuales 60%
Presentaciones (parciales y finales) en clase 20%
Trabajo de resumen - Dossier Final 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PDF u otros formatos
Dossier final
Plafones
Moodboard
Sketchbook compartido con Fundamentos

Entrega de cada ejercicio:

Presentación TP1:

La Síntesis como lenguaje comunicacional: Forma.

Trabajo individual. Formato no puede exceder un DIN A3.

Panel con la síntesis de tu imagen (cara). Puede ser una silueta, un pictograma o una expresión artística sintética (no un dibujo hiperrealista).

Debes utilizar forma.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP2:

Moodboard.

Trabajo individual.

Formato DIN A3.

Partiendo del visionado de un videoclip elegido por el alumno, Realizar en clase de un moodboard.

Se debe transmitir el "mood" a quienes no conozcan el video.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP3:

Tipografía.

Trabajo grupal (2 integrantes).
Formato DIN A3

Panel tipográfico donde se demuestren aspectos compositivos y jerarquización del texto.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP4:

Infografía.

Trabajo grupal (2 integrantes).

Selección y desarrollo de información y creación de una imagen visual en formato mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP5:

Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.

Trabajo grupal (3 integrantes).

Todos los grupos parten de lo mismo (el film), pero las soluciones son diferentes.
Participan las distintas disciplinas (carreras) de diseño.

1. **Moodboard.**
2. **Tres Paneles de presentación.**
Formato DIN A3.

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

3. **Book.** Memoria descriptiva.

(a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas.
Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

4. "Presentación en clase. Debate".

—
Presentación TP6:

Entrega Final de la asignatura. Portfolio.

Trabajo Individual Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

TP1 Síntesis de tu imagen

TP2 (Videoclip. Moodboard)

TP3 (Tipografía).

TP4 (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

Eficacia en la gestión de tiempos y recursos

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

IED:

Ordenador y cañón proyector **con buena resolución.**

Altavoces

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Hojas formato DIN A3.

Elementos de corte y pegado.

Papeles.

Aula con ordenador y proyector.

Varios conversados durante las clases.

Alumnos:

Cuaderno DIN A5. TIGER para sketchbook

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Varios conversados durante las clases.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Trabajos realizados durante el curso + Trabajo extra a convenir.

8. BIBLIOGRAFÍA

Information Graphics.

Sandra Rendgen, Julius Wiedemann
TASCHEN.
ISBN: 978-3-83652879-5

Open Here : The Art of Instructional Desig

Authors: Paul Mijksenaar, Piet Westendorp.
Publisher: Stewart Tabori & Chang; illustrated edition edition (October 1, 1999)
ISBN-10: 1556709625
ISBN-13: 978-1556709623

Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica

Autor: Bruno Munari
Publisher: Editorial Gustavo Gili, S.L.; 1985
ISBN: 978-84-252-1203-1

Cómo Funciona la música.

Author: David Byrne .
Publisher: RANDOM HOUSE, 2014
ISBN 9788439727972

Sistemas de retículas.

Josef Müller-Brockmann.
Editorial Gustavo Gili.
ISBN: 9788425225147

Manifiesto del tercer paisaje

Autor: Gilles Clement
Editorial Gustavo Gili. 2007
ISBN 9788425221255

Seis propuestas para el próximo milenio

Autor: Italo Calvino
Siruela. 2012
ISBN 9788478444144

Alehop!: dissenys, enginys i remeis

Institut de Cultura de Barcelona
Ed. Electa, 2003

Objets anonymes

Author: Edwards, Jeremy.
Jean-MichelPlace Editions, Paris 2000

FILMS:

Grand Hotel Budapest, Wes Anderson, 2014

Mi tío (Mon oncle). Jacques Tati.

LINKS:

https://www.ted.com/talks/ajit_narayanan_a_word_game_to_communicate_in_any_language#t-119184

Casos:

El potencial de lo “no-diseñado”: <http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/>

Reflexión acerca del “mal diseño”: El caso del diagrama del metro de NYC por Massimo Vignelli.

Ejercicio de observación: <http://www.animalsontheunderground.com/the-animals.html>

Ejercicio de observación: <http://artiseverywhere.serraglia.com/how-is-art-made/>

Clasificación de elementos: http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=185&catid=94&Itemid=329

9. CV

HERNÁN ORDOÑEZ

Licenciado en Diseño Gráfico FADU-UBA (Universidad de Buenos Aires), Argentina. Diseñador y docente, colabora con empresas y escuelas de diseño en Europa y América.

Tutor de proyectos que obtuvieron premios como “Reinvest the money”, Monnaie de París 2018 / “The Dog’s Bollocks” DesignBridge, Londres / Signes / ADI-FAD / Laus / MADinSpain / Ecodisseny, Generalitat de Catalunya 2017 / Museo Guggenheim Bilbao. Varios fueron seleccionados por diversas publicaciones y otros permitieron a los estudiantes realizar sus primeras experiencias laborales en agencias y organizaciones de prestigio internacional.

Creador y coordinador de Master en Diseño Gráfico de la Información y Media Branding, IED Barcelona en colaboración con Turner Broadcasting System declarado de interés por el CCEBA - Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) // Project Leader de Selected Europe, Visual Inspiration from Bilbao, city of Design UNESCO // Project Leader de Workshops Week + Alumni Design Days en IED Barcelona // Certificado por Rasmussen Consulting (Denmark) para diseñar y facilitar workshops con la metodología LEGO SeriousPlay. Impulsor de la primera conferencia e implementación de ésta metodología en una escuela de diseño (IED, Barcelona) // Autor del libro "Typex. Una experiencia docente con Tipografía" (IndexBook, Barcelona) // Docente de Tipografía en Cátedra Longinotti (FADU-UBA) en su etapa fundacional // Participante activo en conferencias y workshops en Europa y América.

<https://www.linkedin.com/in/hernanordonez/>

SOULAFA SOUBRA

Degree in Graphic Design from the American University of Beirut, Lebanon. Followed by an MA in Performance Design & Practice from St. Martins, London. Instructor for the International Baccalaureate in Visual Arts and Media; MYP and DP program at Well-spring Learning Community, Beirut, Lebanon. Moreover, "Set Design & Creative Concepts" course at The American University of Beirut, Lebanon.

Manager and instructor at The Artwork Shop; Creative space.
Curator of various theatre set productions and exhibitions.
Designed for diverse companies and institutions such as MTV Arabia, TBWA Dubai, ICRC, AUB Initiative...

www.linkedin.com/in/soulafa-soubra

SUSANA PIQUER

Graduada como Arquitecto Técnico por la Universidad Politécnica de Barcelona, con un Máster en Diseño de Interiores y un Máster en Dirección de Arte.

Susana Piquer fue cofundadora de Colectivo Fos en 2013, y después de trabajar con artistas y agencias creativas, creó Colapso Studio en 2014, una estudio de diseño centrado en espacios, ya sean permanentes o efímeros, y objetos.

Desde entonces compagina los proyectos con la docencia en diferentes Escuelas de Diseño internacionales.

www.colapsostudio.com
<https://www.linkedin.com/in/susanapiquer/>

JÚLIA ESQUÉ

Licenciada en Diseño de Producto por la Universidad Elisava, Barcelona.
Master en Diseño de Producto en ECAL, Lausanne, Suiza.

Desde 2014 colabora estrechamente con Stephen Burks del estudio Stephen Burks Man Made (Premio Nacional de Diseño EUA, 2015), y desde 2017 con el diseñador Martí Guixé.

Asimismo impulsa proyectos de diseño relacionados con iluminación, espacios y accesorios de moda para distintas marcas.

Clientes seleccionados: Dedon, Bolon, BD Barcelona, Louis Vuitton, Roche Bo-bois, Nanimarquina, Nomad Coffee, Parachilna, Baccarat, Andrés Sardà.

www.juliaesque.com
<https://www.linkedin.com/in/júlia-esqué-994bbba5>

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO

MATERIA	Introducción al Marketing
ASIGNATURA	Introducción al Marketing
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Teresa Buhigas Kike Macías Jaume Massons

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CRÉDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G20. 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.
- G21. Dominar la metodología de investigación.
- G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

1. RESUMEN DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, tanto como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.

Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.

Ofrecer una visión general del análisis y de la planificación del marketing.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Para obtener una mayor comprensión del mundo actual, es necesario comprender nuestra relación con el entorno en el que nos encontremos en cada momento. En la sociedad actual, el marketing está omnipresente y abarca todos los ámbitos de relación con el entorno.

Introducción al marketing acerca el alumno a una primera comprensión del entorno e investigación de mercados en marketing, estudio de conceptos elementales de marketing, revisión de las herramientas básicas de segmentación, así como la exploración de los conocimientos de estrategias de branding, comunicación esenciales.

La asignatura tendrá un marco teórico y unos ejercicios prácticos que se focalizan en:

1. Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.
2. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.
3. Ofrecer una visión general del análisis y la planificación del marketing.
4. Evaluar y apoyar la teoría del marketing estratégico a través del grupo de investigación y trabajo Presentación de un caso (elemento práctico).

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1. Visión general del análisis y de la planificación del marketing.
2. Conocimiento básico de los conceptos de marketing y comunicación.
3. Conocimiento de las herramientas de Investigación de Mercados.
4. Conocimiento básico de las estrategias de segmentación y posicionamiento.
5. Conocimiento inicial para la creación de valor de marca o branding.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1.-Presentación asignatura + Qué es marketing

Sesión 2.-Necesidades y comportamiento del consumidor

- Bríffing Actividad 1

Sesión 3.- Proceso de compra

Sesión 4.- La segmentación de consumidores y target

Sesión 5.-La investigación de mercado

- Entrega actividad 1

Sesión 6.- Definición del entorno competitivo de la marca

- Bríffing actividad 2

Sesión 7.-Valor de marca y Estrategias competitivas

Sesión 8.-Propuesta de posicionamiento y posicionamiento

- Checkpoint actividad 2.

Sesión 9 Marketing Mix 7P's (de la 4 a las 7P's)

- Actividad individual 2: Tarea 1
- Feedback / Debate solución tipo actividad 1

Sesión 10 .-Producto / Servicio

- Feedback / Debate solución tipo actividad 2

Sesión 11 .-Precio

Sesión 12 .-Distribucion

Sesión 13 .-Comunicacion

- Actividad tareal 2 entrega

Sesión 14 .-Comunicacion - MKT de Guerrilla

- Brífling tarea 3

Sesión 15 .-Personas y Procesos.

Sesión 16 .-Entorno fisico.

Sesión 17 .-Marketing Management / Análisis DAFO

- Entrega actividad 3/ Brief actividad 4

Sesión 18 .-Marketing Management / El plan de marketing

Sesión 19 .-El marketing en las organizaciones.

- Entrega actividad 4

Sesión 20 .-Examen. **Cierre Módulo.**

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Se realizarán 3 trabajos y un examen con el siguiente reparto de porcentajes sobre la nota final:

TRABAJOS:

Trabajos individuales y grupales = 65%
2 Trabajos individuales [10% + 10%]
2 Trabajos en grupo [22,5% + 22,5%]

EXAMEN:

Se realizará un examen final para el cual se dispondrá de 50 minutos para realizarlo y que supondrá un 35% de la nota final.

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Todos los trabajos deberán ser entregados en uno de los siguientes formatos digitales en la forma y fecha indicada por el profesor de la asignatura.

Formatos aceptados para las presentaciones y trabajos: .PPT, .PDF y formatos de vídeo (.avi, .mp4 o cualquiera equivalente).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.
Evaluable mediante proyectos.
- Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.
Evaluable mediante los materiales creados para las presentaciones.
- Calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información.
Evaluable en el trabajo de investigación.
- Precisión en la aplicación del vocabulario y del lenguaje.
Evaluable en las presentaciones orales, trabajos entregados y examen final.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Toda la bibliografía utilizada está disponible en la mediateca.
Si se necesitara algún recurso online, el profesor indicará la forma y el modo de obtenerlo.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

La recuperación de Julio consistirá en un examen de 20 preguntas que contemplará todos los contenidos vistos en clase.

BIBLIOGRAFÍA

Philip Kotler. *Marketing Management: Analysis Planning, Implementation and control*. Prentice Hall. 1996

David A. Aaker. *Managing Brand Equity*. New Jersey: Prentice hall. 1991

Al Ries & Jack Trout. *The Positioning: The Battle for Your Mind*. Editorial 1980

Libros Profesionales de Empresa ESIC, *Principios de marketing*. Madrid: ESIC EDITORIAL. 2011

Kotler & Armstrong. *Principles of Marketing*. 16 edition. Editorial: Prentice Hall Publishing. 2008

Philip Kotler, Svend Hollensen and Marc Opresnik. *Social Media Marketing*. 2nd edition. 2017

CV

Profesora: Teresa Buhigas

Licenciada en Dirección y Administración de empresas y MBA por ESADE. Desarrolla su carrera profesional en proyectos de consultoría en diferentes sectores y empresas de gran consumo y servicios. Ha colaborado con instituciones y proyectos internacionales vinculados con, entre otros, los JJ.OO. Barcelona 92, el Banco Mundial y diferentes niveles de la administración pública en Brasil, Colombia, El Salvador, España, Guatemala y México. Teresa ha sido miembro del equipo docente de ESADE Business School durante doce años en el departamento de Marketing. En el año 2002 entra a formar parte del equipo de profesores de IED Barcelona, como profesora de asignaturas relacionadas con marketing estratégico y proyectos finales de tesis, tanto de investigación como de implementación en empresas. Desde 2011 es Module leader del área de Marketing Strategies and Techniques en el programa de BAH Fashion Marketing and Communication, de la Universidad de Westminster en Barcelona. Desde 2015 es coordinadora académica del Master in Fashion Management en IED Barcelona.

Profesor: Kike Macías

Kike es Graduado en Diseño de Interiores y Master Project Manager con extensa experiencia trabajando a nivel internacional. Durante su carrera profesional ha colaborado con marcas como Sony, Zara, Roca. Con experiencia como jefe de proyectos internacionales en India y realizando proyectos en India, Europa, Oriente Medio y Sud Este Asiático realizando proyectos siendo responsable del diseño y de la estrategia del marca junto con los departamentos de marketing. Ha realizado charlas e impartido clases en varias universidades de diseño en Barcelona, UK, Mexico y Sri Lanka. También es miembro de la HEA (High Education Academic) bajo los estándares de UKPSF. Jefe departamento de Diseño de Interiores y de Productos en el Campus Internacional de la Northumbria University en Colombo, Sri Lanka. Actualmente combina labores como Fundador de Studioapart, estudio multidisciplinar con orientación internacional, con su otra pasión Yoga.

Profesor: Jaume Massons

Jaume es profesor de Marketing & Project Management en varias Business School en Barcelona. Recibió su título de máster en European Masters in Sports Organization Management del COI (Lausanne, Switzerland). Atesora más de

14 years de experiencia como consultor en marketing & management en proyectos nacionales e internacionales. Ha sido asesor del Ministro de Deporte de Panamá, Consultor y formador para Olympic Solidarity en Timor Oriental y Director de Marketing & Business Developer en Arabia Saudí. También ha fundado 3 start-ups especializadas en CRM, Consultoría aplicada en países en desarrollo y desarrollo de APPs móviles. Recientemente forma parte del equipo de mentores del Catalan Sports Cluster (Indescat) para desarrollar el programa INDESUP! y promover el emprendimiento en deporte.

<https://www.linkedin.com/in/jaumemassons/>

Brief: Módulo Colección

Año: 1º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 20 ECTS

Clases

Fundamentos de Diseño II (6 ECTS)
Comunicación de Proyecto II (6 ECTS)
Técnicas de Representación II (4 ECTS)
Dibujo Técnico I (4 ECTS)

Profesores

Fundamentos de Diseño II: Flora Ximenis
Comunicación de Proyecto II: Mariano Maturana
Técnicas de Representación II: Judit García-Talavera
Dibujo Técnico I: Juanjo Navarro

MASTER CLASE MODELAJE: Arturo Martínez
TALLER ASISTIDO CONFECCIÓN: Yadira Garcia

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto:

El proyecto es la primera vez que los alumnos de 1ºTS están creando una colección de moda, a base de costumización y upcycling. Hay 4 asignaturas que están vinculados para la realización del proyecto:

- Fundamentos de Diseño II (donde desarrollan su concepto, sketchbook y look final)
- Comunicación de Proyecto II (donde aprendan técnicas en diseño digital)
- Técnicas de Representación II (donde realizan ilustraciones de moda)
- Dibujo Técnico I (donde realizan dibujos planos a mano)

Resultados del Aprendizaje:

Al acabar el proyecto, lo alumnos podrán:

FUNDAMENTOS DE DISEÑO II: Adquirir los conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Entender el proceso de diseño. El alumno debe poder crear y expresar ideas personales y únicas, innovar como diseñador de moda.

COMUNICACIÓN DE PROYECTO II: Tendrán los conocimientos y habilidades necesarios para realizar correctamente, en formato digital, la mayoría de los elementos que los estudios de moda suelen producir: Mood y story boards, cartas de colores, ilustraciones, gamas de prendas, bocetos de prendas, diseño de detalles básicos.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II: Dominar el lenguaje y los recursos creativos. Obtener un amplio abanico de herramientas y técnicas que servirán a los alumnos en los proyectos de los próximos cursos. Desarrollar el trabajo artístico en el equipo. Explorar las posibilidades de técnicas de color.

DIBUJO TÉCNICO I: Dibujar en plano las prendas de vestir y complementos.

Material a Entregar:

1. Sketchbook (Fundamentos de Diseño II)
2. Ejercicios, tareas y trabajo de clase (Técnicas de Representación II, Comunicación de Proyecto II, Dibujo Técnico)
3. Look final cosido (Fundamentos de Diseño II)
4. Portafolio (todas las asignaturas)
5. Memoria externa (todas las asignaturas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Como la asistencia es obligatoria la evaluación de las asignaturas se llevará a cabo siguiendo 4 parámetros que harán media ponderada para dar la nota de cada asignatura.

FUNDAMENTOS DE DISEÑO II

1. Sketchbook, 40%
2. Look Final, 40%
3. Portafolio, 20%

COMUNICACIÓN DE PROYECTO II

1. Ejercicios de clase, 40%
2. Planos finales de los 3 looks (7 prendas) en digital, 60%

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II

1. Ejercicios de clase, 40%
2. Sketchbook, 20%
3. Ilustraciones finales de los 3 looks, 40%

DIBUJO TÉCNICO

1. Ejercicios de clase, 40%
2. Planos finales de los 3 looks (7 prendas) a mano, 60%

NOTAS: Las notas van vinculados a los Resultados del Aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

- Blackman C., (2007) 100 Years of Fashion Illustration, London: Laurence King Publishing.
- Borrelli, Laird. La Ilustración de Moda desde la perspectiva de los diseñadores. Blume Colección Manuales de diseño de moda. Gustavo Gili
- Müller F., (2000) Art & Fashion, London: Thames & Hudson.
- Navarro, J. Dibujo plano, ilustración de moda. Mao Mao Publications Barcelona, España 2007
- Renfrew, Colin & Elinor. Creación de una colección de moda.
- Riegelmann N., 9 Heads: A Guide to Drawing Fashion, Prentice Hall, 2006
- Seivewright S., (2007) Basics Fashion Design: Research and Design, New York: Ava
- Szkutnicka B., (2010) Flats: Technical Drawing for Fashion, London: Laurence King Publishing.
- Takamura Z., Diseño de moda, conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda, Promopress, 2007.
- Tallon, Kevin. Digital Fashion Illustration. Batsford, 2008.
- Tallon, Kevin. Diseño de moda creativo con Illustrator. Acanto, 2009.
- Textile View Magazine
- Udale J., Sorger R., (2006) The Fundamentals of Fashion Design, New York: AVA Publishing.
- Verlag, Gestalten. Illusive 3 – Contemporary Illustration and its Context.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Introducción al curso. Chaquetas y americanas.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Introducción al curso. Introducción a la imagen digital.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Introducción al curso. Prueba de nivel con lápiz en folio A4.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Introducción curso. Visionado powerpoint, explicación asignatura.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Abrigos y chaquetones
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Conceptos y técnicas básicas. Diferentes entradas y salidas digitales. Formatos de archivo.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Desarrollo figurín básico Mujer y hombre.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Trabajar en clase con las imágenes del sketchbook para moodboard
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Prendas exterior casual
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Trabajar con Adobe Photoshop. Tamaño de imagen vs. dimensiones de imagen. Capas.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Desarrollo figurín básico, hombre y mujer.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Sketchbook, concepto, color y materiales

DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Prendas exterior casual
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Trabajar con selecciones.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Seguir trabajando figurín, la importancia de la pose. Líneas en movimiento.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Sketchbook, moodboard con carta color y materiales y imágenes claves
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Camisas
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Trabajar con herramientas de pintura. Pinceles. Trabajar con texto. Modos de fusión y efectos de capas.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Seguir trabajando figurín, la importancia de la pose. Líneas en movimiento.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Traer prendas a clase, un abrigo, una americana, un pantalón, una camisa y unos zapatos
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Blusas
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Ajustes de imagen y correcciones básicas de la imagen.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Formas y tipos de prendas encima del figurín.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Trabajar sketchbook y prendas en maniquí, sacar fotos de las prendas y el procesos creativo
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Pantalones
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Trabajar con Adobe Illustrator. Introducción al dibujo y las herramientas. Trabajar con texto.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Introducción e experimentación con tinta. Ejercicios blanco/negro.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Trabajar sketchbook, colorido, texturas, prendas, traer ideas y bocetos de la colección.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Faldas
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Utilización de diversas herramientas y técnicas de dibujo vectorial. Dibujos planos de prendas. Trabajar con simetrías.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Técnicas al agua... color, rotulador.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Sketchbook, customizar prendas de manera coherente con el tema. Arriesgar, experimentar e investigar. TUTORIA con Julia Weems.
TODAS LAS ASIGNATURAS / Flora, Mariano, Judit, Juanjo	TUTORIA Tutoría individual sobre el proyecto. Revisión del sketchbook, moodboard, concept, dibujos, ejercicios realizados etc.
MASTER CLASS/ Martinez Lierah	Introducción al modelaje encima del maniquí.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Técnica mixta guache, tina, acuarelas.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Trabajar en clase la colección.
MASTER CLASS/ Martinez Lierah	Introducción al modelaje encima del maniquí.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Utilización de diversas herramientas y técnicas de dibujo vectorial. Dibujos planos de prendas. Trabajar con simetrías.
MASTER CLASS/ Martinez Lierah	Introducción al modelaje encima del maniquí.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Utilización de diversas herramientas y técnicas de dibujo vectorial. Dibujos planos de prendas. Trabajar con simetrías.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Clase con modelo mujer. Vestida y poses rápidas.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Acabar prendas para el shooting.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Vestidos
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Utilización de diversas herramientas y técnicas de dibujo vectorial. Dibujos planos de prendas. Trabajar con simetrías.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Revisión portafolio, sketchbook y prendas.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Vestidos
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Clase con modelo hombre. Vestido y poses rápidas.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Fitting Day. Los alumnos tienen que traer a clase su look customizado para probar encima de un modelo. Los alumnos son responsables para traer a su modelo. Revisión portafolio, sketchbook y prendas.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Creación de motivos de punto y motivos geométricos básicos de repetición.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Tutoría de los looks para la entrega final.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Introducción a la representación de tejidos. Tutoría para las tres ilustraciones finales.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Tutoría para detalles finales.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Trabajar con documentos multi- página. Creación de los dibujos planos de su mini-colección.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Tutoría para las tres ilustraciones finales.
DIBUJO TÉCNICO / Juanjo Navarro	Tutoría de los looks para la entrega final.
COMUNICACIÓN DE PROYECTO II / Mariano Maturana	Tutoría final sobre el portafolio.
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II / Judit García-Talavera	Tutoría para las tres ilustraciones finales.
FUNDAMENTOS DE DISEÑO II / Flora Ximenis	Tutoría para detalles finales.

TODAS LAS ASIGNATURAS / Flora, Mariano, Judith, Juanjo	ENTREGA FINAL Con modelo vestido en el look.
TODAS LAS ASIGNATURAS / Flora, Mariano, Judith, Juanjo	FEEDBACK + ENTREGA DE NOTAS

Brief: COLECCION PUNTO

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Punto- técnica y diseño (4 ECTS)

Profesores

Técnica Punto: Núria Brunet
Diseño Punto: Francesc Grau

Criterios de Evaluación

Sketchbook	30%
Look Final	40%
Portfolio y Knit Book	30%

Competencias

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

Resumen del Proyecto

La finalidad de este proyecto es enseñar al alumno la disciplina y el lenguaje propio del género de punto. Primero aprenderá la parte técnica necesaria para posteriormente poder realizar una colección de género de punto paso a paso y donde la creatividad tendrá un papel muy importante.

La colección constará de 15 prendas ilustradas presentadas en un portafolio con moodboard, para un target (hombre/mujer/infantil) y una temporada a elección personal. Se prestará especial atención a los procesos creativos y al desarrollo de muestras de distintas estructuras de punto tanto a mano como en tricotosa.

Además cada alumno deberá diseñar, patronar, tricotar y confeccionar una prenda de punto.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan al trabajo que se realiza.
- Fomentar el interés por el punto.
- Obtener conocimiento sobre el género de punto.
- Aprender a analizarlo, representarlo e ilustrarlo.
- Saber aplicar tales conocimientos en un proyecto personal y extremadamente creativo.

Resumen de la Materia

- Realización de una colección de punto, tendencias / Inspiración.
- Hilatura, galgas, tricotosa rectilínea, circular y punto manual.
- Estructuras de los tejidos de punto, sistemas de fabricación y acabados.
- Fichas técnicas, representación, medidas e información técnica.
- Ilustraciones y formas de representar el género de punto.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas
Tutorías
Talleres
Visitas fuera
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Hand Knit Book
- 3: Prenda final tricotada
- 4: Portafolio

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

MATERIAL NECESARIO PARA LA ASIGNATURA

Cada alumno necesitará 3 metros de punto tricotado para trabajar volúmenes sobre maniquí en clase.

A partir de un muestrario de hilados que dispondremos en clase cada alumno elegirá uno de ellos para poder tejer 3 metros. Estos tejidos se realizarán en dos talleres: Taller de Esther Santamaría y Taller de Mónica Nogueiro. Los tejidos se tendrán que pagar con antelación en clase y los docentes serán quienes se encarguen los tejidos. El coste por alumno de los 3 metros de tejido de tricot es de 30€.

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

PRENDAS DE PUNTO (JULIANA SISSONS) Manuales de Diseño de MODA
KNITWEAR FASHION DESIGN by Maite Lafuente (Promopress)
EL PUNTO by Lesley Stanfiel (ediciones del Drac)
THE ART OF KNITTING by Françoise Tellier-Loumagne (Thames & Hudson)
Maglieria ITALIANA (PROMOPRESS) Revista especializada análisis tendencias punto
TEXTIL REPORT (PROMOPRESS) Revista especializada análisis tendencias punto
Knit Alert (PROMOPRESS) Revista especializada análisis tendencias punto

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc	Presentación del proyecto. Introducción a la teoría del punto. Veremos diferencias entre punto circular, punto tricotosa por urdimbre y punto tricotosa por trama. Punto y calada. Que es una galga, como se hace una prenda de punto. Menguados y aumentos. Puntos de 1 fontura : punto liso, punto desagujado , calados Listado de tiendas, materiales y talleres de punto. Próxima clase: Núria: muy importante traer kit de ganchillo. Muestras de hilos. Francesc: Traer mínimo 100 imágenes sobre el tema seleccionado. Agruparlas por conceptos. Indicar palabras clave, hacer esquemas y brain storming conceptos. Comprar sketchbook hojas blancas y tapas duras (no espiral). Traer 2m de punto circular grueso aspecto tricotosa. Para el lunes 19/2/17 traer 20-30 muestras de hilos distintos existentes en el mercado.
DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau	Revisión imágenes del tema elegido para realizar los moodboards en el sketchbook. Palabras clave, esquemas conceptuales. Research imágenes prendas de punto. Traer primeras muestras de hilos. El volumen en punto. Trabajo de volumen sobre maniquí. Fotos y diseño de 5 prendas (figurín + planos delantero y espalda). Próximo día: Traer 5 diseños a partir del modelado de punto sobre maniquí + las fotos correspondientes del modelado sobre maniquí. Traer mínimo 5 revistas viejas para recortar. Traer 2m de punto circular grueso aspecto tricotosa.

<p>TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet</p>	<p>Veremos la segunda parte de teoría de punto. Veremos puntos de 2 fonturas y de efecto de color. Veremos Prendas de punto y muestras e imágenes de los diferentes tipos de puntos. Tipos de hilos más importantes y materiales . Haremos un pequeño catálogo de tipos de hilos. Crochet Empezaremos con los puntos básicos de ganchillo. Realizaremos cadeneta, punto bajo , punto alto y combinaciones entre ellos. Veremos como se representan en gráficos. Para el próximo día se tendrán que realizar 5 muestras de ganchillo con nuevos hilos para la próxima clase de Francesc. También tenemos que diseñar 5 prendas con estas 5 muestras.</p>
<p>DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau</p>	<p>Explicación: Diseño a partir del collage. Revisión del tema en el sketchbook. Palabras clave. Esquemas conceptuales. Research imágenes prendas de punto. Revisión muestras de hilos. Revisión de las muestras de ganchillo realizadas con Núria y los mínimo 5 diseños a partir de dichas muestras. Potenciar el volumen de la prenda y rediseñar las prendas de ganchillo a través de la nueva técnica del collage. Revisión del trabajo de volumen sobre maniquí. Revisión de las fotos y diseño de las 5 prendas (figurín + planos delantero y espalda). Continuar, si es necesario, con el modelado sobre maniquí. Próximo día: el alumno debería entregar mínimo 10 prendas diseñadas (planos + figurines + fotos, collage y muestras) con las dos técnicas en el sketchbook. Traer varias prendas viejas de punto y alguna de plana para trabajar con ellas sobre maniquí.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet</p>	<p>Ver las muestras realizadas con Ganchillo presentadas a Francesc y diseños realizados. Repasaremos puntos realizados y realizaremos 2 puntos más. Revisión de la research de 20-30 muestras de hilos distintos existentes en el mercado. Empezamos con iniciación a punto de dos agujas. Aprenderemos a montar puntos y a realizar punto del derecho y punto del revés. Con ellos realizaremos punto bobo, punto liso , canalé y punto de arroz. Para la próxima clase de Francesc los alumnos le tendrán que presentar 5 muestras a 2 agujas con búsqueda de materiales y 5 diseños donde incorporaríamos estas muestras.</p>

DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau	<p>Corrección de los primeros esbozos y continuar en clase con el diseño de las 5 prendas nuevas a partir de las muestras de punto a 2 agujas realizadas con Núria. Explicación: Trabajo sobre maniquí a partir de las prendas viejas de punto y calada. Fotos y diseño de mínimo 5 prendas (planos + figurines).</p> <p>Revisión de las mínimo 10 prendas diseñadas (planos + figurines + fotos, collage y muestras) con las dos técnicas de collage y ganchillo en el sketchbook.</p> <p>Revisión de la research de 20-30 muestras de hilos distintos existentes en el mercado.</p> <p>Próximo día: Terminar diseño de las 5 prendas (planos + figurines) a partir de las muestras de punto a 2 agujas y terminar el diseño de las 5 prendas (planos + figurines + fotos) experimentación a partir de prendas viejas sobre maniquí.</p>
DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau	<p>Continuar con el diseño de las prendas a partir de las muestras de punto a 2 agujas y con el diseño de las 5 prendas (planos + figurines + fotos) experimentación a partir de prendas viejas sobre maniquí.</p> <p>Revisión de la research de 20-30 muestras de hilos distintos existentes en el mercado.</p>
TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet	<p>Visita al taller de Mónica donde realizaremos 6-10 muestras. En el taller explicaremos la parte más técnica de cómo se realizan las estructuras y veremos los tipos de mallas que aparecen en ellos. También realizaremos una pequeña ficha de cada estructura y veremos sus cualidades.</p> <p>Para la próxima clase de Francesc realizar 5 diseños donde aparezcan algunas de las muestras realizadas .</p>
TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc	<p>TUTORIA</p> <p>Traeremos todo el material realizado: sketchbook , muestras a mano crochet y dos agujas , muestras a máquina , materiales comprados (hilos) ideas de muestras..... y lo vamos a revisar y trabajar en clase .</p> <p>Haremos workshop en clase para trabajar más muestras con Núria y diseño prenda y volumen con Francesc.</p>
TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet	<p>Visita al taller de Mónica donde realizaremos la segunda parte de las muestras. Allí veremos como se realizan, que mallas aparecen y características de estas estructuras. También realizaremos una pequeña ficha técnica de cada punto.</p> <p>Para la próxima clase con Francesc tendrán que realizar 5 diseños con 5 de las muestras realizadas.</p> <p>Diseñar motivo de Jacquard para picar ficha el próximo día en clase.</p>

DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau	Seguimiento de los 10 nuevos diseños a partir de las muestras de tricotosa realizadas en el taller de Mónica. Para el diseño de estas 10 nuevas prendas se deberán utilizar todos los procesos creativos de diseño trabajados hasta el momento (collage design, modelado de tejido punto sobre maniquí o experimentación a partir de prendas viejas). Fotos de los procesos creativos, planos (delantero y espalda) + figurines.
DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau	Seguimiento de los 10 nuevos diseños a partir de las muestras de tricotosa realizadas en el taller de Mónica. Para el diseño de estas 10 nuevas prendas se deberán utilizar todos los procesos creativos de diseño trabajados hasta el momento (collage design, modelado de tejido punto sobre maniquí o experimentación a partir de prendas viejas). Fotos de los procesos creativos, planos (delantero y espalda) + figurines. Próximo día. Entregar todo el material realizado hasta el momento en el sketchbook: 5 diseños a partir muestras crochet, 5 diseños a partir del modelado sobre maniquí con tejido punto, 5 diseños a partir muestras punto a mano 2 agujas, 5 diseños a partir prendas 2a mano, 10 diseños a partir muestras de tricotosa.
TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet	Realizaremos diseño de Jacquard y picaremos las fichas para realizar muestras de color y gráficas en el taller de Mónica. Revisaremos todo lo realizado hasta el momento y traeremos Todo el material. Definiremos los hilos-materiales que utilizaremos para la colección y los diseños . Realizaremos 1 ficha técnica de una de las prendas para ver como presentarlo. Revisaremos los 10 diseños de prenda y 10 muestras realizadas por nosotros con nuestros materiales. Próximo día: . Presentación intermedia. Entregar todo el material realizado hasta el momento en el sketchbook: 5 diseños a partir muestras crochet, 5 diseños a partir del modelado sobre maniquí con tejido punto, 5 diseños a partir muestras punto a mano 2 agujas, 5 diseños a partir prendas 2a mano, 10 diseños a partir muestras de tricotosa.

