

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos de moda II
Curso	Cuarto
Itinerario	Moda
Nombre del docente	Marcelo de Medeiros Cuenca
Núm. de créditos ECTS	6 ECTS

Descripción asignatura

La asignatura aborda el diseño desde el enfoque de un producto concreto basado en la lencería, moda de hombre o calzado. Cada una de estas especialidades sigue unos patrones y un tipo de acabados específicos. De este modo, el alumno escoge entre una de estas tres especialidades para profundizar en el conocimiento de uno de los ámbitos.

Objetivos aprendizaje

Calzado:

Adquirir todas las competencias para el dominio de la utilización, manipulación y transformación de materiales aplicados al diseño de calzado.

Para el diseñador de moda el dominio de materiales y tecnologías es esencial para que sus proyectos puedan ser viables. Entender qué es cada material, cómo manipularlo, experimentar con ellos y tener conocimiento sobre nuevas tecnologías son indispensable para que el futuro diseñador pueda desenvolverse durante su carrera profesional.

La asignatura plantea un recorrido por materiales sostenibles, biomateriales y materiales experimentales como así también las técnicas de impresión 3d, corte láser y diseño en softwares de diseño 3d y realidad virtual.

Hombre:

Que el alumno sea capaz de:

CB1 –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 del área de la indumentaria masculina, comprendiendo sus particularidades y complejidades

CB2 - pueda transmitir información, ideas y soluciones a otros profesionales del sector.

CB3 – Trabajar en equipo, desarrollando sus capacidades para influir positivamente en el objetivo establecido.

Lencería:

1. Asimilación de conceptos básicos y lenguaje para el diseño de moda de lencería.
2. Aprender a trabajar en relación al cuerpo.
3. Estudiar la anatomía de las prendas de lencería, íntimas y de baño, desde un punto de vista técnico como creativo.
4. Adquirir una metodología creativa y ser capaz de llevarla a cabo.
5. Desarrollar herramientas de documentación, investigación y análisis de referentes como parte del proceso creativo.
6. Haber desarrollado aquellas habilidades críticas necesarias para emprender proyectos posteriores con un alto grado de autonomía.

Temario básico

Calzado:

- Deconstrucción de un calzado / Upcycling.
- Patronaje II
- Aparado II
- Photoshop
- Illustrator
- Rhinceros/Solidworks
- Láser
- Impresión 3d (corte, grabado)
- Bio materiales (Bioplásticos, biopieles)
- Diseño en realidad virtual

Hombre:

Bloque 1: Crear un concepto.

investigación de mercado

estudio públicos objetivo

búsqueda innovaciones posibles

Bloque 2: Diseño y desarrollo de las prendas de la colección

Elección de materiales

Estudio siluetas

Patrones

Confección

Estampados.

Bloque 3

Desarrollo de la marca

Entorno gráfico

Fotografía

Comunicación

Lenceria:

Bloque 1:

Introducción en el mundo del encaje/bordado.

Proyecto individual.

Realización y desarrollo de una colección de ropa íntima y lencería con su prototipo correspondiente.

Bloque 2:

Introducción en las prendas de baño con sus complementos y accesorios.

Trabajo en equipo.

Creación de una cadena de lencería: estudio del espacio, target, marca, colección, etc...

Realización y desarrollo de una colección de prendas de baño con sus prototipos correspondientes.

Bloque 3:

Introducción a las colecciones “cápsulas” en el mundo de la lencería.

Proyecto individual.

Realización y desarrollo de una colección de ropa íntima, lencería con sus complementos y accesorios, con sus prototipos correspondientes.

Metodología docente

Calzado:

Se trata de una asignatura teórico/práctica donde después de cada punto o puntos significantes de contenido los alumnos realizarán una práctica referente a lo explicado para que asienten y comprendan los conceptos.

Se debatirán conceptos técnicos y estéticos para que el alumno proponga soluciones a problemas concretos que se podrá encontrar en el diseño de un calzado.

La metodología se basa en el aprender desde el hacer y el diálogo después de unos preliminares teóricos.

La metodología es teórico-práctica con evaluación final de los conceptos adquiridos mediante un trabajo práctico final que consiste en un prototipo de calzado y entrega de ejercicios puntuales.

