



Diseño de Moda 3

**Grado en Diseño de Moda
2025-26**



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de Moda 3

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Cristina Arredondo Arenillas

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, prácticos 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 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.
- 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

Tener los conocimientos principales de un proceso proyectual básico del diseño de moda y complementos, propios de las asignaturas previamente evaluadas en 1º y 2º curso.

2.2 Descripción de los contenidos

- Creación de colección comercial, accesorios y complementos.
- Presentación el libro de tendencias como herramienta creativa.
- Compresión y elaboración de ficha técnica descriptiva.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.3 Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Diseño de Moda 3 es una asignatura de carácter teórico-práctico cuyo objetivo principal es dotar al estudiante de herramientas conceptuales, metodológicas y expresivas que le permitan desarrollar una práctica de diseño sólida, personal y contemporánea.

El curso propone una aproximación crítica y experimental al proceso de creación de una colección de moda, fomentando el pensamiento proyectual, la investigación no convencional y la exploración formal a través del análisis de referentes culturales como el cine, la música o el arte. Se trabajará de manera integral desde la idea hasta la materialización, incluyendo la investigación visual, el desarrollo conceptual, la experimentación sobre el cuerpo, la traducción técnica y la presentación profesional de la propuesta final.

La asignatura se orienta a potenciar la autonomía creativa del alumno, su capacidad de reflexión estética y su compromiso con una moda significativa, consciente y propositiva.

- 1. BLOQUE 1. Diseñar más allá del algoritmo.**
Crítica al diseño basado en tendencia y consumo visual automatizado.
Métodos de investigación sensorial, analógica y narrativa.
Introducción al pensamiento proyectual: diseñar como construcción de una pregunta, no como respuesta formal.
- 2. BLOQUE 2. Cine, música y cultura como detonantes.**
El cine como archivo estético y emocional.
El vestuario como narrador invisible y estructurador de identidades.
Ritmo, atmósfera y sinestesia: la música como herramienta de diseño y construcción visual.
- 3. BLOQUE 3. Desconstrucción y resignificación.**
Historia crítica de la deconstrucción en moda (Margiela, Kawakubo, Lang, entre otros).
Técnicas de intervención textil y modelado sobre maniquí como lenguaje plástico.
La prenda como símbolo cultural, objeto poético o político.
- 4. BLOQUE 4. Moda masculina y genderless: códigos, cuerpos, crítica.**
Genealogía del traje masculino y su carga simbólica.
Cuerpos normados, cuerpos expandidos: lectura crítica del género en la moda.
Nuevas masculinidades, sensibilidad queer y estéticas no binarias como campos de exploración formal.
- 5. BLOQUE 5. Experimentación aplicada**
El cuerpo como territorio expandido del diseño.
El objeto como accesorio narrativo.
Estilismo performativo, instalación y escultura textil.
Folclore como archivo vivo: rito, gesto, ornamento y oralidad como materiales de diseño.
Relectura crítica del imaginario popular desde lo contemporáneo

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares. Estas actividades pueden adaptarse o ampliarse según los intereses del grupo, las conexiones entre bloques y las líneas de investigación individuales que cada estudiante desarrolle durante el curso.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Figurines desde el cine.

Interpretar estéticamente temáticas visuales y narrativas cinematográficas seleccionadas a lo largo del curso. A partir del análisis de escenas clave, el estudiante desarrollará figurines conceptuales que traduzcan emociones, atmósferas o discursos en forma visual.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Cuerpo y mutación: modelado en colectivo.

Explorar la prenda como sistema abierto, cuerpo mutante o estructura simbólica. A partir de una prenda usada, cada grupo desarrollará múltiples propuestas de transformación morfológica sobre maniquí, cuestionando la estabilidad de la prenda como forma cerrada.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Anatomía del denim: intervención y mutación.

Investigar el denim como soporte simbólico y material a través de procesos de desgaste, agresión, resignificación o hibridación. El alumno aplicará técnicas no convencionales (lejía, abrasión, oxidación, enterramiento, etc.) para generar una pieza intervenida con narrativa propia.

