Modelaje 1

Grado en Diseño de Moda
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Modelaje 1

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Curso académico: 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Guillermo Díez López

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 la figura humana para la representación de piezas adaptables a los volúmenes del cuerpo en el ámbito del diseño de moda.
- Promover, desarrollar y evaluar a través del diseño de moda hábitos de consumo sostenible entre los diferentes sectores de la población.
- 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.

- Conocer y aplicar las técnicas del modelaje como medio técnico para la expresión de ideas de diseño y la creación de un diseño propio en al ámbito del Diseño de Moda.

1.2. Resultados de aprendizaje

- 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.
- Aplicar los conocimientos principales de las técnicas de Modelaje.
- Asociar la metodología de trabajo al proceso de Modelaje.
- Proyectar a través de la investigación y la práctica, el patrón de una prenda sobre maniquí con la técnica de “moulage”.
- Conseguir que el alumno obtenga la visión espacial para concebir prendas con volumen.
- Alcanzar su personalidad en el proceso evolutivo del Modelaje.
- Lograr a través de la práctica la ejecución de prendas en maniquí como medio técnico para la expresión de ideas de diseño.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Iniciación al Modelaje
- Conceptos, técnicas, materiales y elementos del modelaje
- Metraje y desarrollo del patrón como paso al modelado.
- Desarrollo y modelado de prendas de vestuario.

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.

TEMA 1. Introducción a la técnica del modelaje:
1.1. Introducción a la técnica del modelaje y la toile.
1.2. Herramientas y utilería.
1.3. Tipos de retores.
1.3.1. CÓmo manejar la tela en modelaje.
1.4. Maniquíes.
1.4.1. Posicionamiento de bolducs sobre maniquí.
1.4.2. Posicionamiento de guata sobre maniquí.
1.5. Metraje.

TEMA 2. El cuerpo:
2.1. Cuerpo base delantero.
2.2. Cuerpo base espalda.
2.3. Traslados de pinza.

TEMA 3. La falda:
3.1. Falda base delantero y espalda.
3.2. Falda globo: técnica del fruncido y abullonado.
3.3. Falda de capa, media capa y cuarto de capa.
3.4. Volantes.

TEMA 4. El corsé y acabados:
4.1. Creación del corsé interior mediante técnica del modelaje.
4.2. Técnica del drapeado.

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:

Actividad Dirigida 1 AD1: Preparación del maniquí y modelaje en cuerpo + trabajo de documentación gráfica con todos los pasos de la AD + investigación de referentes en colecciones de moda de las técnicas.

Actividad Dirigida 2 AD2: Transformación de pinzas y ajuste al busto + trabajo documentación gráfica de todos los pasos de la AD + investigación de referentes en colecciones de moda de las técnicas.

Actividad Dirigida 3 AD3: Modelaje de prenda final a partir de corsé aplicando técnicas de drapeado, frunces, volantes, etc. + trabajo documentación gráfica de todos los pasos de la AD + investigación de referentes en colecciones de moda de las técnicas.

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 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	25%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	15%
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 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.

3.5. Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

•Duburg, A./ Van der Tol, R., (2017). Drapeado. Arte y técnicas de creación de moda. Barcelona, España: Promopress

•Gilewska, T., (2013). Moulage. Las bases. Madrid, España: El Drac

•Kiisel, K., (2014). Drapeados. Curso completo para crear prendas sobre un maniquí. Barcelona, España: Blume

•Saltzman, A., (2005). El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Barcelona, España: Paidós

• Sato, H., (2013). Drapeados. El arte de modelar prendas de vestir. Barcelona, España: Gustavo Gili.

• Attardi, D., (2019), Modelado de moda sobre maniquí. Las técnicas básicas del moulage paso a paso. Barcelona, España: Promopress

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Guillermo Díez López
Departamento	Artes
Titulación académica	Superior de Diseño en la especialidad de Moda
Correo electrónico	dlopezgu@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.	Guillermo Díez López es el artista burgalés tras la firma Guillermo Décimo. Formado en la EASD Burgos, finaliza sus estudios de moda obteniendo MH. Completa su formación en los talleres de Ulises Mérida y Ana Locking y posteriormente con Javier Martín Galán en técnicas de Alta Costura en el Museo Balenciaga. La pasión por la moda, arte y teatralidad quedan patentes en toda su obra como diseñador, patronista, modista, ilustrador y artesano, creando todos los diseños de la firma de principio a fin con sus propias manos, combinando tradición, artesanía y belleza atemporal a través de un viaje que conecta pasado y futuro, sin olvidar el presente. Tras desfilar en 4 ediciones de EGO MBFWMadrid, recibe el premio Mercedes Benz Fashion Talent en 2025. Internacionalmente desfila en las semanas de la moda de Nueva York, Milán y Londres, de la mano con Sprayground. Paralelamente imparte docencia desde 2023 en el departamento de taller, patronaje, confección y modelaje en enseñanzas de Máster de Diseño de Moda y Grado de Diseño de Moda y Diseño Gráfico.