<p>TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc</p>	<p>ENTREGA INTERMEDIA Presentación intermedia donde se presentarán los 30 diseños realizados hasta el momento en el sketchbook : 5 diseños a partir muestras crochet 5 diseños a partir del modelado sobre maniquí con tejido punto 5 diseños a partir muestras punto a mano 2 agujas 5 diseños a partir prendas 2a mano 10 diseños a partir muestras de tricotosa. Elección de la prenda para tejer y confeccionar. Terminar de estudiar en profundidad la prenda seleccionada. Definir materias y acabados de prenda. Dibujo en plano proporcionado con medidas aproximadas y ficha técnica del mismo. Próximo día: Traer la ficha técnica, planos y figurín del diseño seleccionado. Indicar hilados y entregar muestras de punto. Traer papel, reglas y material de patronaje.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet</p>	<p>Visita al Taller de Mónica donde realizaremos las muestras gráficas de Jacquard diseñadas en clase . también realizaremos listados y veremos como se realiza una intarsia.</p>
<p>DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau</p>	<p>Terminar de estudiar en profundidad la prenda seleccionada. Definir materias y acabados de prenda. Dibujo en plano proporcionado con medidas aproximadas y ficha técnica del mismo. Realización de los patrones en clase. Próximo día: Traer patrones y primera carcasa de la prenda confeccionada en un punto circular de características parecidas a la muestra de punto en la que se va a realizar la prenda definitiva.</p>
<p>DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau</p>	<p>Revisión de los patrones y carcasa de la prenda de punto. Seleccionar 15 prendas de las diseñadas hasta el momento para incluirlas en el portafolio final. Empezar a estudiarlas en profundidad, estudio de acabados, dibujo en plano detallado(delantero y espalda), figurines artísticos a color (técnica libre)...</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet</p>	<p>Seguimiento de muestras , revisar detalles técnicos de prendas. Ver la ficha técnica de la prenda a realizar sus muestras y materiales definitivos. Entregar book con todas las muestras realizadas a mano y book con las muestras realizadas en el taller de Mónica</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc</p>	<p>Workshop donde traeremos material para trabajar en clase ya sea volumen de prenda como tejido de prenda . Veremos material para hacer prototipo y primeras bajadas o muestras tejidas.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ Núria Brunet</p>	<p>Revisión de toda la colección y prenda. Trabajamos en clase Workshop.</p>

<p>DISEÑO PUNTO/ Francesc Grau</p>	<p>Revisión de toda la colección. Corrección de planos, dibujos artísticos, fichas... Revisión de la prenda a tricotar y confeccionar. Definir maquetación y diseño gráfico del portafolio. Fichero técnico anexo con: muestras hilados, muestras de punto a mano (ganchillo y punto a 2 agujas), muestras tricotosa, diseño y ficha picada de jacquard + muestra jacquard tricotado, ficha técnica de la prenda tricotado y confeccionada.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc</p>	<p>TUTORIA Revisión de toda la colección y prenda. Trabajamos en clase Workshop. Repaso del contenido del portafolio y fichero técnico.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesa</p>	<p>Entrega del proyecto final.</p>
<p>TÉCNICA PUNTO/ DISEÑO PUNTO Núria/ Francesc</p>	<p>FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.</p>

Brief: PROYECTO COLECCION

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 20 ECTS

Clases

Proyecto Diseño de Moda I (6 ECTS)

Complementos (4 ECTS)

Comunicación de Moda I- Ilustración (4 ECTS)

Técnicas de Representación de Moda I- Diseño Digital + Dibujo Técnico (6 ECTS)

Profesores

Proyecto Diseño de Moda I: Flora Ximenis

Complementos: Pilar Pasamontes

Ilustración: Judit García-Talavera

Diseño Digital: Consol Rodriguez

Dibujo Técnico: Juanjo Navarro

Criterios de Evaluación

PROYECTO DISEÑO DE MODA I

Sketchbook	30%
Look final	50%
Portafolio	20%

COMPLEMENTOS

Sketchbook	30%
Complemento final	50%
Portafolio	20%

ILUSTRACION I

Trabajos/ejercicios de clase	40%
3 Ilustraciones finales	60%

DISEÑO DIGITAL

Trabajos/ejercicios de clase	40%
Portafolio	60%

DIBUJO TECNICO

Sketchbook	20%
Trabajos/ejercicios de clase	45%
Portafolio	35%

Competencias

T4. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

En este proyecto es la primera vez que los alumnos de 2 TS están realizando una colección de moda.

Es de carácter individual y se realiza con ayuda de todas las aportaciones teóricas y tutorías que serán transmitidas durante el curso. Se profundizará en la elección del concepto de colección, el estudio de toda la línea de investigación, la elección de materiales, tejidos, colores, cuaderno de ideas (sketchbook), ilustraciones y dibujo técnico hasta la materialización real de un look completo elegido de entre todas las prendas que conforman la colección, junto con su complemento.

El alumno aprenderá todos los conceptos básicos que conforman una colección de moda y su proceso de elaboración, siendo capaz de crearla desde su proyección original hasta su materialización en prenda de vestir real. El objetivo será aumentar el potencial creativo del alumno. Explorar las técnicas, materiales y procesos que le permitan realizar sus ideas creativas.

Los complementos de moda son elementos que se utilizan para contribuir a la imagen del usuario. El término comenzó a usarse en el siglo XIX. Los accesorios se utilizan para completar un look. Accesorios de moda se dividen en dos áreas: las que se llevan y los que se usan. Accesorios realizados incluyen bastones, abanicos, bolsos, sombrillas y paraguas. Los accesorios que se usan pueden incluir botas y zapatos, fulares, corbatas, sombreros, gafas de sol, cinturones, guantes, manguitos, joyas, relojes, chales, bufandas, calcetines, gorros y medias.

En Ilustración se aprenderá como ilustrar los tejidos y prendas imprescindibles en el mundo de la moda con diversos estilos y técnicas. El alumno continuará con el uso de acuarelas, gouache, rotulador, tinta china, lápices de colores y collage. Se incentivará la creatividad durante el curso y la búsqueda de un estilo personal.

El alumno también desarrolla la parte técnica de su colección con los dibujos técnicos a mano y en digital, y la ficha técnica. Es una parte esencial para la creación de una colección donde el alumno debe demostrar su conocimiento del volumen, la confección y las herramientas informáticas.

Hay 5 asignaturas que están vinculadas para la realización del proyecto:

- Proyecto de Diseño de Moda, donde los alumnos desarrollan su concepto, sketchbook, colección y look final.
- Complementos, donde los alumnos aprenden sobre el mundo de los complementos y desarrollan los complementos de su look final.
- Ilustración, donde los alumnos profundizan en las técnicas de representación buscando un estilo personal de ilustración para comunicar sus diseños.
- Diseño Digital, donde los alumnos realizan trabajos con photoshop e illustrator.

-
- Dibujo Técnico, donde los alumnos realizan planos a mano y fichas de prendas.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Tener una comprensión clara y la experiencia necesaria para generar y desarrollar una amplia variedad de ideas creativas para la realización de una colección de moda.
- Tener una visión personal del diseño en el contexto que elija.
- Adquirir las capacidades necesarias que les irán acercando al mundo profesional con la innovación y la creatividad necesaria para desarrollar y hacer realidad las ideas personales de diseño.
- Conocer mejor el mundo de complementos, sus materiales y sus usos.
- Aprender a usar un complemento para completar un look.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan al trabajo que se realiza.
- Obtener conocimiento de los estilos de ilustración e ilustradores más significativos.
- Encontrar un estilo de ilustración personal.
- Adquirir conocimientos respecto a las prendas icono en la historia de la moda y cómo ilustrarlas.
- Fomentar el interés por el dibujo y la ilustración.
- Aprender a dibujar lo que ves, no lo que piensas.
- Tener los conocimientos y habilidades necesarios para realizar correctamente, en formato digital, la mayoría de los elementos que los estudios de moda suelen producir: mood y story boards, cartas de colores, ilustraciones, gamas de prendas, bocetos de prendas, diseño de detalles avanzados, presentaciones de ideas sencillas en pantalla.
- Lograr definir la representación gráfica del producto como herramienta de comunicación en la industria de la moda.
- Introducir a identificar el volumen de una prenda en plano; por delante, por detrás y de perfil.
- Observar con atención las técnicas de construcción de la prenda en sí.
- Analizar los detalles constructivos como las varias costuras y pespuntos.
- Definir medidas esenciales de la prenda.
- Elaborar la información técnica (ficha del producto) necesaria para la correcta comunicación.
- Fomentar al alumno a desarrollar una elaboración individual hacia el dibujo técnico.

Resumen de la Materia

- Observar el entorno y su interpretación en el mundo de la moda.
- Realizar de un proyecto que aporte soluciones creativas y conceptuales.
- Conocer la historia de los accesorios de moda.
- Conocer los materiales y técnicas propias del mundo de los complementos de moda.
- Saber analizar los volúmenes y las líneas necesarias para poder aplicarlo a la indumentaria.
- Aplicar de las técnicas de ilustración durante el desarrollo de proyectos específicos como recurso de expresión de forma autónoma.
- Usar el software de dibujo vectorial Adobe Illustrator en tanto que herramienta creativa a la hora de visualizar y producir diseños y dibujos técnicos, con especial atención al detalle, de manera precisa, rápida y eficaz en el desarrollo y ejecución de proyectos de moda.
- Entender la diferencia entre una ilustración y un dibujo técnico y su importancia en la comunicación de la idea.
- Entender la importancia de las proporciones y el conocimiento técnico de las prendas en este tipo de comunicación.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas
Tutorías
Investigación independiente
Talleres

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook (todas las asignaturas)
- 2: Complemento del look final (Complementos)
- 3: Look final cosido (Proyecto de Diseño de Moda)
- 4: Entrega de Tareas y trabajo en clase (Ilustración de Moda I, Diseño Digital, Dibujo Técnico)
- 5: Portafolio (todas las asignaturas)
- 6: USB (todas las asignaturas)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Renfrew, Colin & Elinor. Creación de una colección de moda.
Colección Manuales de diseño de moda. Gustavo Gili
Seivewright, Simon. Diseño e investigación.
Colección Manuales de diseño de moda. Rústica 2011
Textile View Magazine
Borrelli, Laird. Fashion Illustration Next.
Borrelli, Laird. La Ilustración de Moda desde la perspectiva de los diseñadores. Blume
Downton, David. Masters of Fashion Illustration. Laurence King
Lafuente, Maite. Fashion Illustration Step by Step.
Verlag, Gestalten. Illusive 3 – Contemporary Illustration and its Context.
ILLUSTRATION NOW! - Taschen
Tallon, Kevin. Diseño de moda creativo con Illustrator. Acanto, 2009.
Tallon, Kevin. Digital Fashion Illustration. Batsford, 2008.
Szkutnicka, Basia. Technical Drawing For Fashion. Laurence King, 2010.
Takamura Z., Diseño de moda, conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda, Promopress, 2007.
Dibujo plano, ilustración de moda. Mao Mao Publications Barcelona, España 2007
Fischer A., Basic Fashion Design: Constructions, Ava Books, 2009

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Introducción. Joyería y bisutería. Historia, Materiales, manipulación.
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Introducción. Explicación del sketchbook y desarrollo de la colección. Primeros ideas del concepto. La creación desde la investigación.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Joyería y bisutería – Protocolo y preparación proyecto.
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Materiales, concepto. Primera propuesta de moodboard y paleta de color. Desarrollo del diseño. Trabajando silueta encima del maniquí.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Joyería y bisutería. Realización proyecto
TODOS/ Flora, Pilar, Judit, Juanjo, Consol	TUTORIA Cada alumno presentará su investigación y concepto a los profesores.
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Siluetas, corte, línea, volúmenes y formas. Investigación, concepto, materiales, primeros bocetos. Entrega de carta de color.
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Revisión moodboard, carta de colores y tejidos, manipulaciones y bocetos.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Bolsos y marroquinería – Historia. Materiales. Protocolo y preparación proyecto.

<p>ILUSTRACION/ Judit García-Talavera</p>	<p>Introducción. Prueba de nivel técnica libre. Deben traer el sketchbook y todo el material para ilustrar. Presentación asignatura, introducción, objetivos de la asignatura, trabajos a entregar, material y forma de evaluar.</p> <p>Se mostrará 5 estilos de ilustración de moda con los cuales tendrán que trabajar durante las primeras 5 clases como método de experimentación y búsqueda de su estilo personal.</p> <p>Estilos: Abstracto/Conceptual, Naive, Minimalista, Realista, Collage/mixed media.</p> <p>Buscar 1 ilustrador que les llame la atención por cada estilo y traer imágenes e información de cada uno.</p>
<p>PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis</p>	<p>Revisión sketchbook, line up. Proceso creativo</p>
<p>INFORMATICA/ Consol Rodriguez</p>	<p>Presentación de la asignatura. Introducción a la metodología. Explicación del programa, entregas y evaluación. Objetivos de la asignatura y presentación de contenidos. Adobe Bridge: presentar de manera sencilla en pantalla; los alumnos deberán escoger un tema a desarrollar durante la asignatura y realizar una presentación tipo pase de diapositivas con Adobe Bridge, y presentar sus ideas en pantalla. CAD: Creación de detalles avanzados I. Categorías y anatomía de los pinceles. Vaqueros, lavados y pespuntos dobles.</p>
<p>INFORMATICA/ Consol Rodriguez</p>	<p>CAD: Creación de detalles avanzados I. Anatomía de los pinceles de motivo: cierres de cordones, puntas de metal. Trabajando con bibliotecas propias.</p>
<p>ILUSTRACION/ Judit García-Talavera</p>	<p><u>Líneas, puntos, cuadros y pata de gallo. Estilo Minimalista.</u></p> <p>Se mostrará ejemplos en clase de ilustradores con un estilo de representación ilustrativa minimalista y se mostrará a los alumnos como adquirir esta técnica. Alumnos aprenderán en profundidad como representar líneas, puntos, cuadros y pata de gallo a partir de prendas reales que vestirá el maniquí.</p> <p>T: 2 ilustraciones de dos total looks con líneas puntos, cuadros y pata de gallo. 1 Estilo minimalista y 1 estilo propio. Con modelo hombre.</p>
<p>PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis</p>	<p>Revisión tejidos y bocetos. Selección del look final a producir.</p>
<p>INFORMATICA/ Consol Rodriguez</p>	<p>CAD: Creación de detalles avanzados II. Fruncidos, zig zags, pespuntos decorativos.</p>
<p>PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis</p>	<p>Revisión proyecto antes de tutoría compartida concepto, color, manipulaciones tejido y looks</p>

INFORMATICA/ Consol Rodriguez	CAD: Creación de detalles avanzados II. Volantes. CAD: Creación de detalles avanzados III. Tablas y técnicas de deformación.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Bolsos y marroquinería – Realización proyecto.
ILUSTRACION/ Judit García-Talavera	<u>Plisados y volantes. Estilo Realista.</u> Se mostrara ejemplos en clase de ilustradores con un estilo de representación ilustrativa realista y se mostrará a los alumnos como adquirir esta técnica. Alumnos aprenderán en profundidad como representar plisados y volantes a partir de prendas reales que vestirá el maniquí. T: 2 ilustraciones de dos total looks con volantes y plisados. 1 Estilo realista y 1 estilo propio. Con modelo mujer.
INFORMATICA/ Consol Rodriguez	CAD: Creación de detalles avanzados IV. Pelo, cremalleras, canalé, cables.
TODOS/ Flora, Pilar, Judit, Juanjo, Consol	TUTORIA Fitting. Cada alumno tiene que traer su prototipo de su look final para hacer el fitting en un modelo. Los alumnos son responsables de buscar y organizar sus modelos. En adición los profesores mirarán el sketchbook, propuesta para el complemento para el look final, propuestas de estilo para las ilustraciones finales, el desarrollo de colección y planos, etc.
INFORMATICA/ Consol Rodriguez	CAD: Creación de detalles avanzados VI. Trabajando con bibliotecas propias: bibliotecas de muestras de motivo, de pinceles y de símbolos.
DIBUJO TECNICO/ Juanjo Navarro	Introducción a la elaboración de fichas técnicas. Se presentará una ficha básica en PDF para que cada alumno la utilice según las necesidades de su proyecto y podrá ampliarse o modificarlas. Repaso de las tutorías y primeros bocetos. Los alumnos tendrán que traer para la siguiente clase ejercicios de dibujos técnicos de chaquetas, abrigos, cazadoras y otras prendas sport.
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Sketchbook y desarrollo de la colección. Mooboard, carta de colores y tejidos, manipulaciones y line up finales.

ILUSTRACION/ Judit García-Talavera	<p><u>Motivos Florales y Orgánicos. Estilo Conceptual (minimal forma cerrada).</u></p> <p>Se mostrará ejemplos en clase de ilustradores con un estilo de representación estilo conceptual. Se mostrará a los alumnos como adquirir esta técnica. Alumnos aprenderán en profundidad como representar motivos florales y orgánicos a partir de prendas reales que vestirá el maniquí.</p> <p>T: 2 ilustraciones de dos total looks con motivos florales y orgánicos.</p> <p>1 Estilo conceptual, formar cerrada y 1 estilo propio.</p> <p>Con modelo mujer.</p>
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Revisión evolución proyecto, investigación detalles y acabados, interior prendas.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Calzado – Historia. Materiales. Protocolo. Diseño
INFORMATICA/ Consol Rodriguez	CAD: Creación de detalles avanzados VII. Blanca y bordados.
DIBUJO TECNICO/ Juanjo Navarro	<p>Tutorías individuales sobre las prendas/diseños del primer look del proyecto de cada alumno. Revisión de los ejercicios hechos durante la semana.</p> <p>Los alumnos realizarán para la siguiente semana planos técnicos de tops, camisas, blusas, etc.</p>
ILUSTRACION/ Judit García-Talavera	<p><u>Tejido de Punto.Estilo Naive:</u></p> <p>Se mostrará ejemplos de estilo Naive y como representarlo.</p> <p>Alumnos aprenderán en profundidad como representar prendas con tejido de punto a través de prendas que vestirá el maniquí.</p> <p>T: Ilustración creativa conteniendo 2 total looks con tejidos de punto.T: Estilo naive y 1 estilo propio.</p> <p>Con modelo hombre.</p>
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Revisión proyecto, sketchbook y look final
INFORMATICA/ Consol Rodriguez	Se trabajará en clase. Cada alumno deberá traer a clase el trabajo creativo en progreso para la presentación final.
DIBUJO TECNICO/ Juanjo Navarro	<p>Tutorías individuales sobre las prendas/diseños del primer look y bocetos del resto de los looks de cada alumno. Revisión de los ejercicios hechos durante la semana. Los alumnos realizarán para la siguiente semana planos técnicos de pantalones, faldas y vestidos.</p>

ILUSTRACION/ Judit García-Talavera	<p><u>Pieles y Cuero. Estilo Collage mixed media.</u></p> <p>Alumnos aprenderán en profundidad como representar diferentes tipos de pieles (pelo corto, largo) y de cuero, a partir de prendas que vestirá el maniquí.</p> <p>T: 2 Ilustraciones conteniendo como mínimo dos tipos de pieles (pelo corto, largo etc.) y una prenda de cuero. 1 estilo propio y 1 Collage/Mixed Media Con modelo hombre.</p>
PROYECTO DISEÑO DE MODA I/ Flora Ximenis	Revisión proyecto y look final, ideas shooting
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Sombrerería – Historia. Materiales. Protocolo. Diseño. Tutoría individual sobre su complemento final.
INFORMATICA/ Consol Rodriguez	Se trabajará en clase. Cada alumno deberá traer a clase el trabajo creativo en progreso para la presentación final.
DIBUJO TECNICO/ Juanjo Navarro	<p>Tutorías individuales sobre las prendas/diseños de los looks de cada alumno y fichas técnicas de las prendas producidas para el look final y complemento. Se dará el OK a las prendas del primer look y presentación en ficha técnica. Revisión de los ejercicios hechos durante la semana.</p> <p>Para la próxima clase deben de estar todas las prendas del resto de looks OK. También se deberán presentar bocetos de elementos en detalle (Zooms) de dichas prendas.</p>
ILUSTRACION/ Judit García-Talavera	<p><u>Transparencias y Lentejuelas:</u></p> <p>Alumnos aprenderán en profundidad como representar prendas con transparencia y con lentejuelas a través de prendas que vestirá el maniquí.</p> <p>T: 1 Ilustración creativa de estilo personal con lentejuelas y transparencias. Con modelo mujer.</p>
TODOS/ Flora, Pilar, Judit, Juanjo, Consol	<p>TUTORIA</p> <p>Tutoría compartida de los profesores. Presentación del look, complemento, ilustraciones y planos. Detalles finales del look y complemento. Los acabados y el shooting. Tutoría del portafolio antes de imprimir.</p>
TODOS/ Flora, Pilar, Judit, Juanjo, Consol	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Flora, Pilar, Judit, Juanjo, Consol	<p>FEEDBACK</p> <p>Entrega de notas y feedback escrito.</p>

taller asistido

Hay taller asistido de patronaje por grupo. Mirar el campus para los días.

Brief: MODULO ESTAMPACION

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 10 ECTS

Clases

Materiales y Tecnología I (6 ECTS)
Estampación (4 ECTS)

Profesores

Materiales y Tecnología I: Julia Weems
Estampación: Julia Pelletier
Master class color aplicado a moda: Flora Ximenis

Criterios de Evaluación

Sketchbook	30%
8 Muestras textiles	40%
Portafolio	30%

Competencias

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

M3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M15. 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.

Resumen del Proyecto

¿Cómo construir una idea a partir de la nada, cómo transformar una tela en un espacio donde pasa algo, cómo crear una densidad, un ritmo y dar vida a una superficie plana? Es lo que intentaremos durante este taller de 10 sesiones aprendiendo principalmente dos técnicas que son la serigrafía, la sublimación y el transfer. Realizaremos una serie 8 muestras muy trabajadas. El tema se definirá por cada uno a partir de la selección de un Trend Report. Estas técnicas son muy importantes en la industria textil por la calidad que ofrecen y los increíbles resultados que uno puede conseguir siendo muy artesanal. Aprendiendo a utilizarlas cada alumno será capaz de reconocer diversos tipos de estampados, crear sus propios diseños textiles y como futuro diseñador de moda, integrar este nuevo conocimiento en el desarrollo de sus propias colecciones y creaciones. Estudiaremos todo el proceso de la producción textil, desde fibra a tejido acabado. Toda esta información es esencial para un diseñador de moda ya que es importante tener en cuenta la función del textil antes de empezar a diseñar. Textiles y procesos textiles son la base de una prenda terminada. Muchas de las fibras, telas, colores y técnicas de impresión que usamos hoy en día se desarrollaron hace miles de años. Como industria su producción

se ha modificado casi irreconocible por la industrialización y la introducción de modernas técnicas de fabricación.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Conocimiento básico de las técnicas enseñadas para poder realizar unos diseños textiles. Investigación sobre un tema y desarrollo creativo de un proyecto personal.
- Capacidad de experimentación.
- Crear unas muestras bien acabadas e innovadoras.
- Integrar un estampado a una prenda. Capacidad de presentar y defender su trabajo.
- Conocimiento básico de la producción de los tejidos.
- Conocimiento básico de los distintos tipos de materiales y fibras y sus características.
- Habilidad de identificar los tipos de fibras, los ligamentos, tintes, estampación y acabados.
- Habilidad de presentar tejidos en el contexto de diseño, eligiendo los tejidos correctos para cada prenda, silueta y diseño.
- Manipulación de tejidos para crear muestrarios personales.

Resumen de la Materia

- Utilizar nuevas técnicas aplicadas a los tejidos.
- Reconocer tipos de estampados.
- Desarrollar un proyecto de estampación creativo e innovador creando unas muestras únicas y un objeto final bien acabado.
- Integrar estos conocimientos en futuras colecciones.
- Introducir a los alumnos en las características y propiedades de las fibras textiles, su identificación, tacto, color, aspecto, etc.
- Aprender a reconocer algodón, lana, lino, fibras químicas, naturales y artificiales, hilos y el proceso de hilatura.
- Dar los conocimientos básicos para la buena selección de tejidos en el proyecto de diseño de moda.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas

Clases prácticas

Tutorías

Investigación independiente

Taller

MATERIAL A ENTREGAR

1. Sketchbook (todas las asignaturas) Elige 1 de las 4 tendencias tal como se define por wgsn.com como el inicio de su investigación concepto y la inspiración.
2. 8 muestras textiles manipulados (todas las asignaturas)
3. Portafolio (todas las asignaturas)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Manual de Tejidos de Maria del Carmen Lopez Soler.
 Diseño Textil: Tejidos y técnicas de Jenny Updale (GG Moda).
 Técnicas serigráficas. Santiago Martinez Alvarez, Jose Lopez Sanitjas.
 CAZA, Michel. La serigrafía. Barcelona, Ediciones Rufino Torrez, 1997.
 TERMINE, María. Serigrafía. México, Editorial Diana, 1997.
 Manual de Serigrafía. Tim Mara . Blume Barcelona, 1994.

Textile View Magazine
 Bloom Magazine

Lista de web diseñadores trabajando el estampado.

Etro : www.etro.it
 Alexander McQueen: ww.alexandermcqueen.com
 Louis Vuitton: www.louisvuitton.com
 Prada: www.prada.com
 Miu Miu: www.miumiu.com
 Proenza Schouler: www.proenzaschouler.com
 Rodarte: www.rodarte.net
 Balenciaga: www.balenciaga.com
 Andere Monjo: www.anderemonjo.com
 Marin Lamothe: www.martinlamothe.es, viewmorepics.myspace.com
 Erdem: www.erdem.co.uk
 BCBG: www.bcbg.com
 Kenzo: wwwwww.kenzo.com
 Cacharel: www.cacharel.com
 Givenchy: www.givenchy.com
 Jonathan Saunders: www.jonathan-saunders.com
 Dries van Noten: www.driesvannoten.be

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
MATERIALES/ Julia Weems	Introducción. Fibras naturales y químicas, sus calidades y características. Prueba de llama. Empezar a buscar materiales para su proyecto.
MATERIALES/ Julia Weems	Glosario de tejidos, nombres y usos comunes. Mezclas comunes, ventajas y desventajas. Nomenclatura. Seguir buscando materiales para su proyecto.

COLOR APLICADO A MODA/ Flora Ximenis ++ master class ++	Webs, desfiles, revistas y libros.
MATERIALES/ Julia Weems	Tutoriales personales para su proyecto, sketchbook, selección de materiales, etc.
COLOR APLICADO A MODA/ Flora Ximenis ++ master class ++	Desarrollo de las cartas de colores inspiradas en su tema, colores que pueden ser sacados de tejidos, materiales, hilos, papeles o pintados, cada paleta de color con su moodboard y sus armonías dentro de su sketchbook
ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Presentación del proyecto. Explicación del proceso de la serigrafía y de la sublimación. Información sobre los sitios en Barcelona donde se puede encontrar el material necesario, gravar pantallas etc. Presentación de libros, diseñadores y artistas + telas estampadas.
ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Taller de serigrafía, sublimación, transfer de imágenes y manipulación textil en el Instituto. Realizar fondos y texturas sobre tela. Tutoría personal con sketchbook.
ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Utilizando plantillas recortadas con sus propios motivos en hojas A3 de acetato, estampar encima de sus fondos. Incluir otros materiales, teñir, coser, hacer aplicaciones de otros tejidos etc. Tutoría personal sobre el desarrollo de los estampados con sketchbook. Tener vuestras telas elegidas en función de vuestro tema. Definir motivos en función de su tema y qué técnicas utilizar.
TUTORIA/ Julia P. + Julia W.	Presentación de un mínimo de 5 muestras acabadas + propuesta moodboard. Seguir estampando. Incluir otros materiales, teñir, coser, hacer aplicaciones de otros tejidos etc. Tutoría personal con sketchbook. Cuestionario sobre las técnicas enseñadas.
ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Seguir estampando e integrar otros materiales y técnicas. Comprobar su paleta de colores + armonía de la colección.
TUTORIA/ Julia P. + Julia W.	Enseñar sus muestras. Seguir estampando e integrar otros materiales y técnicas. Comprobar su paleta de colores + armonía de la colección. Tener su moodboard hecho. Selección de las telas finales para su colección.

ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Acabar sus 8 muestras. Selección del dibujo de la o las prendas para las simulaciones a partir de las propuestas entregadas. Desarrollo de las ideas de la aplicación de las 8 muestras textiles a una prenda o mas prendas diseñadas a mano o digitalmente. Variar la aplicación del estampado (pequeño, grande, allover, posicional etc:) Tutoría personal con sketchbook.
TUTORIA/ Julia P. + Julia W.	Presentación de 8 muestras acabadas. Desarrollo de la integración del estampado sobre la prenda o las prendas diseñadas. Selección de imágenes para el portafolio.
TUTORIA/ Julia P. + Julia W.	Sketchbook, portafolio + simulaciones sobre su diseño. Selección final de imágenes para el portafolio.
TODOS/ Julia P. + Julia W.	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Julia P. + Julia W.	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Material necesario por cada grupo:

Estas tintas son necesarias para el taller, se compran entre todos y se comparten en el grupo:

En Comec: C/ Plom no 29-37 - Local F 6-10 - 08038 -
Tel: 933 093 126 - info@cst-comec.com

- 2Kg de Texprint (acramina, tinta transparente) Blanca
- 2kg de Texprint (acramina, tinta transparente) Base
- 1Kg de Texprint (acramina, tinta transparente) Negro
- 1kg de Adhesivo TF (Cola para Foil y terciopelo)
- 1kg de Texprint (acramina, tinta transparente) Rojo escarlata
- 2 kg de Texlak (laca, tinta opaca) Blanca
- 2Kg de Texlak (laca, tinta opaca) Base

Material necesario por alumno:

- Una pantalla para textil Hilo 43 de 30x40 cm en COMEC: C/ Plom no 29-37 - Local F 6-10 - 08038 o en VOSTOK: Portal Nou, 31 bajos 1a. 08003 www.vostokshop.eu (pedir el descuento como alumno de led.)
- Vasos y cucharas de plástico y 3 esponjas con estropajo.
- Un delantal
- Una raqueta / espátula.
- Tejidos variados y algunos de color blanco con un mínimo de 50 % de poliéster
- 5 Hojas de acetato A3 (Se pueden comprar en VOSTOK)
- 10 hojas A3 de papel blanco , 80 gramos.

- Tinta china
- Pinceles
- Un cúter
- Un lápiz
- Un rollo de cinta adhesiva
- Un trapo
- + Lo básico como tijeras, hilos, agujas, materiales de recuperación etc.

Brief: HISTORIA DE MODA

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Historia de Moda (4 ECTS)

Profesores

Historia de Moda: Pilar Pasamontes

Criterios de Evaluación

Investigación de Imágenes	80%
Análisis escrito	20%

Competencias

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T7. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T14. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

La moda es una disciplina que existe desde tiempos inmemoriales. ¿Cómo sería posible haber vivido en sociedad sin vestirnos?

En Historia del Diseño de Moda se estudiará el porqué de todas las tendencias, la importancia de los acontecimientos histórico-sociales en la forma de vestir y los diseñadores que han marcado las pautas indumentarias de la moda.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Tener conocimientos básicos de la historia de la moda.
- Tener conocimiento de prendas y siluetas icónicas.

Resumen de la Materia

- Visión general de la historia de la indumentaria.
- Revisión profunda de la moda del siglo XX mediante la historia de la sociedad y su repercusión estética.
- Musas de la moda, creadores de imagen y diseñadores influyentes.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1. Investigación de imágenes en formato revista
2. Análisis escrito
3. Bibliografía

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Cosgrave, B. *Historia de la Moda. Desde Egipto hasta nuestro días*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

Baudot, F. *La moda del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Introducción al curso.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Siglo XIX. Dandys, Nacimiento Alta Costura, Jeans y Anilinas. 1900-1920 – del corsé a la nueva mujer. Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias moda y creadores.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1920-30 – La nueva estética. Pelo a la Garçon, faldas cortas...Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1930-40. Siluetas reales, tejidos fluidos... Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.

HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1940-50. De la estética austera de guerra al New Look de Dior. Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1950-60. El chic femenino, la elegancia masculina y el inicio de los rebeldes. Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1960-70. Los jóvenes al poder. Minifalda, hippies... Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1970-80. Vuelta al clasicismo. Moda Retro. Punk. Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	1980-90. La moda está de moda. Diseño total. Entorno histórico, movimientos culturales, tendencias y creadores moda.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Diseñadores (día 1) que han marcado la historia de la moda. Worth, Poiret, Chanel, Vionnet, Schiaparelli. Dior, Balenciaga, Yves Saint-Laurent, Courrèges. Armani, Moschino, Dolce & Gabanna, Comme des Garçons, Jean Paul Gaultier, Alexander McQueen...
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Diseñadores (día 2) que han marcado la historia de la moda. Worth, Poiret, Chanel, Vionnet, Schiaparelli. Dior, Balenciaga, Yves Saint-Laurent, Courrèges. Armani, Moschino, Dolce & Gabanna, Comme des Garçons, Jean Paul Gaultier, Alexander McQueen...
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Diseñadores (día 3) que han marcado la historia de la moda. Worth, Poiret, Chanel, Vionnet, Schiaparelli. Dior, Balenciaga, Yves Saint-Laurent, Courrèges. Armani, Moschino, Dolce & Gabanna, Comme des Garçons, Jean Paul Gaultier, Alexander McQueen... Feedback sobre el proyecto final.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	Entrega del proyecto final.
HISTORIA DE MODA/ Pilar Pasamontes	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: BLOQUE PATRONAJE, CONFECCIÓN, MODELAJE 1

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo

Créditos: 12 ECTS

Clases

Patronaje Hombre 1 + Patronaje Mujer 1 + Confección 1 (8 ECTS)

Modelaje 1 (4 ECTS)

Profesores

Patronaje Hombre 1: Fabricio Perez

Patronaje Mujer 1: Astrid Kasdorf

Confección 1: Yadira Garcia

Modelaje 1: Rene Zamudio

Taller Modelaje: Jaime Martinez

Criterios de Evaluación

Sketchbook	25%
Ejercicios de clase	25%
Prendas Finales	35%
Portafolio	15%

Competencias

T11. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T15. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

Resumen del Proyecto

Este bloque se presenta una acercamiento directo a las técnicas de fabricación y producción, centrándose en las proporciones y los materiales de la ropa real. Proporciona una base firme en el trabajo práctico de transformación y manipulación de los elementos básicos y las técnicas de drapeado. Esta será la base para que los estudiantes realizan investigaciones y producción de prendas/patronos en 2D y 3D, aplicando las diferentes técnicas de una manera personal. Muchos de los modelos, las técnicas y los tejidos de la construcción han estado pasando por grandes cambios en los últimos 50 años con el fin de competir en el ritmo muy rápido en el que vivimos.

Durante este módulo los estudiantes aprenderán cómo pasar de 2D a 3D y darse cuenta de drapeado en 3D y su interacción con el modelo plano de decisiones en la producción de prendas de vestir de aprendizaje tanto Moulage y patronaje técnicas junto con la costura para crear prendas finales.

Los estudiantes aprenderán técnicas de corte básicos y manipulación de patronos y por drapeado directamente en la forma de vestir, crear nuevas formas y volúmenes y la

comprensión de la construcción de prendas de vestir, tanto en 2D y 3D y sus posibilidades interactivas.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Aplicación y familiarización de las técnicas para llevar a cabo las transformaciones y obtener patrones que se ajusten a los ejercicios determinados en el programa.
- Comprensión y abstracción de las técnicas y su correcta aplicación.
- Desarrollar de las fichas técnicas específicas de patronaje.
- Desarrollar los patrones y ficha técnica correspondiente a un diseño propio, que incluirá unas determinadas características para poner en práctica lo aprendido durante el curso.
- Saber analizar el diseño, teniendo en cuenta el tejido que se utilizará, combinando las técnicas e investigando el volumen deseado.
- Conocimiento de la confección para obtener la capacidad de ayuda a la hora de poder combinarla con el patronaje y el diseño y poder presentar unas prendas perfectamente acabadas.
- Utilizar la confección como una herramienta práctica para poder solucionar problemas.
- Obtener una base técnica y se alcanzará la creatividad en el corte a través de la manipulación de distintos materiales, entendiendo la relación entre el cuerpo y la caída de la tela.
- Conocimiento de la relación entre materia prima, cuerpo humano y corte en sus tres dimensiones para afrontar nuevos retos en construcción de prenda.

Resumen de la Materia

- Investigar y realizar de manera avanzada las técnicas de patronaje y confección coherentes con el concepto para dar soporte a los proyectos desarrollados durante el año.
- Iniciación a la confección clásica y al patronaje.
- Proporcionar una sólida base para la comprensión del patronaje y confección básicos, centrándose en las técnicas y materiales apropiados, incluyendo trabajos prácticos en la transformación y manipulación de los tejidos adaptándolos a las formas del cuerpo.
- Trabajar los volúmenes a partir del tejido. Acercamiento a las técnicas de modelaje.
- Ofrecer a los alumnos las bases necesarias para traducir los esbozos en prendas.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas

Clases prácticas

Tutorías

Talleres

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook

2: ejercicios de clase

3: Prendas finales cosidas

4: Portafolio

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal 4-4,9	
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Nakamichi Tomoko. Pattern Magic. Vol. 1, 2 y 3. Books Bunka. Japón, 2007.
 ISBN: 9784579111701
 El Caballero, Bernhard Roetzel, editorial Konemann.
 The Art of the Tailor, Robert Doyle.
 The practical guide to patternmaking for Fashion Designers: Menswear, Lori A Knowles
 La costura. Ann Ladbury Ed.Plaza & Janes
 DRAPING - Art and Craftmanship in Fashion Design by Annette Duburg y Rixt van der Tol
 THE ART OF MANIPULATING FABRIC by Colette Wolff

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
CONFECCIÓN I/ Yadira García	Para la primera clase todas las piezas del Ej. A tendrán que ser cortadas previamente durante el horario de taller de moda. Es imprescindible traer materiales de confección y accesorios de máquina de coser tales como; canillero y canillas, tijeras pequeñas con punta afilada, alfileres y boligráfico removible con fricción (calor) de marca PILOT. Ejercicio A; Falda pantalón Bolsillo francés, pinza y overlock. Ejercicio no finalizado, se acabará en taller, deberá ser mostrado en la 2ª clase para poder continuar con la realización de ejercicio A.
CONFECCIÓN I/ Yadira García	Ejercicios A; Brageta, costura francesa y cremallera invisible. Ejercicio no finalizado, se acabará en taller, deberá ser mostrado en la 3ª clase para poder continuar con la realización de ejercicio A.

<p>CONFECCIÓN I/ Yadira García</p>	<p>Ejercicio A; Vista en cintura con forro, terminación de forro con cremallera invisible (clase 1) y pespunte externo de brageta (clase 1). Ejercicio no finalizado, se acabará en taller, deberá ser mostrado en la 4ª clase para poder continuar con la realización de ejercicio A.</p>
<p>CONFECCIÓN I/ Yadira García</p>	<p>Ejercicio A; Cinturilla recta, bajo con bias y pespunte invisible a mano. Ejercicio no finalizado, se acabará en taller, deberá ser mostrado en la 5ª.</p>
<p>CONFECCIÓN I/ Yadira García</p>	<p>Aquí se muestran todos los ejercicios anteriores del Ejercicio A. Ejercicio B; Camisa industrial con hilo en negro. Cuerpo de la camisa con costura inglesa, canesú y cuello. Ejercicio no finalizado, se acabará en taller, deberá ser mostrado en la 6ª clase para poder continuar con la realización de ejercicio B.</p>
<p>CONFECCIÓN I/ Yadira García</p>	<p>Ejercicio B; Mangas de camisa, abertura y montaje de puño.</p>
<p>MODELAJE I/ Rene Zamudio</p>	<p>Lista de Materiales de Modelaje1: (imprescindible traer a primera clase)Tijeras de papel,tijeras de tela,alfileres,, cinta métrica, rotuladores Edding negro y rojo, descosedor, agujas de coser a mano, punzón, bolígrafo fino o lapiz con minas, ruedecilla (dientes largos), 6 metros de glasilla,3 metros de papel de patronaje,cámara digital o teléfono con cámara y las siguientes reglas: escuadra,recta,curva y sisa. -Introducción a la asignatura. -Explicación de sketchbook y concepto. -Explicación de investigación visual para el concepto. -Repaso de ejercicios en PDF's de varias muestras. -Ejercicio: modelaje con papel sobre el maniquí:desarrollando una silueta. -Modelaje sobre el maniquí para desarrollar el Cuerpo Básico (MITAD) delantero y espalda.</p>

<p>PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez</p>	<p>Explicación de la diferencia del patrón base entre hombre y mujer. Explicación de la ficha técnica que acompaña a los patrones en el momento de su entrega. Toma de medidas. Traslado de pinzas en delantero y espalda para obtener costadillos. Explicación de, tapeta, cuello y mangas. Deberes para próxima clase: presentar transformación de patrón base: tapeta y costadillo (las medidas de los cuales serán especificadas en clase), Traer ya copiado: base de pantalon delantero y espalda NOTA: se corregirá el correcto proceso de la transformación y la aplicación de las técnicas enseñadas pero el alumno debe asegurarse y verificar la medición exacta de las diferentes piezas obtenidas.</p>
<p>Patronaje Mujer I / Astrid Kasdorf</p>	<p>Presentación de la asignatura. Medidas necesarias. Técnicas de volúmenes básicos, técnicas variaciones de la cintura y bolsillo plastrón. Ejercicio en clase combinando las técnicas de volúmenes, cinturas y bolsillo.</p>
<p>MODELAJE 1 René Zamudio</p>	<p>ENTREGA:-3 croquis de siluetas basados en modelaje con papel y 12 imagenes impresos de concepto minimo tamaño A5. -Un breve repaso histórico del modelaje. -Presentación de concepto y imagenes de inspiración. -Se decide sobre la selección de 6 tejidos para realizar 6 muestras pequeñas inspiradas en las fotos. TRAER MUESTRAS DE TEJIDOS PARA LA PROXIMA CLASE. -Traspaso de Cuerpo Básico a papel. Repaso de marcas para patronaje.Cortar y coser Cuerpo Básico en Lab Abierto.. Ejercicio:Dibujando diseños desde la investigación de volumen sobre el manequi.</p>
<p>PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf</p>	<p>Entrega: -Ejercicio de falda completamente terminado. Clase: Técnicas de volúmenes añadidos y experimentales - Ejercicios de volúmenes añadidos y experimentales. - Ficha técnica de diseño, primera parte.</p>
<p>PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez</p>	<p>Explicación de cinturilla, bolsillo francés y piezas de bragueta en delantero y bolsillo militar en espalda. Transformación de volumen: bajada de tiro.</p>

PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Entrega: Investigaciones en media falda con volumen creativos y experimentales conectado con el concepto. Mínimo dos variaciones con patrones y en tejido. Clase: - Traslados de pinza de pecho. – Investigaciones y evoluciones de volumen añadidos para la propuesta de diseño final - Asimetrías.
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Transformación de volumen Dar pinzas en delantero. Deberes, traer propuesta para pantalón con investigación de volumen y acabados.(medio cuerpo)
MODELAJE I/ Rene Zamudio	ENTREGA: 6 tejidos mínimo 50 cm para modelar muestras de volumén.Cuerpo Básico cosido (ENTERO) y patrón.Muestras de manualidades. -Modelaje con muestras de tejidos. Investigación de formas y dibujo de diseños y variaciones. -Desarrollo de diseños para Patronaje Hombre, Mujer y Modelaje.
taller MODELAJE I/ Jaime Martínez	TALLER Grupos C:Entrega Cuerpo Básico cosido entero y patrón.Traer ½ cuerpo en cotonet.Corrección de patrón. Grupos A,B y D: Comenzar a desarrollar el ZOOM.
MODELAJE I/ Rene Zamudio	Ejercicio: Modelar en plano y como mezclar patrón plano y modelaje. -Desarrollo de primeras ideas para diseños. -Modelaje sobre el maniquí para desarrollar la Falda Básica (MITAD) delantero y espalda.
taller MODELAJE I/ Jaime Martinez	TALLER Grupo A, B, D:Entrega Cuerpo Básico cosido entero y patrón.Traer ½ cuerpo en cotonet.Corrección de patrón. Zoom: Grupos C.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Entrega: Mínimo 2 traslados de pinza de pecho. - Investigación y evolucion de volumen y cintura de falda posible propuesta de prenda final. Propuestas de varias variaciones de detalles. Clase: Traslados de pinza de pecho combinadas con pinza de entalle. - Investigaciones y evolución de volumen y acabados.
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Presentar propuesta de diseño de pantalón donde se aplique el concepto de volumen. Presentar tres diseños delantero y espalda y propuestas de acabados. presentando glasilla (zooms) de volumen y acabados para sustentar propuestas.

MODELAJE I/ Rene Zamudio	-ENTREGA:Entrega 18 croquis basados en muestras individuales y 9 croquis basados en ejercicio mezcla patrón plano/modelaje. -Modelaje de Vestido Básico. -Modelaje partiendo de formas basicas geometricas. Dibujar diseños y variaciones.
taller MODELAJE I/ Jaime Martinez	TALLER Desarrollo de ideas para diseños de Hombre y Mujer.
1ª Tutoria TODOS/ Fabricio, Astrid, Rene, Yadira	TUTORIA Compartida. Seguimiento para el desarrollo y la realización de las prendas finales en clase compartida. Selección del diseño final que se realizará en Patronaje Mujer y Patronaje Hombre. Presentar mínimo 3 propuestas (Sketch del delantero, espalda y perfil). Es obligatorio traer todas las investigaciones realizadas. Propuestas de acabados.
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Guia de transformación de patrones y construcción para primer prototipo. Realización e investigación del patrón de la prenda final.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Investigación de acabados. Investigación y desarrollo para el patrón de la prenda final.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Entrega el prototipo completamente terminado (prototipo, patrón madre y patrones definitivos). Ficha técnica del diseño con el cuadro de cortado.
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Guia y corrección de patrones para producir prototipo a presentar en sesion 7
2º Tutoria TODOS/ Fabricio, Astrid, Rene, Yadira	TUTORIA Tutoría Compartida. Revision de sketchbook. Modelaje I: Presentación de diseño de modelaje,minimo 3 propuestas. Patronaje mujer: prueba de las carcazas del prototipo, rectificaciones de patrón, revisión de acabados. Patronaje Hombre: una revisión del proyecto, prendas, prototipos y patrones.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Revisión y correcciones de patrones y prenda en caso necesario. Revisión de ficha técnica del diseño con el cuadro de producción, marcada y escandallo..

PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Corrección y tutoria de prototipo presentar prototipo de pantalón. Fitting en modelo. Presentar patrones de Camisa base con Costadillo, tapeta, cuello, manga ,puños y canesu. pantalón delantero base con bolsillo frances y pinzas en delantero y espalda con bolsillo militar y bajada de tiro. Glasilla de volumen en Pantalón y patrones correspondientes. Guía y revisión de patrones y prenda final.
MODELAJE I/ Rene Zamudio	ENTREGA: Falda Básica (ENTERA) y patrón corregido. - Comenzar a modelar prenda final.
taller MODELAJE I/ Jaime Martínez	TALLER Pasar falda a patrón. Cortar y coser
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Tutoria individual para la prenda final.
taller MODELAJE I/ Jaime Martínez	TALLER Pasar a patrón Vestido Básico. Cortar y coser.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Fitting de la prenda final en modelo.
MODELAJE I/ Rene Zamudio	-Revisión general de marcas de patrones. Estudiantes traen todos los patrones de modelaje a clase. -Revision sketchbook -Seguimos modelando el diseño individual.
taller MODELAJE I/ Jaime Martínez	TALLER Probar Vestido Básico y corregir patrón. Acabar todos los ejercicios pendientes.
MODELAJE I/ Rene Zamudio	ENTREGA: Vestido Básico cosido (ENTERO) y patrón corregido. Tutoria individual para la prenda final.
CONFECCIÓN I/ Yadira García	Seguimiento para la realización, acabado y planchado de las prendas finales.
PATRONAJE HOMBRE I/ Fabricio Perez	Tutoria individual para la prenda final.
PATRONAJE MUJER I/ Astrid Kasdorf	Tutoria individual para la prenda final, fichas y sketchbook.
MODELAJE I/ Rene Zamudio	Fitting de la prenda final en modelo.
TODOS/ Fabricio, Astrid, Rene, Yadira	TUTORIA Última revisión del material a entregar: Se termina de montar diseño individual. Revisión de sketchbook, propuesta de portafolio y prenda final de todas las asignaturas Revisión del material a entregar en 2D fichas patrones marcadas y apuntes.

CONFECCIÓN I/ Yadira García	Acabados y planchado de las prendas finales.
TODOS/ Fabricio, Astrid, Rene, Yadira	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Fabricio, Astrid, Rene, Yadira	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 2 ECTS

Clases

Procesos de Producción (2ECTS)

Profesores

Procesos de Producción: Elena Castaudi
Master Class Aspectos Legales: Edoardo Fano

Criterios de Evaluación

Análisis sistema moda	15%
Memoria visitas	70%
Reflexión final	15%

Competencias

T4. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M9. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

M14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

Resumen del Proyecto

¿Qué es una colección de moda? ¿Cuáles son sus puntos clave y cómo se gestionan?

A través de visitas a empresas diferentes, los alumnos conocerán de primera mano, gracias a la experiencia de los varios creativos / diseñadores, todos los detalles sobre su forma de trabajar: desde la conceptualización a la selección de materiales, desde la planificación del muestrario a cómo trabajar con los talleres, desde la planificación al timing....

Las diferentes situaciones examinadas ayudaran a comprender desde un punto de vista muy concreto y práctico realidades representativas del sistema moda, sus problemáticas compartidas y sus diferencias.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, lo alumnos podrán:

- Relacionar lo aprendido en otras asignaturas (materiales, diseño, marketing) desde un

-
- enfoque práctico.
- Empezar a tener una visión conjunta de todo los procesos involucrados en la creación de moda.
 - Tener una idea general de cómo, tras situaciones aparentemente muy diversas, los elementos fundamentales de una colección son los mismos.
 - Adquirir nociones básicas de planificación y timing.
 - Familiarizarse con la síntesis de la información, y su transmisión.
 - Saber planificar y analizar a grandes rasgos una colección

Resumen de la Materia

- Los puntos clave en una colección: documentarse, analizar, planificar.
- Organigrama; personas y funciones.
- Las ferias de tejidos, selección de los materiales
- Timing de muestrario y de producción.
- Los talleres
- La estructura de colección y el muestrario

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Tutoriales
Visitas externas
Profesionales invitados
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

Revista que incluye:

1. Análisis del sistema moda
2. Memorias de las visitas
3. Reflexión final sobre el sistema moda

** Recordad que una versión PDF de la revista debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Renfrew E., Renfrew C., (2010) *Creación de Una Colección de Moda*, Barcelona: Gustavo Gili s.l.
Autores varios, dirigidos por Ortega Burgos, Enrique, (2018) *Fashion Law (Derecho de la Moda)*, Editorial Aranzadi.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Presentación de la asignatura, objetivos didácticos y contenidos que se desarrollarán. Explicación de la metodología, los criterios de evaluación y las entregas a realizar. Clase introductoria al sistema moda: diferentes realidades y problemáticas, pero también muchos puntos en común. Panorama sobre las fases de organización de una colección y sus tiempos.
MASTER CLASS ASPECTOS LEGALES/ Edoardo Fano	la propiedad intelectual e industrial y la protección de la moda (marca, brand, design, patente, derecho de autor/ copyright); estrategias creativas de marcas de moda; bases de datos de Internet para buscar marcas y design de empresas de moda.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Timing y tipología talleres
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Visita Profesional invitado.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Visita Profesional invitado.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Reflexión en clase sobre los principales aspectos deducidos en las visitas. Revisión de memorias e intercambio de opiniones.
MASTER CLASS ASPECTOS LEGALES/ Edoardo Fano	licensing y co-branding en el mundo de la moda; knockoff, falsificaciones y disputas legales en el mundo de la moda (copias de Desigual; disputas entre Gucci y Guess, Louboutin e YSL, Custo y Desigual).
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Visita fuera del IED.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Las ferias de tejidos: donde y cuando comprar la materia Las Fashion Fairs: donde y cuando enseñar y vender las propias colecciones.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Reflexión en clase sobre los principales aspectos deducidos en las visitas. Revisión de memorias e intercambio de opiniones.

PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Profesional invitado (en IED)
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	Entrega final.
PROCESOS DE PRODUCCION/ Elena Castaudi	FEEDBACK. Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: SEMIÓTICA

Año: 2º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Semiótica (4 ECTS)

Profesores

Semiótica: Cecilia Ricciarelli (grupo A + D) + Gabriela Pedranti (grupo B + C)

Criterios de Evaluación

Trabajos 1, 2 y 3	50%
Trabajo final	50%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. 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.

M7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

La Semiótica o Semiología es la disciplina que estudia los sistemas de significación, para entender en profundidad cómo son construidos en una sociedad y un momento determinados. Permite observar, comprender y pronosticar tendencias.

Aplicada a la Moda, al Diseño y a la Comunicación Visual, proveerá al alumno de buenos instrumentos para desmontar y volver a montar los discursos, para poder interpretarlos y criticarlos con fundamentos teóricos. También es una herramienta útil para diseñar, a partir de creencias y hábitos que ya estén instalados en las audiencias y públicos que les interesen.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, lo alumnos podrán:

Utilizar su capacidad para analizar, atendiendo a los parámetros básicos de análisis, y considerando los mensajes como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Analizar los distintos discursos basándose, no en opiniones ni valoraciones gratuitas, sino en argumentaciones, justificaciones.

Todo esto mejorará su capacidad para:

- Ordenar su pensamiento.
- Observar.
- Criticar lo que lee, ve y oye.
- Aprender de forma autónoma.
- Buscar la información necesaria.
- Sintetizar y manejar la información.
- Asimilar nuevos conceptos, elaborarlos, reformularlos, construirlos; individualmente y en grupo.
- Producir y/o interpretar cualquier tipo de discurso mediático con más rigor.
- Ser más creativo (al comprender, gracias a la teoría Semiótica, la lógica mediante la que se produce la significación).

Resumen de la Materia

- Analizar semióticamente distintos ejemplos del diseño desde la modernidad hasta el mundo actual para el desarrollo de una mayor consciencia de las estructuras y sistemas de comunicación.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas

Tutoriales

Visitas externas

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1. Trabajo de análisis de las fotografías propuestas.
2. Trabajos sobre las películas.
3. Análisis de la exposición visitada.
4. Examen/Trabajo práctico final

** Recordad que una versión PDF de los trabajos debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

Excelente: acercándose a un nivel profesional

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

Insuficiente: Suspenso claro

Nota:

10

9-9,9

7-8,9

5-6,9

4-4,9

0-3,9

Bibliografía

- Barthes, Roland. *Ensayos críticos*. Barcelona: Seix Barral, 1967.
- Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Barcelona: Lumen, 1999.
- Casetti, Francesco; Di Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 2007.
- Chandler, Daniel. *Semiotics for beginners*, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem01.html>
- Crepaldi, Fausto and Ligas, Cinzia. *Fashion Semiology. The language of fashion and Luxury through Style, Communication and Marketing*. Milan, Gruppo 24 ore, Istituto Marangoni books, 2012.
- Cobley Paul and Jansz, Lisa. *Introducing Semiotics*. London, Totem Books, 1997.
- Crow, David. *Visible signs. An introduction to Semiotics in the Visual Arts*. Second edition. AVA Books, Switzerland, 2010.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen, 1969.
- Eco, Umberto. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen, 1992.
- Hall, Sean. *This means this. This means that. A user's guide to semiotics*. Second edition. Laurence King Publishing, London, 2012.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York and London, 2006.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam and Green, Joshua. *Spreadable Media. Creating Value and meaning in a networked culture*. New York University Press, New York and London, 2013.
- O'Sullivan, Tim and others. *Key concepts in communication and cultural studies*, Routledge, London, 1994.
- Pedranti, Gabriela. *Introducción a la comunicación*. Buenos Aires: Maipué, 2011.

Material digital y sitios web:

- <http://brainpickings.org/>
- <http://flowtv.org/2004/09/affective-economics-101/>
- <http://www.lovemarks.com/>
- <http://www.scenariodna.com/>
- <http://www.semionaut.net/>
- <http://semioticstudio.com>
- <http://www.semiotic.tv/>
- <http://www.signsalad.com/>
- <http://www.space-doctors.com/>

Semiotic Thinking Group (Grupo de LinkedIn): <http://www.linkedin.com/groups/Semiotic-Thinking-Group-2886540>

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

Clase/profesor	Contenido
----------------	-----------

SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	<p>Presentación de la asignatura. Entrega del programa-temario y calendario completo, incluyendo evaluaciones, trabajos individuales y de grupo. ¿Qué es la semiótica? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es el sentido de la semiótica para el mundo de la moda, del diseño y de la comunicación visual? Elementos básicos de semiótica y comunicación. Toma de contacto. Explicación, participación y debate. Análisis de la comunicación. Elementos fundamentales, cuadro comunicativo, actores, roles y situaciones. Análisis de ejemplos prácticos y debate. Lenguaje, signos y significación. Signo (significado/significante), arbitrariedad, convención, lenguaje escrito y hablado. Connotación, denotación, mito. De Saussure, Pierce, Barthes. Ejemplos y debate.</p>
SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	<p>Análisis de la comunicación. Elementos fundamentales, cuadro comunicativo, actores, roles y situaciones. Análisis de ejemplos prácticos y debate. Lenguaje, signos y significación. Signo (significado/significante), arbitrariedad, convención, lenguaje escrito y hablado. Connotación, denotación, mito. De Saussure, Pierce, Barthes. Ejemplos y debate.</p>
SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	<p>Elementos del lenguaje (audio)visual. Narración, construcción de una historia (<i>storytelling</i>). Percepción e interpretaciones. Ejemplos y comentarios en clase (sobre fragmentos de película, imágenes, diseños, etc.)</p> <p>Trabajo en equipo para la semana siguiente: descripción y comentario de fotos o diseños que hablen sobre sostenibilidad y diseño. Explicarán qué se entiende por sostenibilidad, cómo lo narra esa foto, qué sentidos posibles podría tener, etc. Se verán algunos ejemplos específicos en clase y se reflexionará sobre por qué la “sostenibilidad” es un concepto valorado en nuestra cultura en este momento, y qué impacto está teniendo en el diseño y marcas de moda.</p>
SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	<p>Presentación oral y entrega del trabajo de las fotos sobre sostenibilidad.</p>

<p>SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)</p>	<p>Enmarcando el sentido: códigos (texto, imagen), géneros, estilos. Explicación y ejercicios prácticos de reconocimiento e interpretación de distintos códigos, géneros y estilos. Explicación, ejemplos, participación y debate de los temas vistos hasta la fecha. Preparación de los grupos de trabajo. Se plantea trabajo para la semana siguiente: deben elegir una película de la lista que aparece más abajo (una por grupo) y deberán detallar y comentar lo expuesto en clase hasta el momento en relación a la película. Este análisis se entregará por escrito y se presentará oralmente en la siguiente clase.</p> <p>Algunas de las películas serán: <i>Pulp Fiction</i> (Tarantino, 1992) <i>The Pillow Book</i> (Peter Greenaway, 1995) <i>María Antonieta</i> (Sofia Coppola, 2006) <i>La piel que habito</i>, Almodovar, 2012) <i>Holy motors</i> (Leo Carráx, 2002) <i>Barbarella</i> (Roger Vadim, 1967) <i>The Artist</i> (Michel Hazanavicius, 2011) <i>Alice in Wonderland</i> (Tim Burton, 2010) <i>Farinelli</i> (Gérard Corbiau, 1994) <i>Amadeus</i> (Milos Forman, 1984) <i>Factory girl</i> (George Hickenlooper, 2006) <i>Blancanieves</i>, Pablo Berger 2012.</p>
<p>SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)</p>	<p>Presentación oral y entrega de los trabajos sobre las películas.</p>
<p>SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)</p>	<p>Historias y narrativas. Los puntos de vista. Ejemplos prácticos y discusión en clase. Otros códigos y lenguajes: de acuerdo al curso, se recorrerán el cine clásico de Hollywood, tendencias en diseño de moda, industrial y gráfico, e incluso el reciclaje de la basura como arte con significado. Explicación del trabajo final individual (que se entregará en la sesión 10).</p>
<p>SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)</p>	<p>Visita a una exposición (variará según el curso del que se trate). Explicación y ejemplo de creación de imagen de marca/narrativas posibles desde la semiótica. (En caso de no coincidir con una exposición se dedicará a profundizar en una película).</p>
<p>SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)</p>	<p>Análisis y comentarios de la exposición visitada. Presentación en clase de comentarios por equipos de la exposición visitada. Se darán parámetros durante la visita para que cada grupo pueda desarrollar un comentario de un aspecto de la exposición. (En caso de no existir una exposición se hará con una película)</p>

SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	Entrega del trabajo final.
SEMIOTICA/ Cecilia Ricciarelli (A y D), Gabriela Pedranti (B y C)	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: MODULO ESTAMPACION DIGITAL

Año: 3º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 14 ECTS (diseño de moda) / 10 ECTS Estilismo

Clases

Materiales y Tecnología II (6 ECTS)
Ultimas Tendencias (4 ECTS)
Modelaje II (solo alumnos de Diseño de Moda) (4 ECTS)

Profesores

Materiales y Tecnología II (Desarrollo): Julia Pelletier
Materiales y Tecnología II (Futuros Materiales): Raquel Llaberia
Materiales y Tecnología II (Estampacion Digital): Mariano Maturana
Ultimas Tendencias: Flora Ximenis
Modelaje II: Sebastian Pons

Criterios de Evaluación

(Materiales y Tecnología II)

Sketchbook	30%
Muestras Textiles	35%
Portafolio	35%

(Ultimas Tendencias)

Sketchbook	50%
Portafolio	50%

(Modelaje II)- solo alumnos de Diseño de Moda

Sketchbook	35%
Look Final	45%
Portafolio	20%

Competencias

T3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

T14. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

El proyecto fusiona la investigación y análisis de tendencias con un proyecto de estampación digital y diseño textil. La asignatura de Materiales y Tecnología contiene tres apartados: selección y manipulación de tejidos, futuros materiales y estampación digital. Los alumnos desarrollarán un mayor conocimiento de todos los aspectos de la industria del diseño textil a través de trabajos prácticos. Centrándose en el desarrollo creativo de las técnicas de diseño textil, en el contexto de un tema escogido por el alumno, los estudiantes investigarán y experimentarán con diversos elementos de diseño textil con vías a la comprensión de las características de los materiales utilizados. Se hablará del futuro de los textiles y la impresión digital con el fin de permitir a los estudiantes comprender la relación entre los nuevos avances y la tecnología en el contexto de la moda y los materiales.