Actividad Dirigida 4 (AD4): Estilismo sobre el pie.

Transformar el calzado en objeto escultórico, narrativo o surreal. En grupos, se crearán estilismos experimentales de zapato usando materiales no convencionales (juguetes, alimentos, herramientas, residuos, etc.), explorando la función expresiva por encima de la utilitaria.

2.5. Actividades formativas

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

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

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

- 0 - 4,9 Insuficiente (Ins)
- 5 - 6,9 Suficiente (Suf)
- 7 - 8,5 Notable (Not)
- 8,75 - 10 Sobresaliente (Sbr)

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, actitud y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y actividades dirigidas (individuales y/o grupales)	30%
Examen parcial (escrito y presentación de trabajo o actividad dadas hasta la fecha como evaluación de examen, contando esa nota para la entrega final)	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.

La asistencia a las clases obligatoria. Si un alumno llegara tarde 40/45 minutos se considerará retraso y si hubieran pasado los 60 minutos el retraso se considerará falta, siempre que no se tenga un justificante para poder justificar dicha falta.

Normas de escritura/ortografía.

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.

En la calificación de las actividades, trabajos y exámenes universitarios serán evaluados no solo los contenidos, sino también todos los aspectos que contribuyen a una correcta expresión escrita como son la presentación formal, la estructura y organización de las ideas y contenidos, la correcta ortografía, la puntuación, etc. En definitiva, se evaluará que la expresión sea la correspondiente a un nivel universitario. Con respecto a la redacción y presentación se tendrán en cuenta los siguientes criterios: en cada entrega evaluable se restarán de 0,5 a 1 puntos de la nota final por este tipo de fallos.

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

Diseño como pensamiento crítico

- Flusser, V. (2002). *Hacia una filosofía del diseño*. Archipiélago.
Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.

Moda, cuerpo e identidad

- Entwistle, J. (2015). *The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory* (2^a ed.). Polity Press.
Wilson, E. (2003). *Adorned in dreams: Fashion and modernity*. I.B. Tauris.
Cronberg, A. A. (Ed.). (2009–presente). *Vestoj: The Journal of Sartorial Matters*. Vestoj Publishing.

Deconstrucción, surrealismo y experimentalidad

- Clark, J. (2005). *Spectres: When fashion turns back*. V&A Publications.
- Mower, S., & Fury, A. (2017). *Rei Kawakubo / Comme des Garçons: Art of the in-between*. The Metropolitan Museum of Art.
- Van Beirendonck, W. (2011). *Dream the world awake*. Lannoo Publishers.

Estética, imagen y narración

- Barthes, R. (2010). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía* (V. Moreno, Trad.). Paidós. (*Original publicado en 1980*)
- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda* (B. Eguía, Trad.). Paidós. (*Original publicado en 1967*)
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía* (A. Sacristán, Trad.). Alfaguara. (*Original publicado en 1977*)
- Lynch, D. (2007). *Catching the big fish: Meditation, consciousness, and creativity*. Penguin.

Textil, objeto y archivo

- Hamilton, A. (2006). *Ann Hamilton: An inventory of objects*. Gregory R. Miller & Co.
- Taylor, L. (2002). *The study of dress history*. Manchester University Press.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dña. Cristina Arredondo Arenillas
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado Diseño de Moda; Máster Experiencia de Usuario y Diseño de Interfaces.
Correo electrónico	carredond@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.	Formada en el Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid (CSDMM), cuenta con una década de experiencia en el mundo del diseño de moda y la costura a medida. Ha trabajado para importantes marcas españolas, como Cortefiel, desarrollando un perfil técnico enfocado en la industria, así como en otras donde la atención al detalle es fundamental, como MANE MANE o Redondo Brand. Además, cuenta con un máster en Diseño de Experiencia de Usuario (UX/UI).