



Diseño de Moda 2

Grado en Diseño de Moda
2025-26



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de Moda 2

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Rita Cisnal Herrero

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.
- Conocer la figura humana para la representación de piezas adaptables a los volúmenes del cuerpo en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Ser capaz de concebir ideas y representarlas utilizando las distintas técnicas pictóricas y formas de representación 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.
- 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.
- Conseguir que el alumno proyecte y realice su proyecto de diseño.
- 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 portfolio creativo.
- El uso de la inteligencia artificial como herramienta para la ilustración de moda

2.3. Contenido detallado

Unidad 0: Presentación: Introducción al diseño de moda.

0.1 ¿Qué es la moda? ¿y el diseño?

0.2 El proceso de investigación y experimentación creativa.

Unidad 1: El proceso creativo: Sketchbook.

1.1 Investigación: la inspiración.

1.2 La musa.

1.3 Desarrollo de la inspiración.

1.4 Bocetos de ideación.

Lectura obligatoria: Creación de una colección de moda (Manuales de diseño de moda)

Unidad 2. Estudio de tendencias.

2.1 Creación del libro de tendencias.

2.2 Moda sostenible.

Unidad 3. Fase técnica.

3.1 Teoría básica y psicología del color.

3.2 Carta de color.

Lectura obligatoria: Psicología y simbolismo del color, La vida secreta de los colores

3.2 Carta de tejidos.

- Investigación de tejidos.

- Listado de tipos de tejidos.

3.3 carta de fornitruras.

Unidad 4. Fase creativa.

4.1 Moodboard de la colección.

Unidad 5. COLECCIÓN MODA DE AUTOR.

5.1 Desarrollo creativo de la colección.

- Introducción a la expresión gráfica de un trabajo de Moda y su presentación.

5.2 Desarrollo técnico.

- Desarrollo de la prenda plano.

- Elaboración de fichas técnicas.

Unidad 6. Prototipo

6.1 Elaboración de prototipo.

Unidad7.

7.1 Elaboración de un catálogo del proyecto.

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 (ponderación 10%)

- Desarrollo de ideas conceptuales y la investigación
- Bocetos

Actividad Dirigida 2 (AD2) – Carta de color y de tejidos (ponderación 10%)

- Representación de los tejidos mediante la fusión del concepto (ponderación 5%)
- Representación de los colores mediante la fusión del concepto (ponderación 5%)

Actividad Dirigida 3 (AD3) – Moodboard (ponderación 10%)

- Moodboard, propuesta representada en collage o técnica mixta

Actividad Dirigida 4 (AD4) – Figurines (ponderación 20%)

- Colección capsula (10 figurines mínimo)
- Desarrollo creativo de ideación (50 bocetos mínimo)

Actividad Dirigida 5 (AD5) – Overview (ponderación 10%)

- Representación gráfica de la colección capsula en su totalidad

Actividad Dirigida 6 (AD6) – Fichas técnicas y creativas (ponderación 10%)

- Representación de las prendas de la colección mediante dibujo plano.
- Elaboración de las fichas técnicas de los prototipos a realizar de la colección capsula: dibujo plano, especificaciones de diseño, referencias de tejido y color.

Actividad Dirigida 7 (AD7) – Prototipo y sesión de fotos (ponderación 20%)

- Elaboración de un prototipo de la colección capsula

Actividad dirigida 8 (AD8) - Lectura y comentario. Los alumnos debatirán sobre las lecturas bibliográficas. Realizando con posterioridad un trabajo escrito individual. (10%).

La prueba final de la asignatura consistirá en la entrega de *una colección capsula*. A lo largo del curso los estudiantes elaborarán un proyecto a través de un concepto recogiendo la esencia del concepto, desarrollando un estudio de investigación y creatividad.

– Portfolio

- Elaboración del portfolio conceptual
 1. Concepto / Desarrollo (APA 7)
 2. Moodboard
 3. Panel de color
 4. Panel de tejidos
 5. Figurines (10)
 6. Overview
 7. Fichas técnicas creativas
 8. Prototipo confeccionado
 9. Sesión de fotos

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	33	100%
AF2	Caso práctico	38	100%
AF3	Tutorías	13	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	22	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	8	0%

AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	63	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

Modalidad: Presencial

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%

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%

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. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar 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, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

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 autoría 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
Jenkin, 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

- Renfrew, Colin; Renfrew Elinor (2010). *Creación de una colección de moda (Manuales de diseño de moda)*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
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.
Fashionpedia, editorial GARDNERS (2016)

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Rita Cisnal Herrero
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado en Diseño de Moda
Correo electrónico	rcisnal@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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>Doctora en Humanidades: Lenguaje y Cultura especializada en moda, licenciada en Bellas Artes. Además, cuenta con estudios de Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, FP e Idiomas, Máster de Diseño de Moda y Máster en Arteterapia.</p> <p>Ha completado su formación participando en varios cursos de carácter especializado, entre otros: Escaparatismo, Estilismo y Creatividad y concepto de Moda.</p> <p>Entre los años 2017 y 2018 estuvo trabajando como profesora de Elaboración de prototipo el Instituto Europeo de Diseño, dentro de los estudios de Grado en Diseño de Moda y como profesora de color e ilustración en el Máster de Diseño de Moda y Estilismo del 2014-2017. Además, ha participado como Docente en el prestigioso curso internacional "Cultura, moda y diseño" (2020-2022) el cual cuenta con la colaboración de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico.</p> <p>En el ámbito de la investigación su línea de trabajo se centra en dos vías. Por una parte, aborda el origen y la comunicación en la industria de la moda y el estudio del color en dicha industria; lo que ha dado la finalización de su tesis Doctoral "La interpretación subjetiva del color en la moda femenina occidental del 2012-2020". Dicha investigación ha dado como resultado varias publicaciones de los capítulos "El uso de los colores en la forma de vestir como mecanismo de comunicación de la personalidad e identidad" (ISBN 978-84-1377-820-4, Madrid, 2021). "La comunicación en la moda occidental" (ISBN 978-84-1122-619-6, Madrid, 2022), derivando en dos ponencias para el congreso CINCOMA.</p> <p>"TEJIENDO EL CAMBIO: ENTRE SUFRAGISTAS Y WINIFRED BANKS Explorando la Evolución de la Representación Femenina y la Lucha por la Igualdad". Del sufragismo al protagonismo: la estética de la nueva política. COLEX S.L.</p> <p>Ha participado en diversas exposiciones colectivas como individuales como artista plástica, se dedicándose a las diferentes técnicas de ilustración y pintura. Participado en diferentes seminarios y proyectos de carácter nacional e internacional.</p>

	<p>Directora creativa, CISNAL 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>Ilustradora, Evlox Costume Designer, Dreamlight Entertainment</p> <p>Ilustradora, June Illustration.</p> <p>Proyectos internacionales.</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>Profesora de color e ilustración, Master de Diseño de Moda y Estilismo, ESME.</p> <p>Development Assistant manager, DELPOZO Fashion designer and ilustrator; Nihil Obstat</p>
--	---