La clase de Últimas Tendencias introduce a los estudiantes en la moda a través del análisis de la ropa y los accesorios. Aborda conceptos pasados y presentes que se encuentran en la moda mundial. El análisis de estilos, tendencias y obras de los grandes diseñadores de hoy en día proporcionan una fundación sólida base para que los estudiantes lo puedan interpretar en sus proyectos actuales y futuros.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque creativo en la investigación individual y la personalización de un diseño único.
- Producir material 2D y 3D apropiado para apoyar concepto y desarrollo del diseño.
- Mostrar capacidad y sofisticación a la hora de experimentar con tejidos, manipular materiales y estampados.
- Demostrar una serie de habilidades y métodos en un marco conceptual con técnicas y prácticas adecuadas.
- Entender el futuro de los materiales textiles y ser capaces de producir muestras innovadoras en cuanto a material o nuevas tecnologías.
- Desarrollar los conocimientos y habilidades necesarios para realizar correctamente, en formato digital, estampación digital con las herramientas de investigación y creación contemporáneas.
- Comunicar su propio punto de vista en el contexto de la historia y las tendencias de la moda.
- Realizar investigaciones y comprender e interpretar las principales tendencias de la moda.
- Construir una pieza apropiada de la escritura y evaluar críticamente la investigación y teorías personales.
- Realizar un tipo de corte mucho más libre, así liberándose de las “verdades” y abrir nuevas perspectivas en el proceso de construcción y diseño de una prenda. (solo diseño de moda)

Resumen de la Materia

- Explorar los materiales, técnicas y tecnologías relacionados con el diseño textil a fin de dotar al alumno de las herramientas que le permitan crear diseños apropiados de 2D y 3D y demostrar su habilidad para adaptar un trabajo conceptual al diseño.
- Fomentar la metodología del alumno hacia lo innovador y hacia la comprensión de las nuevas tecnologías tanto a nivel industrial como a nivel de diseño.

-
- Fomentar la experimentación y la innovación creativa desde el conocimiento de selecciones de tejidos, técnicas de manipulación, estampación y fabricación en el diseño contemporáneo.
 - Introducir al alumno en el mundo de las tendencias, la historia de la moda, las compañías de predicción de trends, repaso de las décadas, tribus urbanas y cultura juvenil, y diseñadores más influyentes, junto la realización de un sketchbook de estilo, un trend report digital y un moodboard.
 - Explorar la técnica de modelaje, mediante la manipulación de formas y volúmenes, para realizar glasillas creativas. (solo diseño de moda)
 - Investigar y experimentar la caída y el volumen y distintos tejidos. (solo diseño de moda)
 - Crear un shooting creativo, tipo editorial o bodegón. (solo estilismo)

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas
 Tutorías
 Taller
 Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Muestras textiles
- 3: Portafolio
- 4: Prenda final cosido (Modelaje II- solo alumnos de itinerario Diseño de Moda)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. ** En este caso el USB debe incluir: el portafolio en formato PDF (alta y baja resolución), el trend report, que estaba incluido impreso en el sketchbook, todos los archivos de los estampados digitales.

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Braddock S.E., O'Mahony M., (2007) Techno Textiles: Revolutionary Fabrics for Fashion and Design Bk 2, London: Thames&Hudson.
 Smith P., (2009) You Can Find Inspiration in Everything, London: Violette Editions.
 Stone E., (1999) The Dynamics of Fashion, United States of America: Fairchild Pubns.
 Victionary (Author, Editor), (2007) Fashion Unfolding, Hamburg: Gingko Press.
 Wolff C., (1996) The Art of Manipulating Fabric, United States of America: Chilton Book Company.
 Colchester C., (2009) Textiles Today: A Global Survey of Trends and Traditions, London: Thames&Hudson.

Victionary (Author, Editor), (2008) Simply Pattern, Hamburgo: Gingko Press.
 Seivewright, Simon. Diseño e investigación. editorial GG
 Rieff Anawalt, Patricia. Historia del vestido. editorial Blume
 La colección del instituto de la Indumentaria de Kioto. Moda, Una historia desde el siglo XVIII al siglo xx. editorial Taschen.
 Seeling, Charlotte. MODA. editorial Ullmann

www.wgsn.com

Textile View Magazine
 Bloom Magazine
<http://www.tissufabrics.co.uk/fabric-store/>
<http://www.textilefutures.co.uk/graduates/>
www.thefuturelaboratory.com
www.trendstop.com
www.fashionformation.com
www.edelkoort.com

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis	Presentación de la asignatura, introducción, objetivos, trabajos a entregar, material necesario y forma de evaluar. Visionar power points.
MATERIALES Y TECNOLOGIA/ Julia Pelletier	Presentación y inspiración de técnicas en el diseño textil. Seguir trabajando el moodboard y el desarrollo de su tema. Trabajar los dibujos/ideas de estampados y motivos.
ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis	Trabajar en clase su trend report y elegir su tema. Desarrollo de su concepto y análisis de su tema. Empezar el moodboard.
MODELAJE II/ Sebastian Pons	Ejercicio del alfabeto. Primero pruebas de modelaje. Empezar a trabajar formas 3D y volumen coherente con la tendencia seleccionada como parte del desarrollo y investigación para la prenda final. Los alumnos deben tomar fotos de todo el proceso para imprimir y incluir en el sketchbook.
ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana	TÉCNICAS DE DISEÑO DE ESTAMPADOS CON ILLUSTRATOR I. Los estudiantes aprenderán el uso de Adobe Illustrator para la creación de estampados de repetición: motivos geo-métricos vs. orgánicos. Motivos animales, florales, encajes. Tarea: Los estudiantes deben producir al menos 2 muestras propias utilizando las técnicas aprendidas.
ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis	Desarrollo de su concepto y análisis de su tema. Desarrollo del moodboard y primeros ideas/inspiración del diseño de la prenda/inspiración del shooting.

MATERIALES Y TECNOLOGIA/ Julia Pelletier	Búsqueda y selección de tejidos + etiquetaje. Definir prints/ motivos/dibujos que se van a realizar en digital. Trabajar el sketchbook, concepto y moodboard.
TODOS/ Flora, Julia, Raque, Mariano, Sebastian	TUTORIA Trends- Acabar trend report y moodboard. Realizar las muestras + tutoría con cada uno: sketchbook + tejidos + prenda. Acabar trend report y moodboard. Revisión del proyecto en global para ir definiendo las muestras innovadoras
MODELAJE II/ Sebastian Pons	Empezar el modelaje de la prenda final. El alumno debe tener una foto del prototipo para la clase del 16 de marzo de Mariano.
ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana	TÉCNICAS DE DISEÑO DE ESTAMPADOS CON ILLUSTRATOR II. Los estudiantes aprenderán el uso de Adobe Illustrator para la creación de estampados de repetición: motivos geo-métricos vs. orgánicos. Motivos animales, florales, encajes. Tarea: Los estudiantes deben producir al menos 2 muestras propias utilizando las técnicas aprendidas.
ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis	Tutoría alumno por alumno del proyecto.
MATERIALES Y TECNOLOGIA/ Julia Pelletier	Tutorías individuales para la selección de tejidos finales. Trabajar los diseños de las muestras. Revisión del sketch.
FUTUROS MATERIALES/ Raquel	Visita Materfad + Fablab El futuro de la moda: Nuevos materiales textiles y direcciones de futuro en el textil. Explicación de técnicas innovadoras que se pueden trabajar para las muestras del proyecto.
MODELAJE II/ Sebastian Pons	Continuar el modelaje de la prenda final.
ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana	DISEÑO DE ESTAMPADOS FOTORREALISTAS: REPETICIONES NO ESTRUCTURADS, TEXTURAS, REPETICIÓN DE BLOQUE, REPETICIONES DESPLAZADAS I. Los estudiantes aprenderán el uso de técnicas de Adobe Photoshop para crear motivos de repetición no estructurada para estampación con Adobe Photoshop; y a trabajar numéricamente con Adobe Photoshop. Efectos textura, repeticiones de bloque básicas, repeticiones desplazadas y técnicas de digitales avanzados para crear rapports con Photoshop. Los estudiantes aprenderán a definir patrones en Photoshop y a verificar su repetición sin uniones visibles correctamente.
ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis	Tutoría alumno por alumno del proyecto. Primera revisión del trend report.
MATERIALES Y TECNOLOGIA/ Julia Pelletier	Tutorías individuales para la selección de tejidos finales. Trabajar los diseños de las muestras. Revisión del sketch.

<p>TODOS/ Flora, Julia, Raquel, Mariano + Sebastian</p>	<p>TUTORIA Tutoría alumno por alumno del proyecto. Selección del estampado final para usar en la prenda final (para alumnos de Diseño de Moda). Selección de los tejidos/muestras para usar en la prenda final. Selección del diseño de la prenda final a realizar. Selección del estampado digital para producir para la prenda final (cada alumno necesitará su ordenador para trabajar sus muestras digitales).</p> <p>Revisión y realización de primeras pruebas de muestras innovadoras.</p>
<p>FUTUROS MATERIALES/ Raquel</p>	<p>Traer primeras ideas de direcciones innovadoras, extraídas de la primera y tutoría y la visita al Materfad y Fablab, adecuadas al proyecto. Definición de muestras innovadoras a desarrollar y materiales que se necesitarán de proveedores.</p>
<p>MODELAJE II/ Sebastian Pons</p>	<p>Continuar el modelaje de la prenda final.</p>
<p>ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana</p>	<p>DISEÑO DE ESTAMPADOS FOTORREALISTAS: REPETICIONES NO ESTRUCTURADS, TEXTURAS, REPETICIÓN DE BLOQUE, REPETICIONES DESPLAZADAS II Los estudiantes aprenderán el uso de técnicas de Adobe Photoshop para crear motivos de repetición no estructurada para estampación con Adobe Photoshop; y a trabajar numéricamente con Adobe Photoshop. Efectos textura, repeticiones de bloque básicas, repeticiones desplazadas y técnicas de digitales avanzados para crear rapports con Photoshop. Los estudiantes aprenderán a definir patrones en Photoshop y a verificar su repetición sin uniones visibles correctamente. Los estudiantes aprenderán diferentes técnicas de Photoshop para crear simulaciones convincentes utilizando sus diseños de patrones. Los estudiantes experimentarán con las posibilidades de combinación de imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales a la vez y crearán una rapport "híbrido".</p>
<p>ULTIMAS TENDENCIAS/ Flora Ximenis</p>	<p>Tutoría alumno por alumno del proyecto.</p>
<p>MODELAJE II/ Sebastian Pons</p>	<p>Continuar el modelaje de la prenda final.</p>
<p>MODELAJE II/ Sebastian Pons</p>	<p>Fitting. Fitting encima de modelo para recibir feedback sobre su prenda. Es responsabilidad de los alumnos organizar un modelo para el fitting, que es de un estándar profesional. Continuar el modelaje de la prenda final, en el tejido final estampado.</p>
<p>FUTUROS MATERIALES/ Raquel</p>	<p>Seguimiento de la línea innovativa elegida y resolución de su inclusión en la colección general.</p>

<p>ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana</p>	<p>Para esta clase los estudiantes deben traer lo siguiente: Para la simulación 3D con Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una foto estilo lookbook de su prototipo de prenda a realizar, delante y detrás, preferiblemente, 300 ppp y tamaño A4, el formato será el que permita la cámara con la que se tomó la fotografía (JPEG o, si la cámara lo permite, TIFF); pero una vez se trabaje la simulación se guardará un archivo final formato TIFF - La fotografías se tomará en condiciones de luz adecuadas. Se preferirá la luz del día, ya que así no habrá ninguna dominante de color y el brillo y el contraste será correcto, con una iluminación ambiental y envolvente. - La prenda tiene que estar enfocada y la imagen tomada desde un punto de vista frontal para evitar distorsiones de perspectiva. Se recomienda el uso de un trípode. - El fondo debe ser neutro, preferiblemente blanco sin elementos e-tra (personas, mesas, sillas, maniqués, enchufes, manchas) - Es importante tener en cuenta el contraste, para que la imagen contenga sombras Fuertes y contrastes que nos permitan trabajar con la técnica de mapeado y simulación 3D. y tienen intensas sombras de la técnica de mapa-ping a trabajar. La imagen de una prenda sin sombras no nos servirá para hacer la simulación. - Los estudiantes también tendrán que traer sus estampados creativos acabados (digitales) y / o manipulaciones textiles (scans o fotos de buena calidad de su trabajo con diversos materiales)
<p>TODOS/ Flora, Julia, Raquel, Mariano + Sebastian</p>	<p>TUTORIA Tutoría individual con cada alumno para ver todo el proyecto hasta el momento: las muestras tradicionales, propuestas de prenda final o looks finales, moodboard, sketchbook, concepto, etc. Revisión de las 10 muestras (cada alumno necesitará su ordenador para trabajar con sus muestras digitales), asesoramiento prenda y Portafolio. Tutorización final de muestras innovadoras.</p>
<p>MODELAJE II/ Sebastian Pons</p>	<p>Terminar la prenda y los acabados.</p>
<p>MODELAJE II/ Sebastian Pons</p>	<p>Terminar la prenda y los acabados.</p>
<p>FUTUROS MATERIALES/ Raquel</p>	<p>Seguimiento de la línea innovativa elegida y resolución de su inclusión en la colección general. A esta fecha es importante tener todos los materiales necesarios para su presentación.</p>

ESTAMPACION DIGITAL/ Mariano Maturana	Los estudiantes aprenderán el uso de técnicas de Adobe Photoshop para crear motivos de repetición no estructurada para estampación con Adobe Photoshop; y a trabajar numéricamente con Adobe Photoshop. Efectos textura, repeticiones de bloque básicas, repeticiones desplazadas y técnicas de digitales avanzados para crear rapportos con Photoshop. Los estudiantes aprenderán a definir patrones en Photoshop y a verificar su repetición sin uniones visibles correctamente.
TODOS/ Flora, Julia, Raquel, Mariano + Sebastian	TUTORIA Revisión de todo el proyecto. Revisión de portafolio, incluyendo el moodboard, sketchbook, concepto, 8 muestras, etc. Para los alumnos de Estilismo, revisión de su propuesta de shooting. Para los alumnos de Diseño revisión de la prenda final. Revisión de las simulaciones 3D
TODOS/ Flora, Julia, Raquel, Mariano + Sebastian	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Flora, Julia, Raquel, Mariano + Sebastian	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: EDICION DE MODA I + ASESORIA DE IMAGEN

Año: 3º Titulo Superior Estilismo
Créditos: 10 ECTS

Clases

Edición de Moda I (6 ECTS)
Asesoría de Imagen (4 ECTS)

Profesores

Edición de Moda I: Pilar Pasamontes
Asesoría de Imagen: Beatriz Ocanto

Criterios de Evaluación

(Asesoría de Imagen)

La Cápsula	40%
Propuesta Final Guía de compras	60%

(Edición Moda I)

La Biblia	60%
Propuesta Final Shooting Perfecto	40%

Competencias

T3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

T15. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

Resumen del Proyecto

El proyecto es la fusión de dos asignaturas esenciales para trabajar en el estilismo: Asesoría de Imagen y Edición de Moda I.

Asesoría de Imagen introduce al alumnado en el mundo de la imagen personal, formándole en los aspectos básicos para desarrollar la imagen externa y los aspectos técnicos que diferencian al asesor de imagen del estilista de moda, dependiente de moda o representante de una casa de moda. Mediante la práctica de las técnicas propias de la asesoría de imagen aprenderán a realizar un análisis antropomórfico, estudio del visagismo, test del color, análisis y organización del fondo de armario, etiqueta y protocolo en el vestir y shopping.

Edición de Moda I introduce al alumno en el mundo del editorial de moda. Les permite saber plasmar las tendencias de la temporada mediante imágenes claras e innovadoras y transmitir mediante el escrito el espíritu del diseñador/colección.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Asesorar al cliente en la definición de un estilo propio que le haga sentir bien, interpretando sus deseos.
- Analizar y valorar la morfología del cuerpo del cliente, de acuerdo con sus proporciones, para tratarlas correctamente según los criterios de moda y estilo seleccionados.
- Asesorar y entrenar al cliente en el uso del color, maquillaje y peluquería.
- Proponer colaboraciones técnicas con otros profesionales (peluquería, estética, maquillaje, dietética, etc.), aportando un servicio integral para el cliente.
- Hacer una propuesta gráfica y visual para el cliente (lookbook), usando herramientas sencillas pero eficaces que demuestren las propuesta de imagen integral.
- Expresar una visión personal y coherente de la moda.
- Transmitir al lector de una revista física (online corresponde a Edición de moda II) toda la información de una manera clara y profesional.
- Informar al público de las tendencias triunfadoras.
- Dar a conocer los diseñadores y marcas más influyentes del momento.

Resumen de la Materia

- Desarrollar las habilidades necesarias para aconsejar a personas y empresas sobre su imagen, entendiendo por tal a la imagen visual y la comunicación verbal y no verbal, según la define la Asociación Internacional de Asesores de Imagen (www.aici.org).
- Todos los aspectos relacionados con la imagen de una persona, tanto si se trata de su aspecto físico, percibido por el sentido de la vista, como aquellos aspectos vinculados a la expresión, al tacto, al olfato o a las habilidades de interrelación personal.
- Técnicas para potenciar, modificar, neutralizar o añadir aquellos códigos y símbolos que ayudarán a transmitir el mensaje deseado, mediante la combinación organizada de luces, colores, líneas, formas, volúmenes, movimientos, sonidos, olores y símbolos.
- Técnicas de investigación.
- Trabajo en equipo y búsqueda individual.
- Creación y contextualización de temas que, provenientes de las tendencias de moda de la temporada, se transforman en el material base de las publicaciones especializadas en estilo y moda.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas

Tutorías

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Biblia (Edición de Moda I)
- 2: Cápsula (Asesoría de Imagen)
- 3: Propuesta Final (todas las asignaturas)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

Excelente: acercándose a un nivel profesional

Nota:

10

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

9Lines; 10 Magazine; 34; 032c; 125 Magazine; Acne Paper; Allure; Another Magazine ; Arena Homme Plus; Bibi; Blackbookmag; Citizen K; Clear; Cosmopolitan (International Editions) Cream; Dazed & Confused; Doingbird; Elle (International Editions); Elle Girl; Esquire; Fantastic; Man; Fashion Planet; Fashion Tribes; Fashion Wire Daily; FAT magazine; Flare; Flaunt; Follow; Glamour (International Editions); GQ (International Editions); Grazia; Harper's Bazaar ; Hercules; Hint; i-D Magazine; Interview; Issue One; LouLou; Love Magazine; Lula; L'Uomo Vogue; Luscious; Lush ; Marie Claire (International Editions); Nylon (USA); NY Times T; Style Magazine; Ocean Drive; Oyster; Papier Doll; Pop; Smock; Sportswear International Spur; Surface; Tank; Teen Vogue; Ten By Ten; Tush; V; V Man; Vanity Fair; Vegas; Vogue (International Editions); W; Wallpaper; Women's Wear Daily; Wonderland; Wound; Zink

IMAGEN PERSONAL:

García Domenech, Rosa M^a – Teoría y Práctica de la Asesoría de Imagen personal - Editorial Videocinco - ISBN: 978-8496699663,

García Domenech, Rosa M^a – Asesoría de belleza y estilo - Editorial Videocinco - ISBN: 978-84-87190-90-2.

Alonso Bahamonte, Paula - Asesoría en vestuario, moda y complementos - Videocinco, Madrid, 2005.

Lurie, Alison - El lenguaje de la Moda - Paidós Ibérica S. A. - ISBN: 84-493-004-5.

Centeno, Patrycia - Política y Moda. La imagen del poder - Editorial Península, 2012 – ISBN 978-84-9942-136-0.

Mancinelli, Antonio - Fashion box - Lunwerk, cop. 2010 - ISBN 9788497856607.

MORFOLOGIA:

Ceño Elie-Joseph, Mónica – Desnudas - Santillana Ediciones Generales S.L., Editorial Aguilar y Cuatro - ISBN: 978-84-03-09814-5

Trinny & Susannah - The Body Shape Bible – Editorial ITV - ISBN13: 9780297853404 / ISBN10: 0297844547

VISAGISMO:

Gabarre, Julián - El Rostro y la Personalidad - Ediciones Flumen, 1999 - ISBN: 978-84-931312-3-4.

COLORIMETRÍA

Heller, Eva - Psicología del color - Editorial 66 Gustavo Gili S.L. - ISBN: 978-84-252-1977-1.

Henderson, Veronique & Henshaw, Pat - Mi color perfecto - Ediciones B, S. A. - ISBN: 84-666-2025-7.

COMPLEMENTOS:

Halberich Betty & Wadyca Sally - Secretos de una experta del Mundo de la Moda - Ediciones Oniro S.A. - ISBN: 84-89920-41-9

Levin Jenny - Great Style - Editorial Hearst Books - ISBN: 978-1-58816-673-9

Maysonave, Sherry - Casual Power - First Edition/Editor. Bright Books - ISBN: 1-880092-48-4

ETIQUETA Y PROTOCOLO:

De Urbina, José Antonio - El gran libro del Protocolo - Ediciones Temas de hoy S.A. - ISBN: 84-8460-146

Piqué Sans, Ramón - Vestimenta y Protocolo - Editorial Difusión Arte - ISBN 978-8496705999

Roetzel, Bernhard - El Caballero - Editorial Koneman - ISBN: 3-8290-3285-4

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	Introducción. Explicación de la asignatura y el proyecto. Presentación y cambio de impresiones con los alumnos.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Presentación de la asignatura: programa, metodología, y proyecto final. Introducción al análisis antropométrico (facial y corporal) aplicado a hombres y mujeres.
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	Estudio de los fotógrafos más influyentes de la moda.
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	Estudio de las estilistas más influyentes de la moda.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Soluciones estéticas: Corregir aspectos inarmónicos mediante el uso de tejidos, patrones, colores, complementos y otros elementos.
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	Estudio de las periodistas más influyentes de la moda.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Análisis del color: Revisión de la teoría del color aplicada a la imagen personal, los conceptos de temperatura y armonía. Identificar el color genético y aconsejar los tonos que mejor armonizan basado en el método de las 4 estaciones.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Aplicación del test del color: crear paletas de colores personalizadas para usar en el vestuario, cabello, maquillaje y toda clase de complementos.
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	tutorías proyecto fotográfico. Elegir revista para la propuesta final.
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	videos.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Identificar el estilo personal del cliente: conocer los deseos y objetivos del cliente mediante la entrevista personal, usando cuestionarios, capturando datos y teniendo en cuenta sus referentes (diseñadores, mentores, <i>celebrities</i>).
EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	tutorías proyecto escrito.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	Etiqueta y protocolo en el vestir: identificar las ocasiones de uso: formal, informal, empresarial, bodas, galas, etc., y proponer <i>looks</i> para cada situación.
TODOS/ Pilar + Beatriz	TUTORIA: Tutoría de todo el proyecto.

EDICION DE MODA I/ Pilar Pasamontes	Tutoría proyecto final.
ASESORIA DE IMAGEN/ Beatriz Ocanto	El Proceso de asesoramiento: aplicado en la elaboración de propuestas de imagen personal, que responda a las características, cualidades y objetivos a cumplir en el servicio.
TODOS/ Pilar + Beatriz	ENTREGA FINAL Entrega del proyecto final.
TODOS/ Pilar + Beatriz	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: ANTROPOLOGIA Y SOCIOLOGIA DE MODA

Año: 3º Título Superior Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Antropología y Sociología (4 ECTS)

Profesores

Antropología y Sociología: Julia Weems

Criterios de Evaluación

Sketchbook	40%
Escrito 2000 palabras	60%

Competencias

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T7. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

En esta asignatura los estudiantes estudiarán la capacidad la ropa y el vestir tiene para dar forma al cuerpo y se introducirá a los códigos no verbales que nos permiten comunicarnos con la ropa. Moda nos dice cómo construimos nuestro lugar en el mundo. Estudios de Antropología de la moda demuestran las muchas maneras en que las ideas de la moda y las tradiciones se articulan. Los estudiantes estarán expuestos a las muchas funciones de vestir y aprenderán como usarlas para comunicar un mensaje que quieren.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Comprensión más profunda de los códigos y los símbolos de la moda.
- Conocimiento más profundo de las funciones de vestir.
- Habilidad para analizar y representar estos códigos con el fin de comunicar un mensaje o significado deseado.

Resumen de la Materia

- Estudiar las implicaciones de la moda como un medio de expresión de pensamiento, carácter y personalidad a lo largo de la historia de la cultura contemporánea.
- Destacar estilos generados en el entorno urbano y reflexiones sobre la forma en la que la moda expresa y condiciona los anhelos de la sociedad actual.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Salidas
Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Escrito de 2000 palabras + imágenes

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

- “Un Fashion” Tibor + Maria Kalman
“100 ideas que cambiaron la moda” Harriet Worsley
“Sociología de las tendencias” Guillaume Erner, GG Moda Gustavo Gilli
“50 repuestas sobre la moda” Frédéric Monneyron, GG Moda Gustavo Gilli
“El cuerpo y la Moda: Una visión sociológica” Joanne Entwistle, Ediciones Paidós Iberica

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Introducción. Que es la antropología y sociología en relación a la moda? Que es la comunicación no-verbal? Como se puede entender los códigos del vestir? Conceptos de fashion, estilo, y “unfashion”.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Funciones del vestir- adorno, utilidad, conveniencia, protección, pudor. Tutorías proyecto final.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Funciones del vestir- comunicación, funciones, estatus, clase social, economía.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Salida. (ejercicio Bill Cunningham)

ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Funciones del vestir- gobierno, religión, desarrollo individual, dinámicas de grupo, comportamiento. Tutorías proyecto final. Entrega primer borrador del escrito final.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Ejercicio práctico (Cindy Sherman), aplicando las técnicas y teoría aprendido en clases anteriores. Tutorías proyecto final.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Tutorías proyecto final. Entrega segundo borrador del escrito final.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Imagen i estilo- el poder del imagen en nuestra sociedad, estilo y clase social, identidad, arte y consumo.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	Entrega del proyecto final.
ANTROPOLOGIA/ Julia Weems	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: BLOQUE COLECCION HOMBRE

Año: 3º Titulo Superior Diseño de Moda
Créditos: 17 ECTS

Clases

Colección Hombre (6 ECTS)

Patronaje Hombre 2 + Confección 2 (5 ECTS)

Técnicas de Representación de Moda II: Dibujo Técnico + Diseño Digital (6 ECTS)

Profesores

Colección Hombre: Fabricio Perez

Patronaje Hombre 2: Marta Morralla

Confección 2: Jaime Martinez

Dibujo Técnico: Juanjo Navarro

Diseño Digital: Mariano Maturana

Criterios de Evaluación

(Colección Hombre)

Sketchbook	30%
Look Final	40%
Portafolio	30%

(Patronaje Hombre 2 + Confección 2)

Sketchbook	30%
Trabajo 2D + 3D	40%
Look Final	30%

(Dibujo Técnico)

Sketchbook	30%
Trabajo 2D + 3D	30%
Portafolio	40%

(Diseño Digital)

Sketchbook	40%
Portafolio	60%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

Resumen del Proyecto

Los estudiantes crean una colección completa a partir de una investigación precisa sobre la sastrería y las tendencias del streetwear fusionando estos dos conceptos mediante el desarrollo de su estética personal. La asignatura genera un enfoque completo orientado hacia para el proceso de diseño, centrándose en las colecciones de moda masculina que incluye: el desarrollo de todo el proceso de diseño, partiendo de la inspiración, el desarrollo del concepto de diseño y la investigación resultando en el diseño de las prendas para crear los looks que formaran la colección, dibujos planos e ilustraciones, fichas técnicas y la realización de las prendas del look final.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación metodológica y demostrar una personalidad de diseño único y estética.
- Mostrar una capacidad avanzada para experimentar con las formas, los materiales y las siluetas en el contexto de una colección de moda.
- Demostrar una serie de habilidades prácticas y técnicas apropiadas para su concepto.
- Investigar, de manera independiente y estética, técnicas de construcción, corte y drapeado.
- Desarrollar el trabajo en 2D y 3D apropiada para apoyar su proceso creativo y el desarrollo del diseño.
- Demostrar una serie de habilidades y métodos para el desarrollo y la construcción de prendas.
- Acercarse a un nivel avanzado de la investigación e identificar las técnicas más convenientes para desarrollar sus ideas de diseño.
- Conocimiento de la confección para obtener la capacidad de ayuda a la hora de poder combinarla con el patronaje y el diseño.
- Utilizar la confección como una herramienta práctica para poder solucionar problemas.
- Desarrollar autonomía en la definición técnica de sus diseños.
- Incorporar las herramientas de comunicación gráfica necesarias para la especificación de la prenda que ha ideado.
- Traducir sus diseños de un estado abstracto a un resultado gráfico que defina la prenda en sus aspectos fundamentales: materiales, constructivos y estilísticos.
- Realizar correctamente, en formato digital, la mayoría de los elementos que los estudios de moda suelen producir: foto shootings, foto montajes avanzados, pósters, portafolios, magazines, catálogos.

Resumen de la Materia

- Observar el entorno y su interpretación en el mundo de la moda.

