



Fundamentos de diseño

Grado en Diseño de Moda
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Fundamentos de Diseño

Titulación: Grado Diseño de Moda

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero

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 pretende dotar al estudiante de una base de conocimiento en torno al concepto y principios generales del diseño, y a sus vínculos —socioculturales, estéticos, simbólicos, instrumentales, ambientales— con un mundo cada vez más complejo y en continua mutación. Durante la asignatura se abordarán contenidos que toquen las distintas formas de diseño, siempre teniendo presente que sirvan de antesala a 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? Diseño *versus* arte
- 2.2 Aspectos socioculturales del diseño
- 2.3 Diseñar para un mundo complejo y cambiante
- 2.4 El diseño como proceso
- 2.5 Diseño sostenible

Unidad 3. Creatividad

- 3.1 Inteligencias múltiples
- 3.2 Pensamiento creativo, pensamiento lateral, pensamiento crítico
- 3.3 Gestión creativa de la información
- 3.4 Creatividad aplicada. Del pensamiento a la acción, de la acción al pensamiento

Unidad 4. La construcción sensorial de la realidad

- 4.1 Los sentidos y la percepción. Modos de ver
- 4.2 Memoria e imaginación en diseño
- 4.3 Elementos de gramática visual

4.4 Composición y estructura.

Unidad 5. Visualizando la aventura de diseñar: de la idea a la fabricación

- 5.1 Introducción a las técnicas de ideación, expresión y representación en diseño
- 5.2 Diagrama, boceto, plano, modelo y prototipo
- 5.3 Diseño y comunicación visual

Unidad 6. Diseñar para el cuerpo humano

- 6.1 El cuerpo como soporte. Aspectos específicos del diseño de ropa y accesorios
- 6.2 Introducción a los procesos básicos del diseño de moda
- 6.3 Moda y comunicación visual.
- 6.4 Moda digital.
- 6.5 Moda biofílica

2.4. Actividades Dirigidas

Actividad Dirigida 1 (AD1) – Diario Visual (20%)

Los alumnos deberán llevar a lo largo de toda la asignatura un cuaderno de investigación visual y textual, donde registren percepciones, ideas, bocetos, esquemas, emociones, descubrimientos, inspiraciones...

Actividad Dirigida 2 (AD2) – Aplicación de estrategias de pensamiento creativo a un problema concreto de diseño (30%). Los alumnos analizarán un caso de estudio y harán propuestas básicas, a nivel de ideas, que defenderán en el aula, y de forma oral, ante el resto de la clase.

Actividad Dirigida 3 (AD3) - Desarrollo proyectual de una propuesta concreta de diseño (50%) A partir de las herramientas vistas a lo largo de la asignatura, los alumnos elaborarán con ellas un proyecto de diseño, convenientemente referenciado, que deberán presentar visualmente y defender de forma oral.

En paralelo a las actividades dirigidas, los alumnos deberán leer el libro *¿Qué es el diseño?* de Isabel Campi (ver bibliografía básica). Su contenido podrá formar parte de los exámenes parcial y/o final.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	28,6	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%

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 o trabajo 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, 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

- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Dondis, Donis A. (1998). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Gwilt, Alison (2014). *Moda sostenible.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Mbonu, Ezinma (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.
- Norman, Donald (2012). *El diseño emocional.* Barcelona, España: Paidós
- Volpintesta, Laura (2015). *Fundamentos del diseño de moda: los 26 principios que todo diseñador de moda deber conocer.* Barcelona, España: Promopress
- Wong, Wucius (2009). *Fundamentos del diseño.* 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.
- Barthes, Roland (2013). *The language of fashion.* Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Edwards, Lydia (2021). *How to read a dress.* Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Elam, Kimberly (2014). *La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Entwistle, Joanne (2002). *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica.* Barcelona, España: Paidós
- Erner, Guillaume (2010). *Sociología de las tendencias.* Barcelona, España: Gustavo Gili
- Gwilt, Alison (2014). *Moda sostenible.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Julier, Guy (2010). *La cultura del diseño.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Loschek, Ingrid (2009). *When Clothes Become Fashion.* Oxford, Reino Unido: Berg
- Seivewright, Simon (2013). *Diseño e investigación.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- VVAA, (2022). *Garmenting: Costume as Contemporary Art.* Nueva York: MAD Museum

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero
Departamento	Arte
Titulación académica	Arquitecto. Doctor en Arquitectura. Acreditado por ANECA en las figuras de contratado doctor y profesor de universidad privada.
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de San Francisco de Sales
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor 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>Arquitecto y doctor "cum laude" en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid. Acreditado por ANECA.</p> <p>Ha ejercido la docencia, además de en la Universidad Nebrija (Grados de Bellas Artes, Diseño Digital, Diseño de Moda, Diseño de Producto, Fundamentos de la Arquitectura y Máster en Mercado del Arte), en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM) y en UDIT.</p> <p>Miembro del Grupo de Investigación 'Hypermedia' en el departamento de Ideación Gráfica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid.</p> <p>Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, diseño y tecnología, compaginando visualización 3D, producción artística y sonora, diseño digital, gráfico, editorial, espacial, docencia e investigación.</p>