



Diseño de Moda 1

Grado en Diseño de  
Moda



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño de Moda 1

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Carácter:** Básica

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D<sup>a</sup> Rita Cisnal

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Valorar y usar los materiales para producir un diseño de moda y conseguir su correcta expresión y representación técnica.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.
- Conocer los Fundamentos del Diseño como herramienta experimental de creación de contenidos visuales y conceptuales en el ámbito del Diseño de Moda.
- Aplicar la metodología del Diseño de Moda para elaborar prototipos, prendas y complementos, teniendo en cuenta las dimensiones y las necesidades funcionales del cuerpo humano, sus actividades, sus movimientos y necesidades de vestimenta.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

- Obtener los conocimientos principales del proceso básico de Diseño.

- Asociar las realizaciones de los procesos formativos del Diseño.
- Aplicar con criterio los métodos de análisis y técnicas descritos en la materia.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia a través de la investigación.
- Saber traducir un diseño a un dibujo que proporcionalmente pueda realizarse e industrializarse.
- Asociar la metodología de trabajo al proceso de Diseño.
- Proyectar y llegar a la finalización del diseño a través del análisis y la investigación.
- Alcanzar su personalidad en el proceso de Diseño.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- El proceso de investigación y experimentación creativa.
- Teoría básica y psicología del color.
- Desarrollo de la prenda plano.
- Realización de prototipos en 2 y 3 dimensiones.
- Introducción a la expresión gráfica de un trabajo de Moda y su presentación.
- Creación del libro de tendencias.

### 2.3. Contenido detallado

#### Unidad 0. Presentación

- 0.1. Introducción al diseño de moda

#### Unidad 1. Introducción al proceso creativo

- 1.1 La investigación
- 1.2 Inicio de la investigación
- 1.3 Sketchbook, cuaderno de bocetos

#### Unidad 2. Investigación de mercado

- 2.1 Diseño y comunicación visual, descontextualización.

#### Unidad 3. Investigación creativa

- 3.1 Desviste tu mente, Moodboard

#### Unidad 4. Estudio de tendencias

- 4.1 Moda sostenible.

#### Unidad 5. Desarrollo del concepto

- 5.1 Aprender a mirar

#### Unidad 6. El color

- 6.1 Psicología y simbolismo del color
- 6.2 Técnicas de teñido

#### Unidad 7. Investigación de tejidos

- 7.1 Listado de tipos de tejidos y prendas básicas

#### Unidad 8. Metodología. Desarrollo creativo y proceso/diseño experimental

- 8.1 Portfolio Conceptual

#### Unidad 9. Prototipo

- 9.1 Elaboración de un prototipo

## Unidad 10. Portfolio

### 10.1 Elaboración de un portfolio

#### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

##### Actividad Dirigida 1(AD1) Sketchbook

- Desarrollo de ideas conceptuales
- Desarrollo de la investigación
- Bocetos
- Investigación de tejidos
- Investigación del color

##### Actividad Dirigida 2(AD2) – Moodboard

- Moodboard, propuesta representada en collage o técnica mixta

##### Actividad Dirigida 3(AD3) – Panel de color y panel de tejidos

- Representación de los tejidos mediante la fusión del concepto
- Representación de los colores mediante la fusión del concepto

##### Actividad Dirigida 4(AD4) - Figurines

- Colección capsula, del desarrollo conceptual (10 figurines mínimo)

##### Actividad Dirigida 5(AD5) – Overview

- Representación grafica de la colección capsula en su totalidad
- Elaboración de tejidos experimental como parte de la colección

##### Actividad Dirigida 6(AD6) – Fichas técnicas

- Elaboración de fichas técnicas de la colección capsula, dibujo plano, referencias

##### Actividad Dirigida 7(AD7) – Prototipo

- Elaboración de un prototipo de la colección capsula

##### Actividad Dirigida 8(AD8) – Portfolio

- Elaboración del portfolio conceptual
  1. Concepto / Desarrollo
  2. Moodboard
  3. Panel de color
  4. Panel de tejidos
  5. Figurines (10)
  6. Overview

- 7. Fichas técnicas
- 8. Prototipo confeccionado

- Entrega de una prenda confeccionada.

### 2.1. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	28,5	100%
AF2	Caso práctico	32,1	100%
AF3	Tutorías	10,7	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	18,6	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	6,4	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	53,6	0%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

- Arnheim, R., (1983). *Arte y percepción Visual*, Madrid, Alianza Forma  
 Jenkyn, J., (2002). *Diseño de moda*, Barcelona, Blume.  
 Munari, B., (1985). *Diseño y Comunicación Visual*, Barcelona, Gustavo Gili.  
 Seivewright, S., (2013). *Diseño e investigación*, Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 Volpintesa, L. (2015). *Fundamentos del diseño de moda*. Madrid: Promopress.  
 Wucius, W. (2015). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

#### Bibliografía recomendada

- Rieff Anawalt, Patricia. (2008). *Historia del vestido*. Barcelona, España: Blume.  
 De La Puente Herrera, I., (2012). *El imperio de la moda*, Madrid, España: Arcopress.  
 Edison, D., (2009). *El Color en la Pintura*, Barcelona, España: Blume  
 Fischer, A., (2010). *Construcción de prendas*, Barcelona, España: GG  
 Press, M., Cooper, R., (2010). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*, Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 Salcedo, E., (2014). *Moda ética para un futuro sostenible*, Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 Sorger, R., UDALE, J., (2007). *Principios básicos del diseño de moda*, Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 Galton, E., (2013). *Diseño de joyería*. Barcelona, España: Gustavo Gili. • Jenny, P., (2013). *Dibujo Anatómico*, Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 García Prieto, R.; Muñoz Levante, A., (2013). *La magia de los pliegues en la moda*. Barcelona, España: Ilus books Illusion illustrated.  
 Jones, T., Rashtone, S. (2005). *Fashion now 2*. Ed. Madrid, España: Taschen.  
 Diman, P., Vilaseca, E. (2009). *Fashion illustration*. Barcelona, España: Monsa.

Crudi, E., Paci, T. (2010). *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. Amsterdam, Países Bajos: The Pepin press.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Rita Cisnal Herrero
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado en Diseño de Moda
Correo electrónico	rcisnal@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Directora creativa, CISNAL Estudio de diseño de moda.</p> <p>CISNAL, da carácter a la hora de vestir de cada persona a través de sus diseños y proyectos, mostrando una fusión con la artesanía y la atención al detalle.</p> <p>Figurinista en Dreamlight Ilustradora, June Illustration.</p> <p>Proyectos internacionales.</p> <p>Profesora de elaboración de prototipos de moda, IED Madrid.</p> <p>Design team manager and fashion designer senior, en la firma de moda Valenzuela. Diseño de colección de alta costura, trajes a medida de novia y fiesta.</p> <p>Development Assistant manager, DELPOZO</p> <p>Profesora de color e ilustración, Master de Diseño de Moda y Estilismo, ESME.</p> <p>Fashion designer and ilustrator; Nihil Obstat</p>