- Diseñar una colección y elaborar el resto de elementos necesarios incluyendo un panel de tendencia, una carta de color y tejido, las fichas técnicas, las ilustraciones y fotos finales/presentación.
- Iniciación a la confección clásica y al patronaje.
- Proporcionar una sólida base para la comprensión del patronaje y confección básicos, centrándose en las técnicas y materiales apropiados, incluyendo trabajos prácticos en la transformación y manipulación de los tejidos adaptándolos a las formas del cuerpo.
- Proporcionar a los alumnos un conocimiento avanzado de técnicas de imagen digital y diseño asistido por ordenador.
- Desarrollar en la conciencia de los estudiantes la gran interdependencia existente entre el diseño y la tecnología.
- Desarrollar el dibujo en plano con volumen y figurativo.
- Realización de fichas técnicas profesionales.
- Explorar el uso de los softwares de fotografía Adobe Photoshop y Adobe InDesign en tanto que herramientas creativas y de retoque y maquetación a la hora de visualizar y ejecutar una publicación de moda, con imágenes tratadas correctamente y publicaciones maquetadas y diseñadas de manera precisa y ordenada.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
 Clases prácticas
 Tutorías
 Investigación independiente
 Talleres

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Trabajos 2D + 3D
- 3: Look Final
- 4: Portafolio

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Diseño e Investigación, Simon Seivewright, editorial Gustavo Gili.
 Ropa De Hombre, John Hopkins, editorial Gustavo Gili.
 The Fashion Resource book, Robert Leach, editorial Thames & Hudson.
 La costura. Ann Ladbury. Ed.Plaza & Janes

Szkutnicka B., Koyama A. El dibujo técnico paso a paso, Ed. G.Gili, 2010
 Seivewright S., Diseño e investigación, Ed. G. Gili, 2013
 Takamura Z., Diseño de moda, conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda, Promopress, 2007.
 F.V. Feyerabend, Fraukhe Ghosh, Ilustración de moda. Plantillas. Ilustração de moda. Moldes. Colección Ggmoda, 2013.
 Fischer A., Basic Fashion Design: Constructions, Ava Books, 2009
 Szkutnicka B., Flats: Technical drawing for fashion, Laurence King Publishing 2010
tv.adobe.com/show/adobe-evangelists-terry-white

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Técnicas de confección para tejido plano y de punto canalé, overlock, costuras y pespuntos. Producción de chaqueta bomber. Traer tejido cortado y con las piezas necesarias entretelas, listo para empezar la producción: bolsillo, bien en centro espalda, pinzas en espalda, unir espaldas, unir vistas y colocar bies, unir delantero a mangas y espalda y colocar bies.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Explicación del proyecto. Los alumnos deben traer el sketchbook, y una prenda militar y tres retales de diferentes géneros (1,50 x 2,00) que ellos identifiquen o relacionan con su inspiración. Ejercicios de moulage para identificar inspiración con volúmenes en cuerpo humano y empezar a desarrollar sketches de prendas. Tutoría sobre sketchbook, selección de imágenes para empezar moodboard. Visionado de una colección para ver el concepto de transmitir la inspiración sin estar unido al cliché.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Revision de Moodboard y sketchbook con 10 sketches de prendas a partir de los zooms de clase 1º. Ejercicios de moulage que reflejen concepto. Deben traer una prenda deportiva para moulage. Visionado de 2 colecciones para analizar coherencia de volúmenes, color, y familia de prendas.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Acabado de la chaqueta bomber: Cremallera, tapeta central, cuello, vista, bajos y puños.

TUTORIA/ Fabricio, Juanjo, Marta, Mariano, Jaime	TUTORIA: Primera acercamiento al proyecto, explicación del concepto e inspiración, volúmenes, géneros, colorido, etc. Basados en ejercicios de moulage de las primeras sesiones. Así se podrá guiar más en profundidad el desarrollo de concepto aplicando las técnicas de las diferentes asignaturas.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Primera aproximación al proyecto de cada alumno, donde hay que decidir que base de americana van a trabajar en las siguientes dos clases, este patrón va a servir para las realización de una de las prendas de su colección.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Primera propuesta de prendas, 10. (A partir de moulage con propuestas de color, tejidos y construcción). Visionado de una colección para analizar la coherencia entre si de las diferentes familias de prendas en una colección.
DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Fotografía digital 1: ajustes, correcciones y retoques básicos globales y puntuales.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Producción de americana de mujer: Estructura externa, pinzas, bolsillo, apertura en mangas, cuello, técnicas de planchado.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Tutoría de sketchbook, concepto escrito 150 palabras min., Moodboard, panel de color/estampados.
DIBUJO TECNICO/Juanjo Navarro	Representación primeros desarrollos a partir de los moulage que han sido realizados por cada alumno. Representación de americanas y propuestas de variaciones de diseños a partir de una bomber clásica. Desarrollo de las 10 primeras propuestas de prendas a partir de los moulage realizados. Variaciones sobre estas propuestas.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	La americana clase 1: Explicación de piezas del delantero de una americana base, costadillo y cuello solapa. Ejercicio práctico en clase en cuerpo que han traído ya copiada a clase. Explicación de vista y posición de bolsillos. Deberes: Próxima clase presentar patrón delantero terminado con solapa, cuello, vista, costadillo y bolsillos (según diseño coherente con investigación realizada en sketchbook). Traer copiado base espalda y mangas.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Producción de americana de mujer: Estructura interna, entretelas, refuerzos, hombreras y forro.

DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Fotografía digital 2: Herramientas de retoque. Trabajar con selecciones avanzadas, máscaras rápidas y canales alpha.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	20 PRIMERAS PRENDAS, DEFINIDAS, con propuestas de géneros, color, acabados y fornituras. Propuesta de 5 looks creados con las prendas aprobadas. Presentar propuesta de look a producir.
DIBUJO TECNICO/Juanjo Navarro	Revisión de las propuestas desarrolladas en la anterior clase. Representación de 20 prendas ya definidas a partir de las variaciones propuestas. Variaciones y zooms de dichas prendas. Primera propuesta del Line-up.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Explicación de mangas, espalda y forros. Corrección de patrones de clase 1. Deberes: próxima clase traer patrones de forros para delantero, costadillo, mangas y espalda. (Según diseño coherente con investigación realizada en sketchbook).
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Producción de americana mujer: Montaje final, acabados a mano, ojales y botones, etiqueta y planchado.
DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Fotografía digital 3: Herramientas de retoque. Trabajar con selecciones avanzadas, máscaras rápidas y canales alpha.
TUTORIA/ Fabricio + Marta	TUTORIA: Revisión de sketchbook, guía y corrección para propuestas de look a producir (géneros, acabados, fornituras, etc.)
TUTORIA/ Fabricio + Marta	TUTORIA: Revisión de sketchbook, guía y corrección para propuestas de look a producir (géneros, acabados, fornituras, etc.)
DIBUJO TECNICO/Juanjo Navarro	Revisión Line-up. Revisión 8 looks propuestos incluyendo el look a producir. Zooms y detalles sobre las primeras prendas a producir. La ficha técnica del look a producir.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Tutoría del planteamiento de los patrones de las prendas de la colección.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Presentación y corrección del Line-up final definido. Presentación de propuestas de shooting.

DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Fotografía digital 4: Los alumnos traerán a clase dibujos, ilustraciones, moodboards e imágenes de shootings que usarán para el portafolio final. Se trabajará en clase.
DIBUJO TECNICO/Juanjo Navarro	Variaciones de los 8 looks propuestos y revisión de los desarrollos de prendas de dichos looks.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio en InDesign.
TUTORIA/ Fabricio + Marta	TUTORIA: Fitting en modelo , prototipo bien confeccionado, planchado y con muestras de acabados que van a ir en cada prenda.
TUTORIA/ Fabricio + Marta	TUTORIA: Fitting en modelo , prototipo bien confeccionado, planchado y con muestras de acabados que van a ir en cada prenda.
TUTORIA/ Fabricio, Juanjo, Marta, Mariano, Jaime	TUTORIA: Feedback de todo el proyecto. El alumno debe traer el sketchbook, el prototipo, fotos del fitting, propuesta de Shooting (storyboard, casting y localización), ficha técnica del look producido, etc.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Revisión de patrones y corrección de la prendas que hemos visto en fitting para ya preparar los patrones para cortar en género original.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio en InDesign.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Revisión de patrones y corrección de la prendas que hemos visto en fitting para ya preparar los patrones para cortar en género original.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
DIBUJO TECNICO/Juanjo Navarro	Revisión y corrección de los planos de todos los looks. Dar OK de todos los elementos a entregar.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.

DISEÑO DIGITAL/Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio en InDesign.
COLECCIÓN HOMBRE/ Fabricio Perez	Revisión de selección de sketchbook, line-up final y shooting. Feedback sobre el portafolio. Revisión de prendas en género final.
PATRONAJE HOMBRE 2/ Marta Morralla	Revisión de patrones para prendas finales. Corrección de prendas en género final.
CONFECCIÓN 2/ Jaime Martinez	Guía y corrección para producción de prendas finales.
TODOS/ Fabricio, Marta, Juanjo, Jaime, Mariano	TUTORIA: Corrección y revisión de todos los elementos a entregar. Propuestas de maquetación de portafolio y pruebas de impresión en papel.
TODOS/ Fabricio, Marta, Juanjo, Jaime, Mariano	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Fabricio, Marta, Juanjo, Jaime, Mariano	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: COLECCION MUJER

Año: 3º Titulo Superior Diseño de Moda
Créditos: 15 ECTS

Clases

Colección Mujer (6 ECTS)
Patronaje Mujer II (3 ECTS)
Comunicación de Proyecto: Portafolio + Ilustración (6 ECTS)

Profesores

Colección Mujer: Francesc Grau
Patronaje Mujer II: Astrid Kasdorf
Portfolio + Ilustración: Miquel Malaspina

Criterios de Evaluación

(Colección Mujer)	
Sketchbook	30%
Look Final	50%
Portafolio	20%
(Patronaje Mujer II)	
Sketchbook	40%
Ejercicios	10%
Look Final	50%
(Comunicación de Proyecto)	
Ejercicios	20%
Ilustraciones finales	40%
Portfolio	40%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T11. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G21. Dominar la metodología de investigación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

Resumen del Proyecto

El proyecto está enfocada al estudio de los procesos creativos del diseño de moda, centrándose en las colecciones de moda femenina. Incluye: el desarrollo de todo el proceso de diseño, desde el concepto de diseño, la investigación y el moodboard para la producción de las prendas finales, dibujos planos e ilustraciones, fichas técnicas y la confección de uno de los looks diseñados. Los estudiantes crean una colección completa a partir de una investigación precisa de las tendencias y herramientas visuales para desarrollar las ideas y las prendas finales. En la colección femenina hay un enfoque especial en el desarrollo de los complementos y zapatos.

Los alumnos también trabajarán la ilustración y el portafolio para poder demostrar su colección de forma profesional y personal. El alumno desarrollará un conocimiento más profundo sobre su personalidad como ilustrador y aprenderá a tener más confianza en su trabajo. No hay límites de las técnicas que podrán usar... tantos digitales como a mano, la idea es que el alumno sea lo más creativo y personal posible. Con el portafolio, el alumno trabajará los fundamentos de la presentación de proyectos para la elaboración de un portafolio para una colección. Para ello se estudiarán todos los aspectos necesarios para hacerlo: moodboards, cartas de color, cartas de tejido, presentación de diseños en cuadros de colección, ilustración y planos, fotografías etc. También se estudiará la relación entre el contenido y forma, la maquetación de portafolio y el formato final de presentación.

Para poder desarrollar su colección el alumno también trabajará dos técnicas de producción, patronaje y modelaje. En modelaje el alumno trabajará de forma más experimental, usando la técnica para crear una prenda que sirve como parte del desarrollo del concepto de la colección. En patronaje el alumno trabajará para lograr un análisis más profundo de la construcción de las prendas. El desarrollo e investigación del patrón se realizará con un enfoque personalizado, obteniendo la lógica de patronaje que es trabajar en 2D para luego obtener el resultado en la prenda en 3D. En este curso se refuerzan los conocimientos introducidos en el curso anterior y se desarrolla aún más la experimentación y la investigación de la prenda enfocada hacia el diseño.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación.
- Obtener una metodología de trabajo y demostrar una personalidad propia en diseño con una estética única.
- Producir material de 2D y 3D apropiada para apoyar su concepto y desarrollo del diseño.
- Mostrar una capacidad avanzada para experimentar con las formas, los materiales y las siluetas en el contexto de una colección de moda.
- Investigar, de manera independiente y estética, técnicas de construcción y volumen.
- Demostrar una serie de habilidades y métodos para la construcción de las prendas desarrolladas.
- Acercarse a un nivel avanzado de la investigación e identificar las técnicas más

-
- convenientes para desarrollar sus ideas de diseño.
 - Demostrar una serie de habilidades prácticas y técnicas apropiadas para su concepto.
 - Permitir a los estudiantes a entender y practicar técnicas de representación avanzadas tanto conceptual como técnicamente.
 - Ayudar a los estudiantes crear sofisticadas trabajos 2D a través de la aplicación creativa de las técnicas digitales y a mano.
 - Desarrollar una mejor comprensión de la conexión entre los aspectos creativos y técnicos de una colección de moda.
 - Fomentar la experimentación creativa y el desarrollo de un estilo personal.
 - Ser capaz de identificar la información y datos más relevantes de una investigación para transmitir su desarrollo y los resultados obtenidos.
 - Desarrollar las herramientas específicas para transmitir los aspectos conceptuales y los resultados físicos de su trabajo.
 - Desarrollar una actitud crítica frente a su propio trabajo.

Resumen de la Materia

- Se introducirá al futuro diseñador en todos los procesos técnicos y creativos para desarrollar una colección de moda.
- Trabajará diferentes métodos de investigación así como el estudio de la estructura de prenda, su volumen y detalles.
- El alumno aprenderá a diseñar colecciones coherentes y equilibradas a partir de un concepto o de un target.
- Intentará desarrollar un estilo propio tanto en el diseño de sus prendas como en sus ilustraciones.
- Aplicar y realizar de manera avanzada las técnicas de patronaje y confección para dar soporte a los proyectos desarrollados durante el año.
- Técnicas sintéticas de presentación de conceptos a partir de herramientas visuales: composiciones de imágenes, mapas mentales, composiciones tipográficas, collages.
- Aplicar las técnicas de ilustración al desarrollo de proyectos específicos y utilizar la ilustración como un recurso expresivo autónomo.
- Desarrollar e investigar las técnicas de ilustración y técnicas mixtas.
- Experimentación y búsqueda de un estilo personal de representación.
- Entender la creación de los pasos a seguir desde el concepto a la representación del trabajo, herramientas de presentación.
- Técnicas sintéticas de presentación de conceptos a partir de herramientas visuales: composiciones de imágenes, mapas mentales, composiciones tipográficas, collage.
- Maquetación de un portafolio mediante herramientas digitales.
- Formas de presentación de resultados y productos finales, incluyendo: requisitos para una buena fotografía de producto y formatos y materiales de presentación.
- Técnicas de ilustración incluyendo tanto manuales, con diferentes herramientas y el collage, como mediante herramientas informáticas.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas
Tutorías
Talleres
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook (todas las asignaturas)
- 2: ejercicios de patronaje no incluidos en el sketchbook (Patronaje Mujer II), en 2 carpetas correctamente etiquetadas.

-
- 3: ejercicios de ilustración y portafolio no incluidos en el sketchbook (Comunicación de Proyecto)
 - 4: Look final cosido (Proyecto de Diseño de Moda III + Patronaje Mujer II)
 - 5: Portafolio (Colección Mujer, Portafolio/Ilustración)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

- Abling Bina, *Fashion Sketchbook*. Editorial Fairchild Books, USA, 2007.
- Hywel Davies. *Fashion designer's sketchbooks*. 2010. Laurence King Publishing, U.K. ISBN: 9781856696838
- Patricia Rieff Anawalt. *Historia del vestido*. 2008. Art Blume, SL. Barcelona, España. ISBN: 9788498012996
- Akiko Fukai. *Moda, la colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto. Una historia desde el siglo XVIII al siglo XXI*. Taschen, 2006.
- Victor Cheung. *Illustration Play. Craving for the extraordinary*. VicyionWorkshop Ltd, 2008.
- Richard Sorger, Jenny Udale. *Principios básicos del diseño de moda*. 2009. Ed Gustavo Gili S.L. Colección GGmoda. Barcelona. ISBN: 9788425221316
- José Antonio Guerrero. *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda*. Parramón Ediciones SA, 2009.
- Lafuente Maite, Navarro Juanjo. *Dibujo plano-Ilustración de moda*. Maomao publications, Barcelona, 2005.
- Nakamichi Tomoko. *Pattern Magic*, 2007. Vol. 1 y 2. Books Bunka. Japón.
- Nakamichi Tomoko. *Pattern Magic*. Vol. 1, 2 y 3. Books Bunka. Japón, 2007. ISBN: 9784579111701
- Timothy Samara. *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili. 2002
- Jay Hess, Simone Pasztorek. *Graphic Design for Fashion*. Laurence King Publishings. 2014
- Ambrose, G. y Harris, P. *Layout*. Colección Bases del diseño 2. Ed. Parramón, 2005
- Ambrose, G. y Harris, P. *Formato*. Colección Bases del diseño 2. Ed. Parramón, 2004
- Páginas web de apoyo e inspiración:
- <http://designspiration.net/>
- <http://designeverywhere.tumblr.com/>
- <http://folchstudio.com/>
- <http://www.slanted.de/>
- <http://www.design-is-fine.org/>
- Loreto Binignat Streeter. *Essencial Fashion Illustration : Digital*. Paperback. 2010.
- Lawrence Zeegen. *Secrets of Digital Illustration*. RotoVision. 2007
- Blackman C., *100 Years of Fashion Illustration*, Laurence King Publishing, 2007
- Klanten R., Hellige H., *Illusive Contemporary Illustration and Its Context*, Die Gestalten Verlag, 2007
- Mulcahy S., *Drawing Fashion: The Art of Kenneth Paul Block*, Pointed Leaf Press, 2009
- Wiedeman J., *Illustration Now 3*, Taschen, 2009

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	<p>Explicación de la asignatura y objetivos. Elegir un tema para desarrollar la colección. Research de imágenes para la ambientación del tema, palabras claves, conceptos...</p> <p>Clase: Investigación prendas históricas. Elegir una prenda histórica para pasar a patrón.</p> <p>Collage-diseño a partir de prendas históricas. Definir Silueta en negro.</p>
MASTER CLASS/ Martinez Lierah	Master class sobre la búsqueda y definición de un universo creativo personal.
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	<p>Clase: -Deconstrucción-deformación de una base de cuerpo. Guía del patrón histórico seleccionado con Francesc.</p> <p>ATENCIÓN: Los alumnos deberán llevar <u>siempre</u> los patrones y prototipos de patronaje a clase de proyectos y el Sketchbook a la de patronaje e ilustración.</p>
PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	<p>Presentación del proyecto.</p> <p>Análisis de las ilustraciones anteriores de los alumnos.</p> <p>Búsqueda personal de un lenguaje propio apoyándose en otros referentes. Del Blind Drawing al dibujo sin levantar el lápiz del papel.</p> <p>Ejercicios de experimentación.</p>
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	<p>Clase: Explicación carta color. Experimentación sobre maniquí: deformación abstracta y figurativa.</p> <p>Entrega: 6 collage-diseño prendas históricas + bocetos y sus siluetas en negro.</p> <p>Revisión research tema, esquemas y palabras clave. Tejidos para la colección.</p>
PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	<p>Seguimiento de ilustraciones. Técnica foto-collage.</p> <p>Realización de ilustraciones de moda con dicha técnica. (Ej. Ernesto Artillo...versus siluetas y figurines de moda realizadas con técnicas de collage) Ejercicios de experimentación.</p>
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	<p>Entrega: Prenda histórica, patrón y prenda</p> <p>Clase: - Modificación creativa de las mangas base. - Técnicas de bases y variantes de manga.</p> <p>Manga raglan básica.</p>

<p>COLECCION MUJER/ Francesc Grau</p>	<p>Clase: Experimentación sobre maniquí a partir de la glasilla prenda histórica y las investigaciones de mangas (patronaje). Entrega: Carta general de color. 2 Experimentaciones sobre maniquí (una figurativa y una abstracta) y sus fotos. 6 Collage-diseño a partir fotos experimentación sobre maniquí y sus bocetos + siluetas negras. Revisión research tema, esquemas y palabras clave. Primeras muestras de tejidos.</p>
<p>COLECCION MUJER/ Francesc Grau</p>	<p>Clase: Representación en plano de uno de los looks diseñados hasta el momento. Delantero, espalda, perfil. Entrega: 2 Experimentaciones sobre maniquí a partir de la glasilla prenda histórica y las investigaciones de mangas (patronaje) y sus fotos. 6 Collage-diseño a partir experimentaciones sobre maniquí prenda histórica y mangas + bocetos y siluetas negras. Revisión research tema, esquemas y palabras clave. Muestras de tejidos.</p>
<p>PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf</p>	<p>Clase: Cuellos y capucha y modificación creativa de cuellos y capuchas. -Investigación de silueta de la colección, pensando en el posible look final.</p>
<p>PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina</p>	<p>Seguimiento de ilustraciones. Recreación libre de los foto-collages con técnicas de dibujo y color. Ejercicios de experimentación.</p>
<p>PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf</p>	<p>Terminaciones en prendas exteriores: forradas y sin forrar. -Investigación de silueta de la colección, pensando en el posible look final.</p>
<p>COLECCION MUJER/ Francesc Grau</p>	<p>Clase: Estudio de detalles de prenda. Investigación de 100 detalles de prenda en foto con buena definición. Realización de 6 collage-diseño a partir de estos detalles. Realizar bocetos. Entrega: Revisión de los 18 collages y sus bocetos + siluetas. Entrega diseño en plano (delantero, espalda y perfil) del look trabajado clase anterior. Revisión tema + tejidos.</p>
<p>PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina</p>	<p>Seguimiento de ilustraciones. Deformación Arty. (del naif a la estilización de la silueta) Ejercicios de experimentación.</p>

<p>COLECCION MUJER + PATRONAJE MUJER II/ Francesc + Astrid</p>	<p>TUTORIA Clase: Sacar patrones de una prenda trabajada sobre maniquí. Entrega: Carcasa a partir del estudio de la silueta desestructurada. Entrega en el sketchbook de una doble página con mínimo 30 muestras de tejidos. Entrega en el sketchbook de los 24 collages y sus bocetos realizados hasta el momento para la preselección del diseño final y tejidos.</p> <p>Próximo día (tutoría 26/04): Diseño preseleccionado en plano + collage+ silueta. Plano grande (delantero, espalda y perfil), hiperdetallado y proporcionado. Estudio de los detalles con mínimo 4 zooms. Añadir propuestas de cuellos/capucha de las experimentaciones en patronaje. Realizar 10 variantes de estudio de color y tejido en Photoshop para el look final.</p>
<p>PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf</p>	<p>Investigación de silueta de la pre-selección del look final.</p>
<p>TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel</p>	<p>TUTORIA Entrega: del diseño preseleccionado en plano + collage+ silueta + 4 zooms. Y de las 10 variantes de estudio de color y tejido en Photoshop para el look final. Selección definitiva del Look Final y tejidos. Clase: Retocar los diseños del look final según las indicaciones de los profesores. Estudiar acabados: bajos, forros, pespuntos...</p> <p>Próximo día: Planos look final + zooms retocados. Muestras de 5 estudios de acabados y pespuntos (en el tejido definitivo si es posible).</p>
<p>PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf</p>	<p>Patrones y pruebas de carcassas del look final.</p>
<p>COLECCION MUJER + PATRONAJE MUJER II / Francesc + Astrid</p>	<p>TUTORIA Entrega: Ficha del diseño con los apartados de planos, zoom, descripción, acabados, tejidos y fornituras. Planos look final + zooms retocados. Muestras de 5 estudios de acabados y pespuntos (en el tejido definitivo si es posible). Clase: Patronaje look final.</p> <p>Próximo día (Francesc 3/5): Realizar 10 collage-diseño punto circular + bocetos + siluetas. Traer mínimo 10 muestras de tejido en punto circular.</p>
<p>PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina</p>	<p>Seguimiento de ilustraciones.</p> <p>Tramas y texturas. (técnicas de representación con varios papeles...)</p> <p>Ejercicios de experimentación.</p>

PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	Seguimiento de ilustraciones. Rotuladores y lápices blandos. Ejercicios de experimentación.
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	Punto circular. Patrones y pruebas de carcassas del look final
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Entrega: 10 collage-diseño punto circular + bocetos + siluetas. Mínimo 10 muestras de tejido en punto circular en el sketchbook. Clase: Diseñar planos prendas punto circular (delantero y espalda+ zooms).
TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel	TUTORIA Elección de la prenda de punto circular para patronar y confeccionar. Revisión de carcasa look final. Primera selección de los 6 looks para el line up. Próximo día (Francesc 10/5): Research de fotos texturas y estampados afines a la colección (mínimo 20 de cada).
PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	Seguimiento de ilustraciones. Acuarela y lápiz. (de la transparencia a la mancha de color) Test de RORSCHACH. Ejercicios de experimentación.
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	Bases del pantalón clásico, pitillo y mono. -Teoría de técnicas de transformación del pantalón. Patronaje de la prenda de punto.
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Entrega: Research de fotos texturas y estampados afines a la colección (mínimo 20 de cada). Clase: Texturas y estampados. Análisis y comentarios sobre la investigación fotográfica aportada. Próximo día: Realizar 5 muestras de texturas con los tejidos definitivos. Traer 5 estampados tamaño 1:1 (sobre papel).
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	Patrones y prototipos del look final.
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Entrega: 5 muestras texturas en tejido definitivo y 5 estampados tamaño 1:1 (sobre papel). Clase: Selección de las texturas y estampados para la cole. Aplicación de los estampados a prenda. Rapport y posicionado del estampado. Próximo día 22/5: Entrega 5 diseños estudio aplicación de texturas sobre prenda y 5 diseños estudio aplicación de estampados sobre prenda.
PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	Seguimiento de ilustraciones. Técnica mixta. Ejercicios de experimentación.

PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	Seguimiento de ilustraciones. Propuestas de maquetación y diseño gráfico. Ejercicios de experimentación.
TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel	TUTORIA FITTING DEL PROTOTIPO CON MODELO Revisión general del proyecto en el sketchbook. Revisión de la prenda de punto.
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Entrega: 5 diseños estudio aplicación de texturas sobre prenda y 5 diseños estudio aplicación de estampados sobre prenda. Clase: Revisión general del proyecto en el sketchbook.
PATRONAJE MUJER II/ Astrid Kasdorf	Rectificaciones en caso necesario del look final. Prueba prototipo punto circular. Corrección de los patrones.
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Entrega: Planos de los 6 looks de la colección (delantero, espalda y zooms). Clase: Definir tejidos y colorido para cada look. Realizar pruebas de aplicación del color, textura y tejido sobre los diseños (Photoshop). Revisión general del proyecto.
TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel	TUTORIA FITTING FINAL CON MODELOS (look final completamente acabado y prenda punto circular). Revisión de fichas de los diseños completas con: planos, zoom, descripción, acabados, tejidos, fornituras, cuadro de producción, marcada y escandallo. Revisión general del proyecto.
COLECCION MUJER/ Francesc Grau	Última revisión general de todo el proyecto antes de la entrega.
PORTAFOLIO + ILUSTRACION/ Miquel Malaspina	Seguimiento y revisión de ilustraciones finales, maquetación y gráfico.
TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel	ENTREGA: Entrega del proyecto final.
TODOS/ Francesc + Astrid + Miquel	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: PROYECTO ESTILISMO I

Año: 3º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 6 ECTS

Clases

Estilismo I (6 ECTS)
Master class Indesign

Profesores

Estilismo I: René Zamudio
Master class Indesign: Mariano Maturana

Criterios de Evaluación

Sketchbook	40%
Editorial	60%

Competencias

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

T8. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

T15. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G20. 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.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

La clase se centra en la relación entre la imagen y la forma de comunicar un mensaje, ya sea comercial o simplemente artístico, incluso, en el panorama del diseño y comunicación de moda, uniendo ambas intenciones y finalidades. Todo ello, a través del análisis de la evolución de los estilos de la moda y las tendencias, la cultura contemporánea, la sociedad y el arte. La estructura de la clase se divide en tres partes, incluyendo el estilismo, la producción de editoriales de moda y la moda en la pantalla, evaluando tanto las

consecuencias de un estilo de moda y sus múltiples relaciones con la industria, como con otros campos de la creatividad y la cultura popular. La clase tiene sus fundamentos en la semiótica y la sociología, de forma que el alumno sepa analizar, interpretar y abordar críticamente todos los sujetos involucrados.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Combinar un enfoque creativo y sofisticado para desarrollar el concepto de una editorial, la investigación del estilismo, la fotografía y las referencias culturales.
- Gestionar de forma independiente los recursos y coordinar una sesión de fotos profesional.
- Producir la fotografía de moda profesional lista para su publicación.
- Mostrar un alto nivel de apreciación de las influencias culturales, incluyendo el panorama del cine así como otros fenómenos *massmedia*.

Resumen de la Materia

- Realizar el primer proyecto de Estilismo a través de la traducción de las tendencias del momento en una propuesta acotada y precisa en el mundo editorial, escogiendo el material más adecuado para la línea editorial de la publicación de moda asignada.
- Dirección de Arte
- Producción de un editorial de moda.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas

Tutorías

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook

2: Editorial

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Maceiejowska Kasia, The House of Beauty and Culture, Roma Publications 2016

Craik J., The Face of Fashion: Cultural Studies in Fashion , Routledge, 1994

Davis M.E., Classic Chic. Music, Fashion and Modernism , University of California Press, 2008

Dingemanns J., Mastering Fashion Styling, Trans-Atlantic Publications, Inc, 1999
 Jobling P., Fashion Spreads: Word and Image in Fashion Photography Since 1980 , Berg Publishers, 1999
 Leese E., Costume Design in the Movies , Dover Press, 1991
 McRobbie A., In the Culture , Routledge, 1999
 Postrel V., The Substance of Style: How the Rise of Aesthetic Value is Remaking Commerce, Culture, and Consciousness , Harper Perennial, 2004
 Various authors, Vogue Fashion , Firefly Books, 2008

10 Magazine; 032c; 125 Magazine; Acne Paper; Allure; Another Magazine; Arena Homme Plus; Blackbookmag; Candy.byluisvenegas; Citizen K; Clearmag; Dazed & Confused; Doingbird; Eyescream.jp; Fantasticsmag; Fashion Wire Daily; FAT magazine; Flaunt; followmagazine.online; Fuckingyoung.es; Hercules; Hintmag.com; icecreammag.co.uk; i-D Magazine; Issue One; lulamag.com; Nylon; oystermag.com; spur.hpplus.jp; tankmagazine.com; Ten By Ten; the Issue Ten; thelovemagazine.co.uk; thepop.com; tushmagazine.com; vmagazine.com; V Man; wmagazine.com; Wallpaper; Women's Wear Daily; Wonderland; zinkworlwide.com

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
ESTILISMO I/ René Zamudio	Presentación del proyecto.y repaso del brief. Introducción al Estilismo y sus comienzos. La moda en el cine y su repercusiones en la moda actual. Repaso trailers de películas para editorial. Como se diferencia una editorial impresa a una digital. Ejercicio: Análisis de una editorial impreso
ESTILISMO I/ René Zamudio	Introducción a las diferencias entre Estilismo y Dirección de arte. Cómo captar al target. La moda en video clips y su influencia con el fashion film. Repaso individual de pelicula elejida y documentación.
ESTILISMO I/ René Zamudio	Producción y recursos para la producción de editoriales en Barcelona. Organizando una editorial. Un kit básico.
ESTILISMO I/ René Zamudio	Ejercicio en el PhotoLab: cada estudiante deberá traer cinco elementos (partes de abajo .-pantalón o falda, chaqueta, accesorios...) Objetivo: Como se ve la ropa en camara. La diferencia entre imagines en color y blanco y negro. La clase esta abajo en el Medialab .
ESTILISMO I/ René Zamudio	Editoriales vs. otros tipos de trabajo. Que hace un editor de moda? Editoras y estilistas iconicas y su influencia en la moda. Tutorías individuales para el proyecto (conjuntos,casting,estilismo). Repaso sketchbook.

