



# Fundamentos de diseño

Grado en Diseño de Moda



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Fundamentos de Diseño

**Titulación:** Grado Diseño de Moda

**Carácter:** Básica

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. María Celeste Sanches Soares

### 1. RESULTADOS DEL 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.
- Conocer la figura humana para la representación de piezas adaptables a los volúmenes del cuerpo en el ámbito del 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.

#### 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.
- 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. Breve descripción de los contenidos

- Teoría y metodología del proceso básico del Diseño.
- El pensamiento creativo y su evolución.
- Fundamentos teóricos del Diseño.
- Procesos y metodologías del Diseño en las fases iniciales.
- Técnicas básicas de expresión y representación en las diferentes fases de un diseño.
- Proporciones humanas, el movimiento la ergonomía e introducción a la biónica.
- Introducción al diseño de prenda plano.

### 2.3. Contenido detallado

La asignatura tiene el propósito de dotar al estudiante de una base de conocimientos acerca del diseño en general y de sus cuestiones específicas en el campo de la moda. A partir de los fundamentos relacionados a continuación, se plantea proporcionar las herramientas iniciales para la gestión del proceso de diseño, construyendo una plataforma instrumental para la asignatura *Diseño de moda I*, impartida en el segundo semestre.

#### **Unidad 1. Introducción general**

- 1.1 Presentación del profesor, la asignatura y la guía docente
- 1.2 Presentación de alumnos: puesta en común de intereses y expectativas

#### **Unidad 2. Introducción al concepto de diseño**

- 2.1 ¿Qué es diseño?
- 2.2 Nociones sobre la evolución histórica del diseño
- 2.3 Aspectos socioculturales del diseño: diseño y contexto / diseño y cultura material
- 2.4 El diseño como proceso proyectual

#### **Unidad 3. Diseño y moda**

- 3.1 ¿Qué es moda?
- 3.2 El artefacto de moda: la indumentaria como producto y como unidad cultural
- 3.3 La intersección entre los campos del diseño y de la moda
- 3.4 El proceso de diseño de moda

#### **Unidad 4. El artefacto: sensorialidad y percepción**

- 4.1 La moda como enunciado visual: forma y información
- 4.2 Percepción visual: principios básicos de la Gestalt
- 4.3 Elementos básicos de la gramática visual: introducción a la sintaxis de la forma: estructuras; volumen; color; textura

**Unidad 5. Creatividad**

- 5.1 El proceso creativo
- 5.2 Pensamiento creativo: pensamiento lateral, divergente y convergente.
- 5.3 Creatividad aplicada: introducción a las estrategias para la estimulación de la creatividad

**Unidad 6. El proyecto: de la idea a la materialización**

- 6.1 Gestión de la información
- 6.2 Procesos y herramientas básicos del diseño: introducción a las técnicas de delimitación proyectual, ideación, expresión y representación en diseño de moda
- 6.3 Introducción a la Biónica

**Unidad 7. La interfaz entre el cuerpo, la indumentaria y el entorno**

- 7.1 Conceptos básicos de ergonomía y confort
- 7.2 El cuerpo como soporte: aspectos ergonómicos básicos del diseño de vestuario
- 7.3 La indumentaria como medio de adaptación y comunicación

**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) – Diario Visual (30%)

Los alumnos deberán elaborar un cuaderno de investigación visual, que sirva para registrar sus percepciones de los elementos de la gramática visual en el entorno.

Actividad Dirigida 2 (AD2) - Aplicación de estrategias de pensamiento creativo para la síntesis de un concepto de producto (20%)

Los alumnos analizarán un caso de estudio y, a partir de las herramientas de delimitación proyectual estudiadas, deberán sintetizar directrices básicas para la creación de un producto de moda de baja complejidad.

Actividad Dirigida 3 (AD3) - Desarrollo proyectual del concepto propuesto en la AD2 (50%)

A partir de las herramientas de ideación, vistas a lo largo de la asignatura, los alumnos desarrollarán el concepto propuesto en la anterior actividad y elaborarán un pequeño proyecto de diseño, convenientemente referenciado, que deberán presentar visualmente y defender de forma oral.

**2.5. 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 (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) 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. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

#### 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 o trabajo 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, proyectos y 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

- Dondis, Donis A.(1998). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Gardner, Howard (2013). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Barcelona, España: Paidós.
- Lupton, Ellen., Phillips, Jennifer C. (2009). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Mbonu, Ezinima (2014). *Diseño de Moda: creatividad e investigación*. Barcelona, España: Promopress.
- Munari, Bruno (2016). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. (2ªed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno (2010). *¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Volpintesta, Laura (2015). *Fundamentos del diseño de moda: los 26 principios que todo diseñador de moda debe conocer*. Barcelona, España: Promopress.
- Wong, Wucius (2009). *Fundamentos del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Wong, Wucius (2013). *Principios del diseño en color*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Elam, Kimberly (2014). *La geometría del diseño. estudios sobre la proporción y la composición*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

##### Bibliografía recomendada

- Arnheim, Rudolf. (1999). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- Barnard, Malcolm (2008). *Fashion as communication*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Julier, Guy (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen. (2014). *Intuición, acción, creación, graphic design thinking*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Saltzman, Andrea (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Saltzman, Andrea (2019). *La metáfora de la piel: sobre el diseño de la vestimenta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Sanches, Maria Celeste de F. (2017). *Moda e projeto: estratégias metodológicas em design*. São Paulo, Brasil: Estação das Letras e Cores.

Seivewright, Simon (2013). *Diseño e investigación*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Bürdek, Bernhard E. (2019). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño de producto*. Madrid, España: Experimenta.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Maria Celeste Sanches
Departamento	Arte
Titulación académica	Diseñadora Industrial - Énfasis: Diseño Gráfico (UFPR_Brasil) Especialización en Moda_ postgrado (UEL_Brasil) Master en Diseño Industrial (UNESP_Brasil) Doctora "Cum Laude" en Ciencias (área arquitectura y diseño _FAUUSP _Brasil) Doctora "Cum Laude" en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales (UPV_España).
Área especialización	Diseño; Metodologías de proyecto; sintaxis visual
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	msanches@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Diseñadora, profesora e investigadora. Miembro de los grupos de investigación "Design de Moda" (CNPq-Brasil), "Grupo Internacional de Investigación en Diseño Sistémico" (UPV- España) y "Estudios Transversales en Creación Contemporánea" (Universidad Nebrija). Representante Internacional de la Abepem (Asociación Brasileña de Estudios e Investigaciones en Moda). Autora del libro " <i>Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design</i> " y de múltiples publicaciones en el campo de las metodologías de diseño y de la sintaxis visual en la moda. De 2000 a 2015 fue profesora/nombrada del departamento de diseño de la <i>Universidade Estadual de Londrina</i> (UEL – Brasil), donde participó de coordinaciones pedagógicas y impartió enseñanza en el Grado de Diseño de Moda y en la Especialización (postgrado) de Moda: producto y comunicación. Actuó como especialista ad hoc para la Comisión Nacional Verificadora del Ministerio de la Educación y Cultura de Brasil, realizando evaluación de cursos superiores de tecnología en diseño. *Secretaria de Educación Profesional y Tecnológica (MEC- SETEC, Brasília-Brasil) Posee experiencia como diseñadora autónoma y como consultora de gestión creativa en moda para varias empresas en Brasil.