ESTILISMO I/ René Zamudio	Tutoría: prueba de vestuario. Los alumnos tienen que traer todo los conjuntos para la editorial incluyendo accesorios. Prueba de opciones y fotos sobre modelo. Ultima tutoría antes del shooting. Los alumnos tienen que presentar todo el material para su concepto para la editorial, incluyendo storyboard.
INDESIGN/ Mariano Maturana	Clase de Indesign para maquetar la revista.
Los alumnos deben organizar sus sesiones (del 4-7 de octubre) y tener tiempo para poder hacer una selección de los mejores 90 fotos y imprimir las 10 páginas de contacto (10 páginas con 9 fotos en cada página).	
ESTILISMO I/ René Zamudio	Tutoría. Los alumnos tienen que presentar la selección de 90 fotos y su selección de los 10-12 que quiere usar. Los 90 fotos tienen que ser impresos en 10 páginas (9 fotos en cada página) y la selección de los 10-12 fotos para el editorial tienen que ser impresos 6 por cada página A4, y recortados para que se puede trabajar con ellos en la tutoría. Los alumnos deben presentar su idea de maquetación.
TUTORIA/ Mariano Maturana + Rene Zamudio	Clase de Indesign para terminar de maquetar la revista. Fotos finales y selección presentado.
ESTILISMO I/ René Zamudio	Tutoría. Propuesta de maquetación final y pruebas de impresión. Muestra de mínimo 1 foto con retoque final.
ESTILISMO I/ René Zamudio	Entrega del proyecto final.
ESTILISMO I/ René Zamudio	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: PROYECTO ESTILISMO II

Año: 3º Título Superior Estilismo
Créditos: 9 ECTS

Clases

Estilismo II (6 ECTS)

Comunicación de Proyecto de Estilismo I: Diseño Digital (3 ECTS)

Profesores

Estilismo II: Rene Zamudio

Diseño Digital: Mariano Maturana

Criterios de Evaluación

Sketchbook

40%

Portafolio

60%

Competencias

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

T14. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

En este bloque los alumnos trabajaron varios tipologías de proyectos importantes para desarrollar su conocimiento como estilista, incluyendo un spot publicitario, un desfile de moda y un catálogo de moda. Las clases de Diseño Digital servirán como apoyo para la realización de sus proyectos de estilismo. Los alumnos explorarán nuevas herramientas de retoque digital aplicable a fotomontajes y a la corrección de fotografías (foto shootings, investigación, fotomontajes) y a la correcta maquetación de publicaciones (portafolios, magazines).

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Obtener el conocimiento de los distintos aspectos del estilismo para cada sector y la organización necesaria para su resultado.
- Obtener los conocimientos y habilidades necesarios para realizar correctamente, en formato digital, la mayoría de los elementos que los estudios de moda suelen producir:

foto shootings, foto montajes avanzados, pósters, portafolios, magazines, catálogos.

Resumen de la Materia

- Realización de un proyecto editorial de moda altamente creativo, desde el desarrollo de las temáticas hasta la elección del fotógrafo, la localización, la elección de las piezas de ropa y accesorios, casting y conceptos de belleza, en el que se plantea la traducción de las tendencias del momento en una propuesta acotada y precisa de contenido editorial, donde se escogerá el más indicado para la línea editorial de la publicación de moda asignada.
- Usar los softwares de fotografía Adobe Photoshop y Adobe InDesign como herramientas creativas de retoque y maquetación a la hora de visualizar y ejecutar una publicación de moda, con imágenes tratadas correctamente y publicaciones maquetadas y diseñadas de manera precisa y ordenada.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Clases prácticas
Tutorías
Salidas
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Portafolio

En el pendrive deberán incluirse también las imágenes de Photoshop en formato PSD desarrolladas durante las clases.

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

La Historia de la Moda del Siglo XVIII al XX. Kyoto Costume Institute Editorial: Taschen
150 Años de Moda. Charlotte Seeling Editorial: Ullmann

Fashion Now!. Editorial: TASCHEN BENEDIKT
 Buffalo: the Life and Style of Ray Petri. Jamie Morgan & Mitzi Lorenz (2000)
 Décadas de Moda Getty Images. Harriet Worsley 2004 Editorial Könemann
 Décadas de siglo XX. Nick Yapp Editorial Könemann

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Fotografía digital 1: ajustes, correcciones y retoques básicos globales y puntuales. ** Durante las sesiones de Photoshop los alumnos deberán realizar los ejercicios a partir de las imágenes entregadas por el profesor para aplicar las herramientas aprendidas. Aunque, si llevan sus propias imágenes relacionadas con su proyecto (fotos, imágenes del proyecto, imágenes escaseadas del sketchbook, etc.) tendrán la opción de trabajar aplicando las herramientas aprendidas en sus propios trabajos.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Repaso del brief. Historia del estilismo y los distintos cargos; Editor de moda, spot publicitario, desfile, catálogo, bloguero, etc. Como se documenta un proyecto y un moodboard. SPOT PUBLICITARIO: Desglose de guión, dossier de vestuario, la PPM, Moodboard Figuración, presupuesto, jerarquía equipo. Comenzar documentación spot publicitario.
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Fotografía digital 2: Herramientas de retoque. Trabajar con selecciones avanzadas, máscaras rápidas y canales alpha.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	<u>Entrega:</u> Propuesta documentación spot publicitario, Propuesta Moodboard figuración y 3 ejemplos de blogs con resumen. <u>Clase:</u> - Fichas (Cierre de Presupuesto, Facturación, Inventario, Citación rodaje, etc). Kit básico de rodaje. Finalizar propuesta documentación prota y figuración. - Como planchar para un rodaje. - Estilismos de época. - CATALOGO DE MODA: Ejercicio bolso Fendi. Planteamiento de concepto, target y estilismo. Diferenciar entre película color y blanco y negro.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Localización de vestuario Spot Publicitario y como montar un conjunto. (visita Showroom Alquiler de Vestuario)

ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Localización de vestuario de época (visita Showroom Alquiler de Vestuario)
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	<p>Clase: Análisis de un desfile: Conjuntos y accesorios, maquillaje, peluquería, pasarela y iluminación. Como se hace un lineup, prueba de vestuario y materiales necesarios, montando el espacio backstage. Elegir marca para propuesta desfile + ensayo análisis de desfile. Como se monta un moodboard de peluquería y maquillaje.</p> <p>Charla con Patricia Reyes, maquillador de cine, publicidad y editoriales de moda.</p>
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Fotografía digital 3: Herramientas de retoque. Trabajar con selecciones avanzadas, máscaras rápidas y canales alpha.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	<p>Entrega: maqueta definitivo vestuario Spot Publicitario, moodboard definitivo figuración, maqueta propuesta época y maqueta propuesta Catálogo Fendi.</p> <p>Clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contraste Décadas de Moda. - Planteamiento concepto sesión editorial de moda y anuncio de moda con una pieza de moda icónica. Fijar fechas y localización. Recursos Barcelona. Buscar documentación estilismo, casting, maquillaje, peluquería + repaso kit de foto fijo. - Como ambientar ropa para la cámara.
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Fotografía digital 4: Los alumnos traerán moodboards e imágenes de shootings para trabajar y practicar en clase.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	<p>ESCAPARATISMO Y MODA PUBLICITARIA:</p> <p>localización: Passeig de Gracia /Diagonal. Partiendo de un objeto de moda iconografica (Hermes scarf, Ray Ban's, Little Black Dress, Levi's 501, etc) se plantea un escaparate en boceto o montaje con materiales, color, tamaño, presupuesto, etc.</p> <p>Propuesta moda publicitaria con la misma prenda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visita archivo Museo di Diseny
TUTORIA/ Mariano + Rene	<p>Tutoria del proyecto.</p> <p>Entrega: Maqueta definitivo vestuario época + ensayo Décadas de Moda, maqueta definitiva de Catálogo Fendi, maqueta propuesta desfile (conjuntos, accesorios, maquillaje y peluquería, localización, catwalk, casting, etc.) para una marca de moda.</p> <p>Repaso general de maquinación de mood boards y ejercicios.</p> <p>Revisión de sketchbook.</p>
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio básico con InDesign.

ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Entrega: Análisis propio de un desfile - Revisión de moodboard propuesta de pieza icónica de moda para escaparate y anuncio publicitario y propuesta final de desfile. - Cerrar fechas shooting editorial y anuncio publicitario. Presentar conjuntos y accesorios + opciones para editorial de moda (imágenes). Revisión de material maquetado y sketchbook. - Examen.
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio básico con InDesign.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Entrega: 3 looks completos para editorial de moda con accesorios y opciones. Clase: Aula Estudio Fotográfico Fitting/pre-shooting de 3 looks completos para editorial de moda. Venir con kit básico de foto fijo y modelo.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Entrega: propuesta maqueta definitivo de desfile. Clase: DESFILE DE MODA: Charla y repaso de propuesta desfile con Gianluca Rumi, director de JKR Productions. www.jkrproductions.com
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Clase: Revisión de moodboards, ejercicios pendientes. Presenta maqueta desfile con Gianluca Rumi.
ESTILISMO II/ Rene Zamudio	Entrega: Hoja de contactos impreso de shooting editorial y anuncio publicitario con pre-selección final, incluyendo propuesta de protada. 9 imágenes por página, 2 páginas por look, 72 imágenes en total. Subrayado con rotulador resaltado y separado por looks.
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Diseñar y maquetar un portafolio básico con InDesign.
TUTORIA/ Mariano + Rene	Tutoría individual sobre la entrega final. Revisión final de propuesta de portafolio y sketchbook y examen.
DISEÑO DIGITAL/ Mariano Maturana	Ultimos retoques al portafolio en InDesign. Revisión de pruebas de impresión, papel, etc.
TODOS/ Rene + Mariano	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Rene + Mariano	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: PROYECTO ESTILISMO III

Año: 3º Título Superior Estilismo
Créditos: 9 ECTS

Clases

Estilismo III (6 ECTS)
Comunicación de Proyecto Portafolio (3 ECTS)

Profesores

Estilismo III: Francesc Grau, Pilar Pasamontes, Juan Salvado
Portafolio: Miquel Malaspina

Criterios de Evaluación

Sketchbook	40%
Editorial	60%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T11. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G21. Dominar la metodología de investigación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

Esta asignatura dará al alumno la oportunidad de aplicar sus conocimientos del estilismo a un proyecto trabajando con marcas reales, showrooms y tiendas. Tendrán que trabajar de forma profesional combinando un proyecto más conceptual con una realidad comercial, siempre teniendo en cuenta las necesidades de su cliente/target. También la asignatura pretende profundizar en los fundamentos de la presentación de proyectos para la elaboración de un portafolio de proyectos. Para ello se estudiarán los dos aspectos clave de la realización del portafolio: contenido y forma. Para la metodología de presentación de

proyectos se trabajarán: la presentación de conceptos y ambientes (moodboards), la presentación de las herramientas (cartas de color, materiales, fase de investigación, fittings) y la presentación del producto final (fotografía). Para el diseño de la presentación se trabajarán: la relación entre contenido y forma, los elementos que intervienen en la maquinación de documentos, y el formato/la presentación física del objeto.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Trabajar con un briefing de un cliente.
- Desarrollar un concepto innovador que es coherente para una revista, las marcas y para la industria de la moda contemporánea.
- Producir trabajo con un profesionalidad adecuado a su nivel.
- Comunicar un mensaje mediante la ropa y los complementos.
- Ser capaz de identificar la información y datos más relevantes de una investigación para transmitir su desarrollo y los resultados obtenidos.
- Desarrollar las herramientas específicas para transmitir los aspectos conceptuales y los resultados físicos de su trabajo.
- Desarrollar una actitud crítica frente a su propio trabajo.

Resumen de la Materia

- Realización de un proyecto editorial de moda altamente creativo, desde el desarrollo de las temáticas hasta la elección del fotógrafo, la localización, la elección de las piezas de ropa y accesorios, casting y conceptos de belleza, en el que se plantea la traducción de las tendencias del momento en una propuesta acotada y precisa de contenido editorial, donde se escogerá el más indicado para la línea editorial de la publicación de moda asignada.
- Técnicas sintéticas de presentación de conceptos a partir de herramientas visuales: composiciones de imágenes, mapas mentales, composiciones tipográficas, collage.
- Maquetación de un portafolio mediante herramientas digitales.
- Formas de presentación de resultados y productos finales, incluyendo: requisitos para una buena fotografía de producto y formatos y materiales de presentación.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas

Design Tour

Tutorías

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook

2: Revista final (realizado en la clase de portafolio)

: Temporary Store

: Editorial

: Bodegón

: Publicidad

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

9Lines; 10 Magazine; 34; 032c; 125 Magazine; Acne Paper; Allure; Another Magazine ; Arena Homme Plus; Bibi; Blackbookmag; Citizen K; Clear; Cosmopolitan (International Editions) Cream; Dazed & Confused; Doingbird; Elle (International Editions); Elle Girl; Esquire; Fantastic; Man; Fashion Planet; Fashion Tribes; Fashion Wire Daily; FAT magazine; Flare; Flaunt; Follow; Glamour (International Editions); GQ (International Editions); Grazia; Harper's Bazaar ; Hercules; Hint; i-D Magazine; Interview; Issue One; LouLou; Love Magazine; Lula; L'Uomo Vogue; Luscious; Lush ; Marie Claire (International Editions); Nylon (USA); NY Times T; Style Magazine; Ocean Drive; Oyster; Papier Doll; Pop; Smock; Sportswear International Spur; Surface; Tank; Teen Vogue; Ten By Ten; Tush; V; V Man; Vanity Fair; Vegas; Vogue (International Editions); W; Wallpaper; Women's Wear Daily; Wonderland; Wound; Zink

<http://blog.wearpalettes.com>
<http://myfablab.blogspot.com>
<http://thesartorialist.blogspot.com>
<http://www.facehunter.blogspot.com>
<http://www.fashion.era.com>
<http://www.icanteachyouhowtodoit.com>

Timothy Samara. Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili. 2002
Jay Hess, Simone Pasztorek. Graphic Design for Fashion. Laurence King Publishings . 2014
Ambrose, G. y Harris, P. Layout. Colección Bases del diseño 2. Ed. Parramón, 2005
Ambrose, G. y Harris, P. Formato. Colección Bases del diseño 2. Ed. Parramón, 2004

<http://designspiration.net/>
<http://designeverywhere.tumblr.com/>
<http://folchstudio.com/>
<http://www.slanted.de/>
<http://www.design-is-fine.org/>

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
----------------	-----------

ESTILISMO III/ Juan Salvado	Introducción al proyecto. Presentación del brief. Sesión de trabajo: elegir revista y analizar target, etc. Primeros ideas de Temporary Store presentados.
ESTILISMO III/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes	Revisión de la revista elegida, el target. Revisión de propuesta de Temporary Store, incluyendo el texto del artículo de Shopping.
ESTILISMO III/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes	Design Tour- escaparates y tiendas
PORTAFOLIO/ Miquel Malaspina	<p>Presentación de la asignatura, definición de lo que es un buen portafolio. Se mostraran ejemplos físicos y digitales.</p> <p>Introducción a las claves esenciales del diseño grafico y do & donts de tipografía, todo muy básico y enfocado a la creación de portafolio.</p> <p>Los alumnos deben comprar un ejemplar físico de su revista elegida y también hacer una búsqueda online de más ejemplares. Comenzar el layout del Portafolio y búsqueda de tipografías</p>
PORTAFOLIO/ Miquel Malaspina	Layout del Portafolio. Búsqueda de una atmosfera y diseño de acorde con la revista. Elección de tipografía. Búsqueda de papel adecuado.
PORTAFOLIO/ Miquel Malaspina	Corrección del layout de la revista. Continuar el layout del Portafolio y elección de tipografía, búsqueda de papel adecuado.
ESTILISMO III/ Juan, Francesc, Pilar	<p>TUTORIA:</p> <p>Revisión del Temporary Store. Propuestas editoriales (incluyendo storyboard y propuestas de looks, casting, localización, equipo, etc.) Presentación del análisis de la revista (target, maquetación, diseño gráfico, tipografías, etc.) Primeros ideas de la maquetación para la revista final.</p>
ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Juan, Francesc, Pilar, Miquel	<p>TUTORIA:</p> <p>Revisión del Editorial (aun en proceso). Propuestas Bodegón y Publicidad. Revisión del layout de la revista final.</p>
ESTILISMO III/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes	Editorial- tutorías y trabajo práctico en clase. Revisión de los primeras ideas para bodegón y publicidad.
PORTAFOLIO/ Miquel Malaspina	Propuestas de maquetación, tipos de papel, pruebas de impresión.
ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes, Miquel Malaspina	Revisión de Editorial, Bodegón y Publicidad. Propuestas de maquetación, tipos de papel, pruebas de impresión.

ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Juan, Francesc, Pilar	TUTORIA: Revisión Editorial, Bodegón y Publicidad. Propuestas finales para la maquetación para la revista. Enseñar las pruebas de impresión. Revisión de la revista final.
ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes, Miquel Malaspina	tutorías y feedback sobre la revista y el sketchbook. Corrección final antes de la entrega final. Finalizar detalles de la revista y revisión de pruebas de impresión.
ESTILISMO III/ Francesc Grau + Pilar Pasamontes	Tutorías y feedback sobre la revista y el sketchbook. Última revisión antes de la entrega.
ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Juan, Francesc, Pilar, Miquel	ENTREGA: Entrega del proyecto final.
ESTILISMO III + PORTAFOLIO/ Juan, Francesc, Pilar, Miquel	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: HISTORIA DE LOS COMPLEMENTOS

Año: 3º Título Superior Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Historia de los Complementos (4 ECTS)

Profesores

Historia de los Complementos: Pilar Pasamontes

Criterios de Evaluación

Biblia complementos	50%
Estilismo personal	50%

Competencias

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

T15. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

Los complementos son elementos estilísticos que se utilizan para mejorar el look final de una persona. Con ellos se consigue reforzar la personalidad del usuario. Los accesorios son tan necesarios como las prendas y son, sin duda el mejor recurso estético final. En esta asignatura el alumno conocerá en profundidad la historia de los complementos y aprenderá todos los trucos para optimizar su uso.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Conocimiento exhaustivo de diseñadores, marcas y modelos de complementos.
- Protocolo y usos.
- Estilismo con complementos.
- Realización de looks de moda y sus variaciones con el uso de accesorios.

Resumen de la Materia

- Conocimiento de la historia de los complementos de moda.
- Conocer los diseñadores más relevantes y las marcas más importantes.
- Nomenclatura de los accesorios de moda.
- Análisis de looks y los complementos que son oportunos..
- Protocolo estilístico.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Book Complementos
- 2: Trabajo estilismo

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Estilismo de moda – GGModa
The Hat Book – Susie Hopkins
Moda y Accesorios – GGModa
New shoes – Sue Huey – Rebecca Proctor
Accesorios de Moda – GGModa

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Introducción a la asignatura. Charla con los alumnos para presentarles el proyecto.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Joyería y bisutería. Diseñadores, grandes marcas, materiales, protocolo.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Realización book joyería y bisutería.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Bolsos, marroquinería y cinturones. Diseñadores, grandes marcas, materiales y protocolo.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Realización book bolsos, marroquinería y cinturones.

HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Calzado. Diseñadores, grandes marcas, materiales y protocolo y realización book.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Sombrerería y gafas de sol. Diseñadores, grandes marcas, protocolo y realización book.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Proyecto estilismo con complementos.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Entrega del proyecto final.
HISTORIA COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: PROYECTO SOSTENIBLE

Año: 3º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 8 ECTS

Clases

Business Plan (4 ECTS)
Moda Sostenible (4 ECTS)

Profesores

Business Plan: Pablo Quintano
Moda Sostenible (teoría): Elena Salcedo
Moda Sostenible (práctico): Sebastian Pons

Criterios de Evaluación

(Moda Sostenible)	
Sketchbook	50%
Portafolio	50%
(Business Plan)	
Sketchbook	20%
Business Model Canvas	80%

Competencias

T7. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T9. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

M9. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

M12. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

M14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

M15. 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.

Resumen del Proyecto

Esta clase se compone de un proyecto de moda, que invita al estudiante a reflexionar sobre los impactos de los principales procesos en la industria de la moda y a elegir entre las diferentes técnicas para integrar la sostenibilidad en el producto de una marca específica (escogida por el alumnado siguiendo unos criterios dados).

El alumno analizará críticamente el ciclo de vida del producto de esa marca: materiales, producción, transporte, uso y final de vida. La clase está diseñada para que el alumno tome conciencia de los problemas y circunstancias que encontrará trabajando como diseñador y profundice su visión global del mundo de la moda actual.

Se presenta un trabajo final que incorpora la propuesta de integración de la sostenibilidad en la marca y una cápsula de prendas que representan esa integración (alumnos de moda) o una propuesta de acción que representan esa integración (alumnos de estilismo).

Al la vez, el alumno asistirá a clases de Business Model Canvas donde el alumno analizará los diferentes elementos de un modelo de negocio y los componentes de una propuesta de valor así como conocerá la metodología para poner el precio a las diferentes prendas de la cápsula sostenible que habrá diseñado previamente.

Desde la idea inicial de un proyecto emprendedor hasta lanzar el negocio, son necesarios una serie de pasos intermedios para poder analizar la viabilidad del proyecto, así como para establecer las bases del modelo de negocio. El Business Model Canvas será el eje de la asignatura y la herramienta que el alumno utilizará para definir su modelo de negocio tomando decisiones en materia de estrategia, Marketing, Organización y Finanzas.

Al final de la asignatura, el alumno presentará un proyecto de diseño sostenible (colección cápsula) para una marca ya existente y realizará un Business Model Canvas para su propuesta.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Demostrar conocimiento de algunos de los pasos necesarios para la puesta en marcha de un negocio en la industria de la moda; habrá tomado las decisiones más importantes que intervienen en la creación de un negocio; y habrá definido cuál es la mejor estrategia de integración de la sostenibilidad en el modelo de negocio.
- Combinar un enfoque creativo y profesional para desarrollar una investigación individual demostrando una personalidad única.
- Producir una cantidad significativa de material 2D apoyado en su concepto y desarrollo del diseño.
- Demostrar una serie de habilidades técnicas y prácticas avanzadas que muestran una comprensión de las posibilidades comerciales de un diseño en el contexto de un mercado de la moda en particular.

Resumen de la Materia

- Introducir los principales pasos a seguir para la creación de un plan de negocios coherente.
- Los alumnos analizarán las decisiones en materias de estrategia, marketing, organización y finanzas antes de escribir y presentar un plan de negocios.
- Aportar al estudiante una visión holística del concepto de sostenibilidad y las herramientas necesarias para aplicar la sostenibilidad en las diferentes fases del proceso de diseño del producto/acción.
- El alumno entenderá las implicaciones que sus diseños/la acción tienen a lo largo de todo el ciclo de vida del producto y esa comprensión le permitirá optimizar la toma de

decisiones y reducir el impacto negativo de éstas.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook
2: Business Model Canvas
3: Portafolio

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Moda y Empresa, Mercedes Cardenal y Elena Salcedo, Editorial Granica
La gestión de las empresas de moda, S. Saviolo y S. Testa, Editorial Gustavo Gili
Marketing de Moda, Harriet Posner, Editorial Gustavo Gili
Moda ética para un futuro sostenible, ELENA SALCEDO, Gustavo Gili, 2014
Moda sostenible, ALLISON GWILT, Gustavo Gili, 2014
Gestionar la sostenibilidad en la moda KATE FLETCHER Y LINDA GROSE, Blume 2012
Eco Fashion, SASS BROWN
Naked Fashion, SAFIA MINNEY
Eco Chic. The Fashion Paradox, SANDY BLACK
Shaping Sustainable Fashion: Changing the Way We Make and Use Clothes, ALISON G. WILT
verdressed, The shokingly high cost of cheap fashion, ELIZABETH CLINE
Eco Fashion – Top-Labels entdecken die Grüne Mode, KIRSTEN DIEKAMP Y WERNER KOCH
Sustainability in Fashion and Textiles – Values, Design, Production and Consumption , MIGUEL ANGEL GARDETTI y ANA LAURA TORRES
To die for. Is fashion wearing out the world? LUCY SIEGLE
Green is the new black TASMINE BLANCHARD
Eco Chic: The Savvy Shoppers Guide to Ethical Fashion., MATILDA LEE
Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys, KATE FLETCHER
A Teen Guide to Eco-Fashion, LIZ GOGERLY
Sew Eco: Sewing Sustainable and Re-Used Materials., RUTH SINGER
The Craft of Natural Dyeing: Glowing Colours from the Plant World, Dean J., Search Press, 1994-
Sustainable Fashion: Why Now?: A Conversation Exploring Issues, Practices, and Possibilities
Hethorn J., Fairchild Pubns, 2008
Cradle to cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas de la cuna a la cuna, Braungart
M. and McDonough W., MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A., 2005

TEORÍAS INSPIRADORAS:

- CRADLE TO CRADLE http://www.mcdonough.com/cradle_to_cradle.htm
- BIOMIMICRY <http://biomimicry.net/>
- DESIGN FOR SUSTAINABILITY Delft University guideline http://www.unglobalcompact.org/docs/issues_doc/Environment/climate/design_for_sustainability.pdf

DISEÑADORES INSPIRADORES:

- CRADLE-TO-CRADLE CLOTHING <http://zoealexanderfisher.com/>
- GROWING GARMENTS FROM MICROBES www.biocouture.co.uk
- RECYCLING / STEFANIE NIEUWENHUYS <http://www.ecouterre.com/stefanie-nieuwenhuys-recycles-wood-chips-into-snakeskin-like-couture/>
- <https://www.facebook.com/StefanieNieuwenhuys>

VIDEOS INSPIRADORES:

- The Story of Stuff <http://www.youtube.com/watch?v=ykfp1WvVqAY>
- The Story of Change <http://www.youtube.com/watch?v=olQdYXCKUv0>
- Fashion Futures (4 videos on the left side of the webpage) <http://www.forumforthefuture.org/project/fashion-futures-2025/overview>

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
MODA SOSTENIBLE/ Elena Salcedo	<p>Nuevo paradigma de sistema moda: Esta sesión aportara al estudiante una visión holística del concepto de sostenibilidad en el sistema moda.</p> <ul style="list-style-type: none">● Introducción al pensamiento sistémico● Modelo take-make-waste y sus impactos● Ejercicio práctico: El ciclo de vida de una prenda● Principales prácticas más sostenibles a lo largo del ciclo de vida del producto
MODA SOSTENIBLE/ Elena Salcedo	<p>Diseño para la sostenibilidad: Se presentará el diseño para la sostenibilidad como una nueva línea de pensamiento paralela al proceso convencional de desarrollo de una colección. Esta nueva línea permite al alumno integrar criterios de sostenibilidad en diferentes fases del ciclo de vida del producto atendiendo a una serie de parámetros sobre los que basar sus decisiones como diseñador. Se analizaran en profundidad ocho opciones de diseño para la sostenibilidad y se presentaran ejemplos reales de marcas y/o diseñadores que ya las están llevando a cabo.</p> <ul style="list-style-type: none">● Pensar en el desmontaje de la prenda● Pensar en crear lazos emocionales● Pensar en el bienestar social● Pensar en la minimización de mermas● Pensar en la durabilidad de la prenda● Pensar en el rol del usuario● Pensar en alargar la vida de la prenda● Pensar en cómo gestionar el residuo

MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Sostenibilidad 'step by step', en el proceso de diseño de una colección. Investigación: Los alumnos presentarán los resultados de su investigación, en los siguientes campos: concepto, procesos, materiales, diseño. Se decidirán la marca para la cual van a desarrollar el proyecto.
TODOS/ Sebastian + Pablo	TUTORIA: Tutoría individual de la propuesta de marca e idea inicial sobre la colección cápsula/propuesta para la marca.
BUSINESS PLAN/ Pablo Quintano	Emprender en moda <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la emprendería - El perfil del emprendedor y el perfil del diseñador freelance - Tendencias y nuevas Ideas de Negocio - Brief del proyecto - Testimonio de un emprendedor en el mundo de la moda + Sesión de preguntas - Testimonio de un diseñador freelance + sesión de preguntas
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Sostenibilidad 'step by step', en el proceso de la producción de una colección. Concepto: En esta sesión los alumnos definirán el concepto sobre el que desarrollarán su proceso de diseño/proyecto. Traerán más investigación sobre procesos, materiales y diseño.
BUSINESS PLAN/ Pablo Quintano	Investigación sobre la marca sobre la que trabajar: Los alumnos presentarán los resultados de su investigación: presentarán la marca para la cual van a desarrollar el proyecto, las razones por las que han escogido esta marca y el resultado del análisis de la estrategia actual de la marca en cuestiones de sostenibilidad social y medioambiental Business Model Canvas (BMC): introducción a la herramienta y revisión de todos sus bloques de decisión Value proposition canvas (VPC): introducción a la herramienta y revisión de todos sus bloques de decisión
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Tutorías: Presentación de mood board y primeras propuestas de diseño/proyecto.
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Tutorías de proyecto: Presentación selección de materiales.
BUSINESS PLAN/ Pablo Quintano	Primera presentación del VPC por parte de una selección aleatoria de alumnos y reflexión conjunta del grupo para aportar ideas de mejora a estas propuestas. <i>Seguimiento de la propuesta de Estrategia de integración de la sostenibilidad en el negocio</i>
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Tutorías de proyecto: Selección final de diseños/propuesta final de proyecto.
TODOS/ Sebastian + Pablo	TUTORIA: Tutoría individual de los proyectos: BMC y VPC. Tutoría individual de la propuesta de diseño, looks, etc.

MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Tutorías de proyecto: Presentación de ilustraciones de los 4 looks/ representación gráfica del proyecto.
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Revisión final : propuestas de diseño, ilustraciones, selección de sketchbook para el Portafolio, etc.
BUSINESS PLAN/ Pablo Quintano	Primera presentación del BMC por parte de una selección aleatoria de alumnos y reflexión conjunta del grupo para aportar ideas de mejora a estas propuestas. <i>Seguimiento de las decisiones de diseño para la sostenibilidad</i>
MODA SOSTENIBLE/ Sebastian Pons	Revisión final : Portafolio
TODOS/ Sebastian + Pablo	TUTORIA: Tutoría individual de los proyectos: BMC y VPC. Tutoría individual de la propuesta de diseño, looks, etc. Feedback sobre el portafolio.
TODOS/ Sebastian + Pablo	Entrega del proyecto final.
TODOS/ Sebastian + Pablo	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: INVESTIGACION

Año: 4º Título Superior Estilismo
Créditos: 4 ECTS

Clases

Investigación (4 ECTS)
Texto (parte del PFC)

Profesores

Investigación: Francesc Grau
Investigación apoyo Estilismo: Rene Zamudio
Texto: Tatiana de la Fuente
Master class video: Lluís Bienes

Criterios de Evaluación

alumnos de ESTILISMO

Sketchbook	50%
Storyboards 7 shootings + Propuesta de 15 looks	50%
<u>(40% de la nota en Febrero 2018)</u>	
Texto 5000 palabras	90%
Video Conceptual	10%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

La asignatura está enfocada al estudio en profundidad del tema o concepto elegido por el alumno para desarrollar su Proyecto Final. El estudiante partirá de una

investigación exhaustiva, que deberá analizar de forma crítica para poder obtener una visión subjetiva y muy personal del tema. En esta fase inicial del proceso creativo del proyecto final, se deberá aportar todo el material que el alumno crea necesario para poder desarrollar los trabajos de estilismo en el segundo cuatrimestre del curso.

El módulo se centra en el desarrollo de las ideas necesarias para completar Proyecto Principal de los estudiantes, aunque la profundidad, la investigación pertinente y exhaustiva de su concepto elegido. El módulo alienta un enfoque crítico para diseñar el desarrollo y requiere que los estudiantes para apoyar su práctica creativa individual con 2D apropiado y trabajo en 3D. Además, los estudiantes articular su comprensión de un tema relacionado con la moda en una disertación escrita en la que deben analizar el material y demostrar un punto de vista coherente.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación.
- Obtener una metodología de trabajo y demostrar una personalidad propia en diseño con una estética única. Producir material de 2D y 3D apropiada para apoyar su concepto y desarrollo del diseño.
- Obtener una capacidad de investigación y análisis personal crítico que permita al alumno comunicar eficientemente un concepto creativo coherente a través de material visual y escrito.
- Demostrar una serie de habilidades prácticas y técnicas apropiadas para su concepto.
- Permitir a los estudiantes a analizar críticamente la investigación personal y comunicar eficazmente un argumento coherente a través del trabajo escrito y visual.

Resumen de la Materia

- Profundizar en la capacidad de desarrollar temas y conceptos de nivel complejo.
- Proyectar una conclusión en el proceso de investigación.
- Desarrollar contenidos articulados y presentaciones en formatos profesionales.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Tutorías

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook

2: Storyboards 7 shootings + Propuesta de 15 looks

3: Texto de 5000 palabras + Video Conceptual (la nota se queda reflejada en febrero 2018, como parte del Proyecto Final de Carrera)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

- Abling Bina, *Fashion Sketchbook*. Editorial Fairchild Books, USA, 2007.
- Hywel Davies. *Fashion designer's sketchbooks*. 2010. Laurence King Publishing, U.K. ISBN:9781856696838
- Patricia Rieff Anawalt. *Historia del vestido*. 2008. Art Blume, SL. Barcelona, España. ISBN: 9788498012996
- Akiko Fukai. *Moda, la colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto. Una historia desde el siglo XVIII al siglo XXI*. Taschen, 2006.
- Victor Cheung. *Illustration Play. Craving for the extraordinary*. VicyionWorkshop Ltd, 2008.
- Richard Sorger, Jenny Udale . *Principios básicos del diseño de moda*. 2009. Ed Gustavo Gili S.L Colección GGmoda. Barcelona. ISBN: 9788425221316
- José Antonio Guerrero. *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda*. Parramón Ediciones SA, 2009.
- Lafuente Maite, Navarro Juanjo. *Dibujo plano-Ilustración de moda*. Maomao publications, Barcelona, 2005.
- Nakamichi Tomoko. *Pattern Magic*, 2007. Vol. 1 y 2. Books Bunka. Japón.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	Presentación. Explicación de la asignatura y sus objetivos. Elección del tema y enfoque del mismo. Fuentes y posibles vías de desarrollo. Brain storming. Palabras clave, conceptos. TEXTO: Introducción a la redacción de una memoria. Ejemplos prácticos. La importancia del índice.

<p>TEXTO/ Tatiana de la Fuente</p>	<p>Como estructurar bien un texto. Bibliografía. Como referenciar correctamente. Traer borrador del índice, el esquema conceptual y 5 fuentes. Como citar correctamente * Plagio vs Cita. Derechos de Autor / Ley Protección intelectual. La importancia de analizar la información y la aportación personal en una Memoria. Best practices.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Comentario de los temas y selección de imágenes para la ambientación del tema, palabras clave, conceptos... Fuentes de inspiración y bibliografía. Definir el target a través de imágenes y conceptos. Revistas afines al target en las que se podrían publicar vuestros editoriales. Primeras ideas de ropa y complementos para los looks del editorial/bodegón/display. Selección de prendas y complementos para realizar propuestas de estilismo a partir del concepto. Preparar el primer shooting: casting de modelos, fotografía, maquillaje, etc.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Moodboards tema. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Más desarrollo de los looks, investigación de prendas y complementos. Dirección de arte. Casting y acting. Storyboard. Ubicaciones, composiciones y escenografía (atrezzo), encuadres. Iluminación. Desarrollo de los looks adaptados al concepto. Investigación sobre el estilo, ambiente y sensaciones. Todo ello para editorial/bodegón/display.</p>
<p>INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente</p>	<p>Moodboards tema. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Seguir trabajando los looks y dirección de arte. Casting y acting. Storyboard. Ubicaciones, composiciones y escenografía (atrezzo), encuadres. Iluminación. Desarrollo de los looks adaptados al concepto. Investigación sobre el estilo, ambiente y sensaciones. Todo ello para editorial/bodegón/display. <u>TEXTO:</u> Estructura del marco teórico: índice y esquemas conceptuales. Primeras ideas para la investigación y texto. Cada alumno debe presentar 10 líneas sobre su idea a desarrollar (recordad que es un trabajo escrito con investigación sociológico vinculado con el concepto a desarrollar en la colección/trabajos finales de estilismo). También se debe presentar un listado de 5 libros, que serán usados para la investigación.</p>

<p>INVESTIGACIÓN + TEXTO + extra ESTILISMO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente, René Zamudio</p>	<p>Moodboards tema terminados. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Propuesta de looks, manipulaciones o personalizaciones (5). Preparación de los shooting para editorial/bodegón/display. <u>TEXTO</u>: Definir estructura del marco teórico: índice detallado. Revisión de los primeros textos. Relación entre concepto y colección.</p>
<p>TEXTO/ Tatiana de la Fuente</p>	<p>Estructura del marco teórico cerrada. Revisión de los textos. Relación entre concepto y proyecto final.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Looks, muestras (7 manipulaciones o personalizaciones), casting de modelos, storyboard de los shootings más desarrollado con iluminación, atrezzo, etc, para editorial/bodegón/display. Realización de alguno de los shootings-prueba.</p>
<p>INVESTIGACIÓN + TEXTO + extra ESTILISMO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente, René Zamudio</p>	<p>Revisión de nuevas imágenes de la research. Más pruebas de shootings con modelos y looks. Muestras (10) manipulaciones customizaciones. Todo para editorial/bodegón/display. <u>TEXTO</u>: Revisión de todo el marco teórico. Conclusiones. Relación entre concepto y colección.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Título, concepto escrito hasta fecha, moodboards con palabras clave, carta de color, prendas y complementos “claves” de su concepto. Entrega maquetas de Editorial (una o dos propuestas), bodegón (mínimo 2 propuestas) y fotos para montajes dispays/visual. Fotos con modelo de mínimo 20 looks completos (tipo fitting), fotos de pruebas de maquillaje y pelo, storyboards de 3-5 shootings con referencias de fotografía, iluminación, ubicación, atrezzo, etc. 10 Muestras de manipulaciones - customizaciones.</p>
<p>MASTER CLASS VIDEO/ Lluís Bienes</p>	<p>Master class sobre como realizar su video conceptual.</p>

<p>INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente</p>	<p><u>INVESTIGACIÓN:</u> Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Primera investigación y preparación para ideas de catálogo/ publicidad comercial/ desfile y blog. En paralelo, recopilación información sobre catálogos, campañas publicitarias, estilismos para desfile y blogs de marcas existentes en el mercado que os gusten (no incluir en sketchbook, organizarlo en una carpeta-archivador aparte). <u>TEXTO:</u> Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización de las propuestas para el vídeo conceptual.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Idea de catálogo: concepto, fotos imagen o lookbook, prendas en plano y bodegones, fotos ambientación, formato, maquetación y diseño gráfico. Ideas para desfile. Propuestas de nuevos looks y storyboards con referencias de iluminación, ubicación, atrezzo, etc. para catálogo/ publicidad comercial/ desfile y blog.</p>
<p>TEXTO/ Tatiana de la Fuente</p>	<p>Seguir con la revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Seguir con la visualización de las primeras propuestas para el vídeo conceptual, estructura y contenido.</p>
<p>INVESTIGACIÓN + extra ESTILISMO/ Francesc Grau, René Zamudio</p>	<p>Seguir trabajando los shootings. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Propuestas de nuevas looks y storyboards con referencias de iluminación, ubicación, atrezzo, etc. para catálogo/ publicidad comercial/ desfile y blog.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Seguir trabajando los shootings. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Propuestas de nuevas looks y storyboards con referencias de iluminación, ubicación, atrezzo, etc. para catálogo/ publicidad comercial/ desfile y blog. Fotos de 10-20 nuevos looks con modelo tipo fitting.</p>
<p>INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau</p>	<p>Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Seguir trabajando los shootings. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Propuestas de nuevas looks y storyboards con referencias de iluminación, ubicación, atrezzo, etc. para catálogo/ publicidad comercial/ desfile y blog. Revisión de todas las fotos de looks con modelo (tipo fitting).</p>

TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Seguir con la revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Seguir con la visualización de las primeras propuestas para el vídeo conceptual, estructura y contenido.
MASTER CLASS VIDEO/ Lluís Bienes	Master class sobre como realizar su video conceptual. Los alumnos deben traer propuestas para recibir feedback durante la sesión.
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Revisión de todo el material presentado hasta el momento.
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización de las propuestas para el vídeo conceptual. Primeros propuestas de maquetación del texto.
INVESTIGACIÓN + extra ESTILISMO/ Francesc Grau, René Zamudio	Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Preparando la presentación.
INVESTIGACIÓN + TEXTO + extra ESTILISMO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente, René Zamudio	Última tutoría antes de las vacaciones y la entrega final. Revisión de todo el proyecto y resultados. Revisión de todo el material presentado hasta el momento para las 7 propuestas. <u>TEXTO</u> : Marco teórico cerrado. Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización propuesta definitiva para el vídeo conceptual. Revisión final de la propuesta de maquetación del texto.
VACACIONES NAVIDAD	
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	Entrega del proyecto final.
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: COMUNICACION DE PROYECTO III

Año: 4º Titulo Superior Diseño de Moda + Estilismo
Créditos: 6 ECTS

Clases

Comunicación de Proyecto III Portafolio Profesional (6 ECTS)
Master Class Fotografía

Profesores

Portafolio Profesional: Julia Weems
Master class Fotografía: profesional invitado, Willy Villacorta

Criterios de Evaluación

Análisis y CV	20%
Portafolio físico	65%
Portafolio digital	15%

Competencias

T3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

T4. Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G20. 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.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

Esta bloque pretende ayudar al estudiante de diseño de moda en los fundamentos de la presentación de proyectos para la elaboración de un portafolio de proyectos académicos de manera profesional. Para ello se estudiarán los dos aspectos clave de la realización del portafolio: contenido y forma.

Metodología de presentación de proyectos.

Presentación de conceptos y ambientes: Introducción al tema mediante: Título, texto de síntesis y representación de la inspiración: moodboards, palabras clave, mapa conceptual.

Visualización del proceso de investigación: Documentación del proceso de búsqueda.

Presentación de las herramientas del diseño: Cartas de color y materiales textiles.

Presentación del producto final: Ilustración, planos técnicos y fotografía de producto.

Diseño de la presentación.

Relación entre contenido y forma.

Los elementos que intervienen en la maquetación de documentos.

El formato, la presencia física del objeto.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Ser capaces de identificar la información y datos más relevantes de una investigación en su área de moda específica para transmitir su desarrollo y los resultados obtenidos.
- Adquirir las herramientas específicas adecuadas para transmitir los aspectos conceptuales y los resultados físicos de sus investigaciones de forma eficaz y con una calidad profesional.
- Desarrollar una actitud crítica frente a su propio trabajo y al de los demás siendo capaz de identificar los aspectos relevantes e identificativos de sus proyectos.
- Capacidad de seleccionar y editar imágenes de otros con objetivos claros y de manera eficaz.
- Posibilidad en documentar productos y explicar procesos, a través de fotografías propias y de calidad.
- Transmitir el espíritu del producto y/o de la propia colección de moda con fotografías creativas / personales o en su defecto en tener la capacidad de encargar la realización de las imágenes a un profesional de la imagen de manera eficiente.

Resumen de la Materia

- Técnicas sintéticas de presentación de conceptos a partir de herramientas visuales: composiciones de imágenes, mapas mentales, composiciones tipográficas, collages.
- Experimentar y buscar un estilo personal de representación.
- Utilización, creación selección y edición de imágenes coherentes relativas al concepto elegido para el desarrollo de un proyecto (producto, colección de moda...).

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas

Tutorías

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Análisis + CV PARA TODOS LOS ALUMNOS

2: Portafolio físico PARA ALUMNOS DE DISEÑO DE MODA y ESTILISMO hay

3: Portafolio digital PARA TODOS LOS ALUMNOS

Tiene que pesar menos de 25MB.

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

Bibliografía

Berger, John

Modos de ver. Colección comunicación visual. Gustavo Gili.

Sontag, Susan

Sobre la fotografía. Edhasa.

Granger, M. The Fashion Intern, Fairchild, 2004.

Iverson, A. In Fashion: From Retail to the Runway, Everything You Need to Know to Break Into the Fashion Industry, Clarkson N Potter Publishers, 2010.

James, J. You're Hired! Interview: Tips and techniques for a brilliant interview, Trotman, 2009.

Mills, C. You're Hired! CV: How to write a brilliant CV, Trotman, 2009. Sterlacci, F. The A to Z of the Fashion Industry, Scarecrow Press, 2009.

Tungate, M. Fashion Brands: Branding Style from Armani to Zara, Kogan Page Ltd, 2008.

Yates, J. The Fashion Careers Guidebook, A & C Black Publishers Ltd, 2011. <http://startupfashion.com/business-structure> <http://www.pradagroup.com/en/group/business-mode>

<http://art-dept.com/>

<http://www.mfilomeno.com/>

<http://www.artandcommerce.com/>

<http://www.jedroot.com/>

<http://www.carolelambert.com/>

Acne Paper; Another Magazine; Love Magazine; Lula; L'Uomo Vogue; Pop; V; Vogue (International Editions); W; Wallpaper

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Presentación de la asignatura. Qué es un portafolio (contenido y forma) y de sus objetivos. Ejemplos. Los alumnos trabajarán en clase el análisis de sus marcas favoritos, donde se ven trabajando y sus puntos fuertes y puntos a mejorar en el sketchbook. * Para la siguiente clase el alumno debe traer la selección de sus trabajos a incluir, impresos en papel de baja calidad (tamaño A5) pegados en el sketchbook y la versión original.
FOTOGRAFIA/ Willy Villacorta	Master class. www.willyvillacorta.com Los alumnos debe traer ejemplos de sus fotografías/ editoriales de sus proyectos.

PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Tutorías individuales con los alumnos sobre sus trabajos, los puntos fuertes y los puntos a mejorar.
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Tutorías individuales con los alumnos sobre sus trabajos, los puntos fuertes y los puntos a mejorar.
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Tutorías individuales con los alumnos sobre sus trabajos. El alumno debe traer una propuesta del portafolio final.
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Tutorías individuales con los alumnos sobre sus portafolios, tanto la propuesta en físico como la versión en digital. Selección de papel final y formato.
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	Entrega del proyecto final.
PORTAFOLIO PROFESIONAL/ Julia Weems	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: INVESTIGACION

Año: 4º Titulo Superior Diseño de Moda
Créditos: 4 ECTS

Clases

Investigación (4 ECTS)
Texto (parte del PFC)

Profesores

Investigación: Francesc Grau
Lab Modelaje: Martinez Lierah (Arturo + Daniel)
Texto: Tatiana de la Fuente
Master class video: Lluís Bienes

Criterios de Evaluación

alumnos de DISEÑO DE MODA

Sketchbook	50%
Muestras de tejidos + Propuesta de 10 looks	50%

(40% de la nota en Febrero 2018)

Texto 5000 palabras	90%
Video Conceptual	10%

Competencias

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T6. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

M7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

La asignatura está enfocada al estudio en profundidad del tema o concepto elegido por el alumno para desarrollar su Proyecto Final. El estudiante partirá de una

investigación exhaustiva, que deberá analizar de forma crítica para poder obtener una visión subjetiva y muy personal del tema. En esta fase inicial del proceso creativo del proyecto final, se deberá aportar todo el material que el alumno crea necesario para poder desarrollar una colección de moda.

El módulo se centra en el desarrollo de las ideas necesarias para completar Proyecto Principal de los estudiantes, aunque la profundidad, la investigación pertinente y exhaustiva de su concepto elegido. El módulo alienta un enfoque crítico para diseñar el desarrollo y requiere que los estudiantes para apoyar su práctica creativa individual con 2D apropiado y trabajo en 3D. Además, los estudiantes articular su comprensión de un tema relacionado con la moda en una disertación escrita en la que deben analizar el material y demostrar un punto de vista coherente.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación.
- Obtener una metodología de trabajo y demostrar una personalidad propia en diseño con una estética única. Producir material de 2D y 3D apropiada para apoyar su concepto y desarrollo del diseño.
- Obtener una capacidad de investigación y análisis personal crítico que permita al alumno comunicar eficientemente un concepto creativo coherente a través de material visual y escrito.
- Demostrar una serie de habilidades prácticas y técnicas apropiadas para su concepto.
- Permitir a los estudiantes a analizar críticamente la investigación personal y comunicar eficazmente un argumento coherente a través del trabajo escrito y visual.

Resumen de la Materia

- Profundizar en la capacidad de desarrollar temas y conceptos de nivel complejo.
- Proyectar una conclusión en el proceso de investigación.
- Desarrollar contenidos articulados y presentaciones en formatos profesionales.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Sketchbook
- 2: Muestras de tejidos + Propuesta de 10 looks
- 3: Texto de 5000 palabras + Video Conceptual (la nota se queda reflejada en febrero 2018, como parte del Proyecto Final de Carrera)

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

- Abling Bina, *Fashion Sketchbook*. Editorial Fairchild Books, USA, 2007.
- Hywel Davies. *Fashion designer's sketchbooks*. 2010. Laurence King Publishing, U.K. ISBN:9781856696838
- Patricia Rieff Anawalt. *Historia del vestido*. 2008. Art Blume, SL. Barcelona, España. ISBN: 9788498012996
- Akiko Fukai. *Moda, la colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto. Una historia desde el siglo XVIII al siglo XXI*. Taschen, 2006.
- Victor Cheung. *Illustration Play. Craving for the extraordinary*. VicyionWorkshop Ltd, 2008.
- Richard Sorger, Jenny Udale . *Principios básicos del diseño de moda*. 2009. Ed Gustavo Gili S.L Colección GGmoda. Barcelona. ISBN: 9788425221316
- José Antonio Guerrero. *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda*. Parramón Ediciones SA, 2009.
- Lafuente Maite, Navarro Juanjo. *Dibujo plano-Ilustración de moda*. Maomao publications, Barcelona, 2005.
- Nakamichi Tomoko. *Pattern Magic*, 2007. Vol. 1 y 2. Books Bunka. Japón.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	Presentación. Explicación de la asignatura y sus objetivos. Elección del tema y enfoque del mismo. Fuentes y posibles vías de desarrollo. Brain storming. Palabras clave, conceptos. <u>TEXTO</u> : Introducción a la redacción de una memoria. Ejemplos prácticos. La importancia del índice.
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Como estructurar bien un texto. Bibliografía. Como referenciar correctamente. Traer borrador del índice, el esquema conceptual y 5 fuentes. Como citar correctamente * Plagio vs Cita. Derechos de Autor / Ley Protección intelectual. La importancia de analizar la información y la aportación personal en una Memoria. Best practices.

INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Comentario de los temas y selección de imágenes para la ambientación del tema, palabras clave, conceptos... Fuentes de inspiración y bibliografía. Estilo y enfoque de la colección. Primeras ideas de materiales, colorido, manipulaciones y estampados. Primeros bocetos (5-10 bocetos), pruebas sobre maniquí, carcasas y primeros prototipos.
INVESTIGACIÓN + TALLER/ Francesc Grau + Daniel Lierah, Arturo Martinez	Moodboards tema. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Bocetos (20-30), pruebas y prototipos. Primeros diseños (2 looks y planos)
TALLER/ Daniel Lierah, Arturo Martinez	Modelaje y desarrollo de muestras y silueta.
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	Moodboards tema. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Seguir trabajando los bocetos y propuestas de looks. Primera selección de tejidos y acabados, fornituras, etc. <u>TEXTO:</u> Estructura del marco teórico: índice y esquemas conceptuales. Primeras ideas para la investigación y texto. Cada alumno debe presentar 10 líneas sobre su idea a desarrollar (recordad que es un trabajo escrito con investigación sociológico vinculado con el concepto a desarrollar en la colección/trabajos finales de estilismo). También se debe presentar un listado de 5 libros, que serán usados para la investigación.
INVESTIGACIÓN + TALLER/ Francesc Grau + Daniel Lierah, Arturo Martinez	Moodboards tema terminados y entregados. Esquemas conceptuales. Palabras clave y conceptos. Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Bocetos (30-40) y primeros diseños (4 looks y planos). 5 muestras de estampados, 5 muestras de texturas, manipulaciones, bordados... estudio de la aplicación de los mismos sobre prenda. Mínimo 2 prototipos.
MODULO PATRONAJE, CONFECCION, MODELAJE 3	
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Bocetos (50-60), pruebas, muestras (7 manipulaciones 7 estampados) y 3 prototipos. 6 looks y planos. Investigación sobre el volumen y la silueta.

TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Definir estructura del marco teórico: índice detallado. Revisión de los primeros textos. Relación entre concepto y colección.
MASTER CLASS VIDEO/ Lluís Bienes	Master class sobre como realizar su video conceptual.
INVESTIGACIÓN + TALLER + TEXTO/ Francesc Grau + Daniel Lierah, Arturo Martinez + Tatiana de la Fuente	Revisión de nuevas imágenes de la research. Bocetos(60-70) y diseños (8 looks y planos). 10 muestras de estampados, 10 muestras de texturas, manipulaciones, bordados... estudio de la aplicación de los mismos sobre prenda. Investigación sobre el volumen y la silueta. Mínimo 4 prototipos. <u>TEXTO:</u> Estructura del marco teórico cerrada. Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección.
INVESTIGACIÓN + TALLER/ Francesc Grau + Daniel Lierah, Arturo Martinez	Título, concepto escrito hasta fecha, moodboards con palabras clave, carta color, tejidos, 20 muestras manipulaciones y estampados, 70 bocetos, 10 looks y planos de las prendas de los looks (delantero, espalda, perfil y zooms) en el sketchbook con todo el desarrollo creativo (modelaje, pruebas de volumen, detalles y acabados) 5 prototipos.
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Revisión de todo el marco teórico. Conclusiones. Relación entre concepto y colección.
INVESTIGACIÓN + TALLER + TEXTO/ Francesc Grau + Daniel Lierah, Arturo Martinez + Tatiana de la Fuente	Seguir trabajando la colección. Investigación sobre el volumen y la silueta. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Nuevos bocetos (70-80), 11 looks y los planos, desarrollo creativo, muestras y tejidos. <u>TEXTO:</u> Seguir con la revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Seguir con la visualización de las primeras propuestas para el vídeo conceptual, estructura y contenido.
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Bocetos (80-90), pruebas, muestras y prototipos. 11 looks y planos.
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Seguir trabajando la colección. Investigación sobre el volumen y la silueta. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Nuevos bocetos (90-100), 13 looks y los planos, desarrollo creativo, muestras y tejidos. Nuevas manipulaciones. 7 prototipos. Tejidos.

INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Seguir trabajando la colección. Revisión del nuevo material visual y conceptual del tema. Nuevos bocetos (100-110), 14 looks y los planos, desarrollo creativo, muestras y tejidos. Nuevas manipulaciones. 7 prototipos. Tejidos.
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Análisis de los moodboards y nuevas imágenes. Nuevos bocetos (110-120), 14 looks y los planos, desarrollo creativo, muestras y tejidos. Nuevas manipulaciones. 8 prototipos. Tejidos.
MASTER CLASS VIDEO/ Lluís Bienes	Master class sobre como realizar su video conceptual. Los alumnos deben traer propuestas para recibir feedback durante la sesión.
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	<u>INVESTIGACIÓN</u> : Revisión de todo el material presentado hasta el momento. <u>TEXTO</u> : Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización de las propuestas para el vídeo conceptual.
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización de las propuestas para el vídeo conceptual. Primeras propuestas de maquetación del texto.
INVESTIGACIÓN/ Francesc Grau	Revisión de todo el material presentado hasta el momento. Preparando la presentación.
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	<u>INVESTIGACIÓN</u> : Última tutoría antes de las vacaciones y la entrega final. Revisión de todo el proyecto y resultados. Nuevos bocetos (120-130), 15 looks y los planos, desarrollo creativo, muestras y tejidos. Nuevas manipulaciones. 10 prototipos. Tejidos. <u>TEXTO</u> : Marco teórico cerrado. Revisión de los textos. Relación entre concepto y colección. Visualización propuesta definitiva para el vídeo conceptual. Revisión final de la propuesta de maquetación del texto.
VACACIONES NAVIDAD	
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	Entrega del proyecto final.
INVESTIGACIÓN + TEXTO/ Francesc Grau, Tatiana de la Fuente	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: MODULO EDICION

Año: 4º Titulo Superior Estilismo
Créditos: 8 ECTS

Clases

Edición de Moda II (4 ECTS)
Estrategia de Marca (4 ECTS)

Profesores

Edición de Moda II: Carlos Moreno
Estrategia de Marca: Andrea Romero

Criterios de Evaluación

Libro Investigación	40%
Web + Instagram	60%

Competencias

T10. 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.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

M5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

M13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

Resumen del Proyecto

Esta módulo introduce al alumno a dos temas esenciales para su desarrollo profesional... el mundo de la creación editorial de moda online y la estrategia de marca. Saber plasmar las tendencias de la temporada mediante imágenes y artículos para una web que tenga, además, la mayor visibilidad posible (introducir al alumno en el mundo de las Relaciones Públicas y el Retorno de Inversión). Conocer el panorama de las revistas online y el futuro de las revistas, webs y blogs digitales. Una estrategia de marca eficaz le da una ventaja importante en los mercados cada vez más competitivos. Su estrategia de marca es cómo, qué, dónde, cuándo y a quién piensa en la comunicación y la entrega de sus mensajes de marca. Una buena estrategia de marca significa un valor añadido a los productos o servicios de su empresa que le permite cobrar más por su marca.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Expresar una visión personal y coherente de la moda.
- Transmitir al lector de una revista online toda la información de una manera clara y profesional.

-
- Ejercer de jefe de redacción y coordinar contenidos a nivel online.
 - Informar al público de las tendencias triunfadoras las que están por llegar.
 - Dar a conocer los diseñadores y marcas más influyentes del momento (ventas offline y online y sólo online).
 - Utilizar el MKT online y las redes sociales para dar a conocer un medio online.
 - Asimismo, el estudiante podrá elaborar un plan estratégico para dar a conocer su nuevo medio (retorno de inversión, la importancia de las relaciones públicas y los gabinetes de comunicación), creación que alude al proyecto final y que reflejará su visión particular de las nuevas tendencias.
 - Obtener conocimientos básicos sobre la estrategia de marca.
 - Desarrollar la habilidad de analizar una marca y sus códigos/mensajes.
 - Demostrar la habilidad de trabajar con estos mensajes para poder realizar el trabajo del estilista para un cliente/marca.

Resumen de la Materia

- Introducir al alumno cuestiones importantes a nivel de edición de moda online: conceptos visuales y escritos.
- Redacción online y editorial de moda/fotografía para medios online y medios que cuentan con versión off y on.
- Creación y contextualización de temas que, provenientes de las tendencias de moda de la temporada, se transforman en el material base de las publicaciones especializadas en estilo y moda online.
- Weblogs y revistas independientes online. SEO, SEM, apps y y redes sociales.
- Ejercicios de búsqueda e investigación sobre la materia asignada.
- Estudiar la vinculación entre la creación de una imagen determinada y su peso determinante en la definición de la identidad de la marca y su transformación en herramienta para competir en el mercado.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas
Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

- 1: Libro de Investigación
- 2: Web + Instagram

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Vogue Runway	itfashion.com
NOWNESS	Tendencias TV
Fucking Young!	The Business of Fashion
Fat Tongue	Daily Metal
The Fashionisto	ShowSTUDIO

Davis, Melissa. Fundamentos del Branding, Ed. Parramón. ISBN 978-84-342-3667-7

Stalman, Andy. Brandoffon. El Branding del futuro.Ed. Gestión 2000. ISBN:

978-84-9875-361-5

Fernandez Gómez, J. Estrategia publicitaria y gestión de marcas. Ed.McGraw-Hill. ISBN:

9788448183738

Gobe, Marc. Branding emocional.Ed. Divine Egg. ISBN: 9788493393151

Moore, Gwyneth. Promoción de Moda. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 9788425224775

Davis, Melissa. Mucho más que un nombre. Ed. Parramón.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
ESTRATEGIA DE MARCA/ Andrea Romero	Presentación. Explicación de la asignatura y sus objetivos. Estrategia de marca: 7 componentes básicos de una estrategia de marca (Ejercicio de autoanálisis y definición de marca propia)
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Explicación de la asignatura y el proyecto. Explicación y repaso las principales revistas (con versión papel y sin) online y weblogs (periodicidad, relación con las redes sociales, necesidad de diferenciación, estilos periodísticos). El boom de las revistas digitales independientes.
ESTRATEGIA DE MARCA/ Andrea Romero	Introducción al Branding: Valores de marca (nombre marca, logotipo, producto, packaging y/o presentación, entorno comercial, Marketing, RSC (Ejercicio de aplicación práctica)
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Editoriales de moda online y registros periodísticos online. Creación del llamado on-calendar (la versión online del alzado o planillo, explicado en edición de moda uno).
TUTORIA/ Carlos Moreno + Andrea Romero	Tutoría. Tutoría: presentación de sus dos plataformas y contenido para revisión y feedback.

EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Plataformas de creación de sites (el estudiante creará su propia revista /blog donde colgará el proyecto final), SEO, SEM, redes sociales. Adecuación al target y necesidad de innovación. Preparación de la sesión coolhunting (ideas, esbozos y búsqueda de originalidad. Diferenciación entre contenidos off y on, el futuro del mundo editorial)
ESTRATEGIA DE MARCA/ Andrea Romero	La importancia del Storytelling aplicada a la estrategia digital (web + redes sociales). Objetivos de la estrategia de storytelling. Ejemplos de inspiración.
ESTRATEGIA DE MARCA/ Andrea Romero	El desarrollo y la gestión de la identidad de marca. Ejercicio práctico: El diagrama concéntrico de marca y desarrollo panel de concepto (idea visual de la marca y su cliente)
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Tutoría proyecto final. Mediateca/ clase.
ESTRATEGIA DE MARCA/ Andrea Romero	Creación de contenidos para una marca escogida. Ejemplos reales planificación contenidos campaña de marketing (Web + redes sociales).
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Repaso a los principales periodistas, revista, estilistas y fotógrafos más influyentes del panorama de la moda a nivel digital. Repaso de los principales blogs y revistas y las ventajas y desventajas de las distintas plataformas online.
TUTORIA/ Carlos Moreno + Andrea Romero	Tutoría. Tutoría: presentación de sus dos plataformas y contenido para revisión y feedback.
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	Entrega del proyecto final.
EDICION DE MODA II/ Carlos Moreno	FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.

Brief: BLOQUE PATRONAJE, CONFECCION, MODELAJE 3

Año: 4º Titulo Superior Diseño de Moda
Créditos: 8 ECTS

Clases

Patronaje Hombre 3, Patronaje Mujer 3, Confección 3 (4 ECTS)
Modelaje 3 (4 ECTS)

Profesores

Patronaje Hombre 3: Fabricio Perez
Patronaje Mujer 3: Astrid Kasdorf
Confección 3: Jaime Martinez
Modelaje 3: Arturo Martinez + Daniel Lierah

Criterios de Evaluación

Sketchbook	30%
Trabajo 2D + 3D patronaje, Look Final	50%
Portafolio	20%

Competencias

T10. 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.

T12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

M5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

M8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

Resumen del Proyecto

El bloque de técnicas de producción permite que el estudiante logre una comprensión sofisticada de la construcción de prendas de vestir, la aplicación de un enfoque personalizado a la utilización de patrones 2D y 3D, el trabajo de corte y fabricación. Refuerza la comprensión y aplicación de los conceptos dados, permitiendo a los estudiantes para producir prendas de vestir que cumplen con los estándares de la industria.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, los alumnos podrán:

- Investigar, de manera independiente y estética, técnicas de construcción, corte y drapeado.
- Desarrollar el trabajo en 2D y 3D apropiada para apoyar su proceso creativo y el desarrollo del diseño.
- Demostrar una serie de habilidades y métodos para la construcción de la ropa desarrollados.
- Acercarse a un nivel avanzado de la investigación e identificar las técnicas más convenientes para desarrollar sus ideas de diseño.
- Conocimiento de la confección para obtener la capacidad de ayuda a la hora de poder combinarla con el patronaje y el diseño y poder presentar unas prendas perfectamente acabadas.
- Utilizar la confección como una herramienta práctica para poder solucionar problemas.

Resumen de la Materia

- Investigar y realizar de manera avanzada las técnicas de patronaje y confección coherentes con el concepto para dar soporte a los proyectos desarrollados durante el año.
- Utilizando distintas herramientas de conceptualización de ideas, los alumnos asentarán su propio lenguaje en el ámbito de la Moda a través de una metodología práctica de pensamiento para poder enfrentarse a la tesis final.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases prácticas
Tutorías
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

Durante el curso que se espera aplicar la metodología en la investigación y el desarrollo del diseño con el fin de crear dos looks completos, una para mujer y otra para hombre que refleje no sólo la conciencia de la moda, sino una estética personal única.

- 1: Prototipos + Investigación
- 2: Trabajo 2D + 3D patronaje y Look Final
- 3: Portafolio

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Nakamichi Tomoko. Pattern Magic. Vol. 1, 2 y 3. Books Bunka. Japón, 2007.
ISBN: 9784579111701

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
MODELAJE 3/ Arturo + Daniel	Introducción al universo creativo de las cosas - creación de un universo en 5 minutos (contar historias) - ejercicio combinatorio de método de diseño (destrucción para la reconstrucción) Exploración de su concepto, moodboard con vínculo personal y los diseños que se les pidió que trajeran desde su moodboard (30) Selección de los detalles más fuertes y asignados para hacer 30 más aplicando el método comparativo y combinatorio
PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio	Guía para transformación de patrones de variantes de diseño propio, investigación y experimentación, basándose en el concepto de cada alumno.
MODELAJE 3/ Arturo + Daniel	Trabajar en el maniquí en 3D con papel y aplicar métodos comparativos y combinatorios en el diseño. Primera documentación de fotografías. Deberes: traer más trabajo 3D.
MODELAJE 3/ Arturo + Daniel	Trabajar en el maniquí en 3D con papel y aplicar métodos comparativos y combinatorios en el diseño. Primera documentación de fotografías. Deberes: traer más trabajo 3D.
PATRONAJE MUJER 3/ Astrid	Entrega: Investigación realizada, con pruebas y patrones. Clase: Desarrollo y investigación orientada hacia el posible look final.

<p>TODOS/ Fabricio, Astrid, Jaime, Arturo, Daniel</p>	<p>EN ESTA TUTORÍA SE SELECCIONARA EL LOOK QUE SE CONFECCIONARA, HOMBRE O MUJER</p> <p>Patronaje Hombre 3: Selección de las prendas finales a confeccionar y tutoría para su desarrollo, presentar el trabajo de desarrollo realizado en sketchbook para justificar diseño, acabados y géneros.</p> <p>Modelaje 3: Entrega del Moodboard Look Hombre con muestras de tejidos finales + muestras finales de acabados. Moodboard Look Mujer con muestras de tejidos finales + muestras de acabados con tejidos finales.</p> <p>Supervisión de la aplicación de los procesos de conceptualización en las prendas finales y resto de ideas en el sketchbook.</p> <p>Patronaje Mujer 3: Selección de propuestas para el posible look final, justificado con todo el trabajo realizado en el sketchbook y pruebas físicas.</p> <p>Propuestas de tejidos, acabados.</p> <p>Confección 3: Feedback individual sobre la realización de sus looks.</p>
<p>PATRONAJE MUJER 3/ Astrid</p>	<p>Desarrollo y investigación para el look final.</p>
<p>MODELAJE 3/ Arturo + Daniel</p>	<p>Seguir trabajando las ideas más fuertes para el look elegido.</p>
<p>PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio</p>	<p>Guía de patrones, todo justificado con desarrollo e investigación en sketchbook.</p>
<p>PATRONAJE MUJER 3/ Astrid</p>	<p>Desarrollo y investigación para el look final.</p>
<p>PATRONAJE MUJER 3/ Astrid</p>	<p>Presentación y corrección de patrones. Ficha técnica del diseño con los apartados: planos, descripción, acabados, tejidos y fornituras.</p>
<p>CONFECCION 3/ Jaime</p>	<p>Investigación y mejora en los sistemas de producción y tejido para el look final.</p>
<p>PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio</p>	<p>Guía e investigación para patrones de looks a presentar en 1ª tutoría.</p>
<p>PATRONAJE MUJER 3/ Astrid</p>	<p>Tutoría de patrones, y prototipos del look final.</p>
<p>CONFECCION 3/ Jaime</p>	<p>Investigación y desarrollo de acabados para el look final.</p>

TODOS/ Fabricio, Astrid, Jaime, Arturo, Daniel	<p>TUTORIA: Fitting. Cada alumno debe tener un modelo para hacer el fitting de sus prototipos. Patronaje Hombre 3: Entrega de los prototipos completos con acabados. Modelaje 3: supervisión de las distintas aplicaciones del concepto en los contextos que componen el conjunto del desarrollo de los looks finales. Patronaje Mujer 3: Entrega de los prototipos con acabados y fichas con cuadro de producción. Confección 3: Feedback individual sobre la realización de sus looks.</p>
MODELAJE 3/ Arturo + Daniel	Trabajar en 3D con el look final.
PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio	Tutoría de patrones, y prototipos del look final.
CONFECCION 3/ Jaime	Investigación y desarrollo de acabados para el look final.
PATRONAJE MUJER 3/ Astrid	Tutoría de patrones y correcciones del look final.
PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio	Tutoría y guía de correcciones de patrones según fitting para el look final.
CONFECCION 3/ Jaime	Desarrollo de acabados para el look final.
PATRONAJE MUJER 3/ Astrid	Tutoría de patrones y correcciones del look final.
CONFECCION 3/ Jaime	Desarrollo de acabados para el look final.
PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio	Tutoría y guía de correcciones de patrones según fitting para el look final.
MODELAJE 3/ Arturo + Daniel	Trabajar en 3D con el look final.
CONFECCION 3/ Jaime	Desarrollo de acabados para el look final.
CONFECCION 3/ Jaime	Desarrollo de acabados, etiquetado y plancha para el look final.
PATRONAJE HOMBRE 3/ Fabricio	Tutoría y guía de correcciones de patrones según fitting para el look final.

<p>TODOS/ Fabricio, Astrid, Diego, Arturo, Daniel</p>	<p>TUTORIA: Revisión final, patrones, selección de portafolio y prendas definitivas. Patronaje Hombre 3: Revisión del trabajo 2D (ficha y marcada). Modelaje 3: propuestas portafolio (tipo de papel, tipo de diseño gráfico, selección de trabajos, etc) + revisión del sketchbook y del desarrollo de look hombre y look mujer. Patronaje Mujer 3: Revisión final: Patrones acabados, ficha técnica de diseño completa incluyendo escandallo. Sketchbook con toda las investigaciones, proceso creativo y varias muestras de propuestas de acabados y tejidos vinculados con las prendas. – Portafolio. Prendas completamente acabadas y correctamente etiquetadas. Confección 3: Feedback individual sobre la realización de sus looks.</p>
<p>TODOS/ Fabricio, Astrid, Diego, Arturo, Daniel</p>	<p>Entrega del proyecto final.</p>
<p>TODOS/ Fabricio, Astrid, Diego, Arturo, Daniel</p>	<p>FEEDBACK Entrega de notas y feedback escrito.</p>

Brief: PROYECTO FINAL DE CARRERA

Año: 4º Título Superior Diseño de Moda
Créditos: 30 ECTS

Clases

Desarrollo de Colección
Texto memoria final
Complementos
Portafolio artístico y planos técnicos

Profesores

Directora Proyectos Finales: Julia Weems
Tutor + Director Creativo: Francesc Grau + Jose Castro
Tutor + Director Creativo: Flora Ximenis + Joan Salvado
Tutor + Director Creativo: Ana Tichy + Juan Vidal
Tutor + Director Creativo: Miquel Malaspina + Lydia Delgado
Complementos: Pilar Pasamontes
Texto memoria final: Tatiana de la Fuente
Imagen de Marca: Eddie Cuming
Portafolio artístico y planos técnicos: Juanjo Navarro

Talleres: Diego Barquero, Yadira Garcia, Jaime Martinez, Sebastian Pons, Daniel Lierah, Arturo Martinez, Julia Pelletier, Nuria Brunet, Consol Rodríguez, Mariano Marutana, Astrid Kasdorf, Fabricio Perez, Judit Garcia-Talavera.

Criterios de Evaluación

Sketchbook
Imagen de Marca
6 Looks Completos
Memoria Final (7000-12000 palabras)

en tutoría con el Dir. Creativo de febrero	25%
en tutoría con el Dir. Creativo de abril	25%
en presentación final en junio	50%

Competencias

T4. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T8. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

T10. 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.

T11. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

-
- G5.** Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G10.** Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G11.** Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G14.** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- G18.** Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19.** Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- G20.** 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.
- M1.** Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- M2.** Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- M5.** Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- M8.** Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- M11.** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- M15.** 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.

Resumen del Proyecto

El Proyecto Final de Carrera proporciona la vía para que los estudiantes puedan combinar las habilidades y conocimientos adquiridos de todos los módulos impartidos durante el curso en un proyecto coherente, con absoluta libertad creativa en relación a los diferentes conceptos de diseño. El Proyecto Final de Carrera comienza con la investigación del concepto donde los estudiantes están obligados a realizar un profundo, pertinente y exhaustiva investigación de su concepto elegido y desarrollar la investigación en una colección coherente. El estudiante entonces tiene que definir el mercado objetivo, segmento, una identidad corporativa, un concepto de colección (incluyendo elementos de diseño como siluetas, materiales, color, forma, etc.) y proceder a diseñar una colección de moda completa. Se requiere que el estudiante combine elementos de todos los aspectos de diseño de moda, incluyendo ilustración, patronaje, corte y confección, la investigación de tendencias, color, diseño textil, herramientas informáticas y la historia de la moda, para encontrar soluciones inteligentes a los problemas que surgen durante el proceso.

Director Creativo final: Los objetivos del Director Creativo son seguir y guiar el desarrollo creativo de cada estudiante en coherencia con el proyecto en su totalidad: desde el diseño y la imagen corporativa hasta al producto, el target y la campaña publicitaria. A cada Director Creativo se le asignará un máximo de 10 alumnos que verá 1 vez al mes. Estas 5 citas serán coordinadas dependiendo de la disponibilidad de cada Director Creativo.

Tutor al proyecto final: El objetivo de los Tutores de Proyecto Final es apoyar y dirigir a los alumnos en el proceso creativo y productivo de los proyectos finales, controlando el correcto desarrollo y verificando la calidad del trabajo realizado. El Tutor deberá aprobar el trabajo realizado por los alumnos antes de cada uno de los encuentros con el Director Creativo. El Tutor valorará la asistencia y llevará un seguimiento específico de cada alumno asignado, informando cada mes de la evolución de los trabajos a la Responsable del Área Moda. El Tutor de Proyecto Final atenderá las necesidades, dudas o problemas

de los alumnos a través de Encuentros Periódicos o Tutorías individuales cada 2 semanas.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, lo alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación.
- Obtener una metodología de trabajo y demostrar una personalidad propia en diseño con una estética única.
- Producir material en 2D y 3D apropiada para apoyar su concepto y desarrollo del diseño.
- Obtener una capacidad de investigación y análisis personal crítico que permita al alumno comunicar eficientemente un concepto creativo coherente a través de material visual y escrito.
- Producir una colección completa que refleja una personalidad creativa individual y muestra el uso avanzado de técnicas de diseño.
- Permitir a los estudiantes analizar críticamente la investigación personal y comunicar eficazmente un argumento coherente a través del trabajo escrito y visual.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas

Tutorías

Talleres

Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

1: Sketchbook

2: Memoria final

3: Imagen Corporativa

*** Es obligatoria que el alumna usa su nombre real para el nombre de la marca.***

4: 6 Looks Finales producidos

5: Fichas Técnicas y patrones

6: Portafolio Profesional

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

INVESTIGACIÓN (febrero) 25%

1. Usuario/objeto/entorno, 10%
2. Moodboard, 10%
3. Escrito 5000 palabras + imágenes, video conceptual, 40%
4. Sketchbook A4, Look 1 + Look 2 en glasilla, 40%

Desarrollo (abril) 25%

1. Sketchbook/desarrollo, 25%
2. Memoria prensa + comunicación, 20%
3. Memoria técnica, 20%
4. Looks 1, 2, 3, 4, 35%

PRESENTACIÓN FINAL (junio) 50%

1. Memoria Escrita, 20%
2. Portafolio artístico, 25%
3. Portafolio técnico, 20%
4. Looks finales, 35%

La descripción de las notas es la siguiente:

Usuario/objeto/entorno- target y coherencia del proyecto

Memoria prensa- CV, textos concepto (50 y 350 palabras), 3 imágenes claves, portafolio profesional

Memoria comunicación- moodboard, video conceptual, escrito de 350 palabras de cada uno de los 6 looks finales, 8 ilustraciones, las fotos de los looks producidos, cuando de colección, la imagen corporativa

Memoria técnica- carta de tejidos, carta de color, las fichas técnicas y las patrones de los 6 looks producidos

Memoria escrita- el texto final entre 7000-12000 palabras

Portafolio artistico- la imagen corporativa, el portafolio profesional con CV, los texto del concepto de 50 y 350 palabras, las 3 imágenes claves

Portafolio técnico- carta de tejidos, carta de color, las fichas técnicas y las patrones de los 6 looks producidos

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

Bibliografía

Individual por cada alumno/proyecto.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	> ¿Qué es el diseño gráfico? Posibilidades y soluciones que ofrece este campo en el desarrollo de una marca de moda. > Ejemplos de empresas de moda y sus identidades > La importancia de la investigación y el estudio de nuestros competidores > Memoria visual, la importancia de la síntesis. > ¿Podemos ser especiales? > ¿Buenas y malas logos? > ¿Siempre tenemos que usar la computadora? > Concepto de ruido visual.

IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>> Paso a paso: Cómo crear una identidad corporativa y un logotipo</p> <p>> Valores de la marca</p> <p>> Uso e importancia de la tipografía.</p> <p>Tipografía en el arte: The Pillow Book, Peter Greenaway, Edward Fella, Paul Rand, ...</p> <p>Artistas gráficos: Andy Warhol, Stefan Sagmeister, Maeda, Boris Hoppek ...</p> <p>> Color en diseño gráfico, psicología del color, interpretación, color en diferentes culturas y diferentes significados.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Revisión de las opciones y propuestas de cada alumno.</p> <p>Discusiones en grupo. Correcciones.</p>
DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Francesc + Jose, Flora + Joan, Ana + Juan, Miquel + Lydia	<p>1er REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO:</p> <p>Los alumnos admitidos al Proyecto Final encuentran al Director Creativo y definen las directrices del proyecto de diseño.</p> <p>Los alumnos deben traer todo material relevante a su colección final (como en la presentación del día 9 de enero). Recordad que es la primera vez que estáis presentando tu concepto e ideas al Director Creativo y Tutor de Proyecto Final!</p> <p>- Look 1 + Look 2 elegidos.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Revisión de las opciones y propuestas de cada alumno.</p> <p>Discusiones en grupo. Correcciones.</p>
PATRONAJE HOMBRE + MUJER/ Fabricio Perez, Astrid Kasdorf	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente.</p> <p>El calendario está en el campus.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Revisión de las opciones y propuestas de cada alumno.</p> <p>Discusiones en grupo. Correcciones.</p>
TUTOR/ Francesc Grau, Flora Ximenis, Ana Tichy, Miquel Malaspina	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente.</p> <p>El calendario está en el campus.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Continuar trabajando las propuestas y correcciones.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Los alumnos necesitan traer todo para la entrega final de imagen de marca. Será como una pre-presentación final.</p>
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	<p>Tutorías individuales.</p> <p>Feedback sobre el texto y la maquetación de la memoria final.</p> <p>El calendario está en el campus.</p>

TALLER MODELAJE/ Arturo Martinez + Daniel Lierah	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente. El calendario está en el campus.
TALLER ESTAMPACION/ Julia Pelletier	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente. El calendario está en el campus.
TALLER RESOLUCION PRENDA/ Sebastian Pons	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente. El taller este pensado para ayudar al alumno resolver dudas con acabados, silueta, etc. El calendario está en el campus.
CONFECCION/ Diego Barquero	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente. El calendario está en el campus.
DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Francesc + Jose, Flora + Joan, Ana + Juan, Miquel + Lydia	2do REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: <u>Se entrega la parte de INVESTIGACIÓN del Proyecto Final que vale un 25% de la nota final.</u> Se entrega: - Investigación A: Usuario/objeto/entorno (el Target de la colección) - Investigación B: Moodboard - Investigación C: escrito de 5000 palabras, mínimo 30 imágenes, 1 video conceptual, y conclusiones (vinculando su target con su concepto de colección). - Investigación D: Sketchbook A4 que incluye su concepto de colección, un mínimo de 100 bocetos, tejidos, color, silueta, pruebas encima del maniquí, investigación visual, etc. - Look 1 + Look 2 completo en glasilla. - Look 3 + Look 4 elegidos. * El alumno debe tener 2 modelos para esta tutoría.
PORTAFOLIO ARTISTICO + PLANOS/ Juanjo Navarro	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente.
COMPLEMENTOS/ Pilar Pasamontes	Tutorías individuales. Los alumnos deben traer todo material necesario para que el profesor les puede guiar adecuadamente.

<p>DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Francesc + Jose, Flora + Joan, Ana + Juan, Miquel + Lydia</p>	<p>3era REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: Se entrega: - Look 1 + Look 2 completos con tejidos definitivos aprobado por el D.C. - Look 3 + Look 4 completo en glasilla. - Look 5 + Look 6 elegidos. * El alumno debe tener 4 modelos para está tutoría.</p>
<p>DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Francesc + Jose, Flora + Joan, Ana + Juan, Miquel + Lydia</p>	<p>4rta REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: <u>Se entrega la parte de DESARROLLO del Proyecto Final que vale un 25% de la nota final.</u> Se entrega: - Memoria prensa: CV, textos de concepto (50 palabras y 350 palabras) - Memoria comunicación: cuadro de colección con un mínimo de 8 looks, propuesta de fotos catálogo, propuesta del estilo de ilustración, propuesta de imagen corporativa - Memoria producto final: Look 1, Look 2, Look 3 + Look 4 completos con tejidos definitivos aprobados por el D.C., propuesta de los accesorios y complementos para la colección - Memoria técnica: planos de 8 looks de la colección, tejidos finales - Look 1, Look 2, Look 3 + Look 4 completos con tejidos definitivos aprobado por el D.C. - Looks 5 + Look 6 en glasilla. * El alumno debe tener 6 modelos para está tutoría.</p>
<p>SEMANA SANTA</p>	
<p>DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Francesc + Jose, Flora + Joan, Ana + Juan, Miquel + Lydia</p>	<p>5ta REUNION CON EL DIRECTOR CREATIVO: Último encuentro con el Director Creativo donde se entregará todo el material final antes de la presentación de tesis: • Sketchbook • Memoria Final • Imagen de marca • 6 looks finales producidos • fichas técnicas y patrones • Portafolio Profesional * El alumno debe tener 6 modelos para esta tutoría.</p>
<p>La memoria final impreso tiene que ser entregado el <u>3 de junio</u>, <u>antes de las 14h</u>, en el Departamento de Moda.</p>	

TODOS/ todos los profesores

PRESENTACION FINAL

En la presentación final de tesis el jurado está formado por: Los Directores Creativos: Juan Salvadó, José Castro, Juan Vidal, Lydia Delgado. El Tutor de tesis del alumno. Coordinadora Area Moda y Directora Científica Area Moda: Pilar Pasamontes. Responsable proyectos tesis y Directora Escuela Moda: Julia Weems. IED Director: Alessandro Manetti. El Jurado externo: por confirmar.

Se entrega la parte de PRESENTACIÓN FINAL del Proyecto Final que vale un 50% de la nota final.

Los alumnos tendrán que presentar:

- Sketchbook
- Memoria Final
- Imagen de marca
- 6 looks finales producidos
- fichas técnicas y patrones
- Portafolio Profesional

Los alumnos deberán entregar una copia digital de todo el material al departamento de moda en un **pendrive**. Tanto en formato PDF de documentos maquetados, como fotos sueltas.

* El alumno debe tener **6** modelos para su presentación.

DESFILE: entre finales de junio y principios de julio 2019. No hay garantía que todos los alumnos pueden desfilan. La decisión si un alumno desfila o no será tomada por parte del jurado externo. Todos los alumnos estarán invitados a participar en la exposición de portafolios.

Brief: PROYECTO FINAL DE CARRERA

Año: 4º Título Superior Estilismo
Créditos: 30 ECTS

Clases

Desarrollo de proyecto
Texto memoria final
Imagen de Marca

Profesores

Directora Proyectos Finales: Julia Weems
Tutor + Director Creativo: Renée Jablonski + Jaume Vidiella
Imagen de Marca: Eddie Cuming
Texto memoria final: Tatiana de la Fuente

Talleres: Consol Rodríguez, Mariano Marutana.

Criterios de Evaluación

Sketchbook
Imagen de Marca
7 Propuestas Finales
Memoria Final (7000-12000 palabras)

en tutoría con el Dir. Creativo de febrero	25%
en tutoría con el Dir. Creativo de abril	25%
en presentación final en junio	50%

Competencias

T4. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T8. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

T10. 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.

T11. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T13. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos

previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G20. 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.

M1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

M2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

M5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

M8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

M11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

M15. 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.

Resumen del Proyecto

El Proyecto Final de Carrera proporciona la vía para que los estudiantes pueden combinar las habilidades y conocimientos adquiridos de todos los módulos impartidos durante el curso en un proyecto coherente, con absoluta libertad creativa en relación a los diferentes conceptos de diseño. El Proyecto Final de Carrera comienza con la investigación del concepto donde los estudiantes están obligados a realizar un profundo, pertinente y exhaustiva investigación de su concepto elegido y desarrollar la investigación en un proyecto coherente. El estudiante entonces tiene que definir el mercado objetivo, segmento, una identidad corporativa, un concepto de proyecto (incluyendo elementos de siluetas, materiales, color, forma, etc.) y proceder a desarrollar 7 diferentes trabajos de estilismo. Se requiere que el estudiante combina elementos de todos los aspectos de estilismo, incluyendo fittings, castings, dirección de arte, la investigación de tendencias, color, producción de un shooting, herramientas informáticas y la historia de la moda, y para encontrar soluciones inteligentes a los problemas que surgen durante el proceso.

Director Creativo final: Los objetivos del Director Creativo son seguir y guiar el desarrollo creativo de cada estudiante en coherencia con el proyecto en su totalidad: desde el diseño y la imagen corporativa hasta al producto, el target y la campaña publicitaria. A cada Director Creativo se le asignará un máximo de 10 alumnos que verá 1 vez al mes. Estas 5 citas serán coordinadas dependiendo de la disponibilidad de cada Director Creativo.

Tutor al proyecto final: El objetivo de los Tutores de Proyecto Final es apoyar y dirigir a los alumnos en el proceso creativo y productivo de los proyectos finales, controlando el correcto desarrollo y verificando la calidad del trabajo realizado. El Tutor deberá aprobar el trabajo realizado por los alumnos antes de cada uno de los encuentros con el Director Creativo. El Tutor valorará la asistencia y llevará un seguimiento específico de cada alumno asignado, informando cada mes de la evolución de los trabajos a la Responsable del Área Moda. El Tutor de Proyecto Final atenderá las necesidades, dudas o problemas de los alumnos a través de Encuentros Periódicos o Tutorías individuales cada 2 semanas.

Resultados del Aprendizaje

Al acabar el proyecto, lo alumnos podrán:

- Desarrollar un enfoque personal y autónomo en el proceso de investigación.
- Obtener una metodología de trabajo y demostrar una personalidad propia en moda con una estética única.

-
- Producir material en 2D y 3D apropiada para apoyar su concepto y desarrollo del diseño.
 - Obtener una capacidad de investigación y análisis personal crítico que permita al alumno comunicar eficientemente un concepto creativo coherente a través de material visual y escrito.
 - Producir un proyecto final coherente que refleja una personalidad creativa individual y muestra el uso avanzado de técnicas de estilismo.
 - Permitir a los estudiantes analizar críticamente la investigación personal y comunicar eficazmente un argumento coherente a través del trabajo escrito y visual.

Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Clases teóricas y prácticas
Tutorías
Talleres
Investigación independiente

MATERIAL A ENTREGAR

El proyecto consiste en el desarrollo y realización de 7 trabajos típicos de un estilista siguiendo un hilo conductor y concepto que ha investigado en su sketchbook, empezado en el primer semestre en la clase de Investigación.

1: Sketchbook

2: Memoria Final

3: Imagen Corporativa

*** Es obligatoria que el alumna usa su nombre real para el nombre de la marca.***

4: 7 Propuestas Finales

5: Portafolio Profesional

** Recordad que una versión PDF del trabajo final debe ser entregado en un pendrive, con el nombre del alumno claramente visible. **

INVESTIGACIÓN (finales febrero/principios de marzo) 25%

1. Usuario/objeto/entorno, 10%
2. Moodboard, 10%
3. Escrito 5000 palabras + imágenes, video conceptual, 40%
4. Sketchbook A4, Catálogo/Publicidad entregado y propuesta editorial, 40%

DESARROLLO (abril) 25%

1. Sketchbook/desarrollo, 25%
2. Memoria prensa + comunicación, 20%
3. Memoria técnica, 20%
4. Catálogo, Publicidad y Editorial entregados, 35%

PRESENTACIÓN FINAL (junio) 50%

1. Memoria Escrita, 20%
2. Portafolio artístico, 25%
3. Portafolio técnico, 20%
4. Propuestas finales, 35%

La descripción de las notas es la siguiente:

Usuario/objeto/entorno- target y coherencia del proyecto

Memoria prensa- CV, textos concepto (50 y 350 palabras), 3 imágenes claves, portafolio profesional

Memoria comunicación- moodboard, video conceptual, escrito de 350 palabras de cada uno de las 7 propuestas finales, la imagen corporativa

Memoria técnica- pre/post producción de las 7 propuestas finales

Memoria escrita- el texto final entre 7000-12000 palabras
 Portafolio artistico- la imagen corporativa, el portafolio profesional con CV, los texto del concepto de 50 y 350 palabras, las 3 imágenes claves
 Portafolio técnico- pre/post producción de las 7 propuestas finales

NOTAS: Las notas van vinculados a los resultados del aprendizaje de cada asignatura.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

Bibliografía

Individual por cada alumno/proyecto.

HORARIO (sujetos a posibles cambios)

clase/profesor	contenido
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<ul style="list-style-type: none"> > ¿Qué es el diseño gráfico? Posibilidades y soluciones que ofrece este campo en el desarrollo de una marca de moda. > Ejemplos de empresas de moda y sus identidades > La importancia de la investigación y el estudio de nuestros competidores > Memoria visual, la importancia de la síntesis. > ¿Podemos ser especiales? > ¿Buenas y malas logos? > ¿Siempre tenemos que usar la computadora? > Concepto de ruido visual.
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<ul style="list-style-type: none"> > Paso a paso: Cómo crear una identidad corporativa y un logotipo > Valores de la marca > Uso e importancia de la tipografía. Tipografía en el arte: The Pillow Book, Peter Greenaway, Edward Fella, Paul Rand, ... Artistas gráficos: Andy Warhol, Stefan Sagmeister, Maeda, Boris Hoppek ... > Color en diseño gráfico, psicología del color, interpretación, color en diferentes culturas y diferentes significados.
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<ul style="list-style-type: none"> Tutorías individuales. Revision de las opciones y propuestas de cada alumno. Discusiones en grupo. Correcciones.

DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Jaume Vidiella + Renée Jablonski	<p>1er REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: Los alumnos admitidos al Proyecto Final encuentran al Director Creativo y definen las directrices del proyecto final. Ideas para Catálogo y publicidad elegidos. *Los alumnos deben traer todo material relevante a su proyecto final (como en la presentación del día 8 de enero). Recordad que es la primera vez que estáis presentando tu concepto e ideas al Director Creativo y Asesor de Proyecto Final! - Propuesta finales de Catálogo y Publicidad elegidos.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales. Revision de las opciones y propuestas de cada alumno. Discusiones en grupo. Correcciones.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales. Revision de las opciones y propuestas de cada alumno. Discusiones en grupo. Correcciones.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales. Continuar trabajando las propuestas y correcciones.</p>
IMAGEN DE MARCA/ Eddie Cuming	<p>Tutorías individuales. Los alumnos necesitan traer todo para la entrega final de imagen de marca. Será como una pre-presentación final.</p>
TEXTO/ Tatiana de la Fuente	<p>Tutorías individuales. Feedback sobre el texto y la maquetación de la memoria final.</p>
TUTOR/ Renée Jablonski	<p>Tutorías individuales. Los alumnos deben traer siempre todo el material relevante al proyecto (sketchbook, etc) para que el tutor les puede guiar adecuadamente.</p>
DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Jaume + Renée	<p>2do REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: <u>Se entrega la parte de INVESTIGACIÓN del Proyecto Final que vale un 25% de la nota final.</u> Se entrega: - Investigación A: Usuario/objeto/entorno (el Target de la colección) - Investigación B: Moodboard - Investigación C: escrito de 5000 palabras, mínimo 30 imágenes, 1 video conceptual, y conclusiones (vinculando su target con su concepto de colección). - Investigación D: Sketchbook A4 que incluye su concepto, target, tejidos, color, silueta, investigación visual de looks, complementos, ambiente, etc. - Propuesta final de Catálogo y Publicidad entregado. - Propuesta de editorial elegido.</p>
DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Jaume Vidiella + Renée Jablonski	<p>3era REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: Se entrega: - Propuesta final de Editorial entregado. - Propuestas finales de Bodegón y display visual elegidos. - Propuesta final de imagen de marca.</p>

<p>DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Jaume + Renée</p>	<p>4ta REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: <u>Se entrega la parte de DESARROLLO del Proyecto Final que vale un 25% de la nota final.</u> Se entrega: - Memoria prensa: CV, textos de concepto (50 palabras y 350 palabras) - Memoria comunicación: 1er borrador del escrito/ justificación de su book final - Memoria producto final: Propuestas finales del catálogo, publicidad y editorial. - Memoria técnica: pre/post producción de las 3 propuestas finales (catálogo, publicidad y editorial) incluyendo storyboard, casting, fitting, localización, looks, complementos, atrezzo, etc. - Propuestas finales de Bodegón y display visual entregadas. - Propuesta de desfile elegido. - Propuesta de maquetación del book final.</p>
<p style="text-align: center;">SEMANA SANTA</p>	
<p>DIRECTOR CREATIVO + TUTOR/ Jaume Vidiella + Renée Jablonski</p>	<p>5ta REUNIÓN CON EL DIRECTOR CREATIVO: Último encuentro con el Director Creativo donde se entregará todo el material antes de la presentación de tesis: • Sketchbook • Memoria Final • Imagen de marca • 7 Propuestas Finales • Portafolio Profesional</p>
<p style="text-align: center;">La memoria final impresa tiene que ser entregado el <u>3 de junio</u>, antes de las 14h, en el Departamento de Moda.</p>	

TODOS/ todos los profesores

PRESENTACIÓN FINAL

En la presentación final de tesis el jurado estará formado por: El Director Creativo: Jaume Vidiella. El Tutor: René Jablonski. Coordinadora Area Moda y Directora Científica Area Moda: Pilar Pasamontes. Responsable proyectos tesis y Directora Escuela Moda: Julia Weems. IED Director: Alessandro Manetti. El Jurado externo: por confirmar.

Se entrega la parte de PRESENTACIÓN FINAL del Proyecto Final que vale un 50% de la nota final.

Los alumnos tendrán que presentar:

- Sketchbook
- Memoria Final
- Imagen de marca
- 7 Propuestas Finales
- Portafolio Profesional

Los alumnos deberán entregar una copia digital de todo el material al departamento de moda en un **pendrive**. Tanto en formato PDF de documentos maquetados, como fotos sueltas.

DESFILE: Los alumnos de estilismo están invitados a ayudar en organizar el desfile. Todos los alumnos estarán invitados a participar en la exposición de portafolios.