Hombre:

El trabajo se desarrollará en grupo. Mediante reuniones semanales se tomarán decisiones, después de la puesta en común de las propuestas, ideas o desarrollos que ha trabajado cada alumno por separado. Esto será así en todos los ámbitos del proceso, en los creativos, en los técnicos y en los empresariales. El profesor ejercerá de director del proyecto, instigando a los alumnos y moderando las decisiones que se tomen.

Lencería:

A partir de una introducción inicial que combina aspectos teóricos y prácticos se plantean ejercicios que guían al alumno hacia la aplicación práctica de los conceptos explicados y fomentan la búsqueda y adquisición de nuevas habilidades: curiosidad, creatividad, experimentación, actitud crítica frente a su trabajo y el de sus compañeros, autogestión del tiempo y recursos materiales.

A lo largo de la duración de esta asignatura se realizarán tres proyectos, uno después de cada explicación teórica. Para desarrollar cada uno de ellos, se impartirán unos contenidos teóricos que irán acompañados de una presentación de muestras físicas para establecer un acercamiento más rápido entre el alumno y las diversas tipologías de prendas íntimas. Una vez presentadas estas, se expondrá el briefing completo y pertinente de cada proyecto a realizar. Posteriormente cada alumno trabajará individualmente o en equipo, según el proyecto, en clase o en casa. El desarrollo creativo, técnico y de investigación de los proyectos se realizará en un sketchbook personal en el cual deberá quedar plasmado todo el proceso metodológico aplicado.

El seguimiento y corrección de los trabajos se hará en cada sesión individualmente en clase.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Calzado:

- Qué se evalúa: La adquisición de los conceptos enumerados y explicados, y el dominio de las técnicas para el diseño de calzado.

Hombre:

El profesor valorará a cada alumno particularmente según su implicación, dedicación y resultado de su aportación al proyecto común.

Lencería:

La evaluación del alumno se llevará a cabo a partir de una media aritmética de los trabajos individuales que desarrollen. Se valorarán varios baremos, desde la actitud del alumno frente al trabajo y en clase, su participación proactiva en los temas desarrollados, la creatividad, el desarrollo y contenido del book como del sketchbook y de los prototipos, la presentación del trabajo, puntualidad de entrega, etc...

¿Cuándo?

Calzado:

- Cuándo: Semanalmente se propondrán prácticas para afianzar los conceptos teóricos. Finalmente habrá un trabajo práctico y la entrega de los ejercicios pautados.

Hombre:

A la entrega del proyecto

Lencería:

La entrega de cada proyecto, son tres, se entregarán en el día establecido en el cronograma, para facilitar el buen ritmo y aprendizaje del alumno como del programa, y poder así realizar una evaluación continua. Ver cuadrante adjunto, con las fechas de entrega de cada proyecto y ya expuestas al alumnado el primer día de clase, con un cronograma, ya que se le expone que es muy importante cumplir el timing de cada proyecto para el buen desarrollo del programa y aprendizaje de este.

Ponderación de las actividades de evaluación

Calzado:

- Ponderación de las actividades de evaluación: El trabajo final tiene un valor aproximado de un 60%, siendo realmente importante la correcta ejecución de los ejercicios plasmando los criterios explicados durante el curso.

Lencería:

El porcentaje exacto de cada proyecto respecto a la nota final, que son tres, es de un 33,33%.

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL). El porcentaje mínimo de asistencia es del 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

- J.B. Yernaux Bronski . El zapatero moderno . Aldarull Edicions, 2015, Barcelona.
- Ben Redwood-Filemon Schöffner—Brian Garret, The 3D Printing Handbook: Technologies, design and applications. Editorial 3d Hubs B.V. 2017, Amsterdam.
- Laura Berens Baker.Laser cutting for fashion and textiles. Laurence King Productions, 2013, Londres.
- Karen W.Bressler, Karoline Newman, Gillian Proctor. *“Un siglo de lencería. Revelando los secretos y encantos de la lencería en el siglo XX”*. Status Ediciones, S.L. Arrigorriaga (Vizcaya) ISBN: 84-923596-6-8.
- Richard Sorger, Jenny Udale. *“Principios básicos del diseño de moda”*. 2009. Ed Gustavo Gili, S.L. Colección GGmoda. Barcelona. ISBN: 9788425221316.
- Lafuente Maite, Navarro Juanjo. *“Dibujo plano-Ilustración de moda”*. Maomao publications, Barcelona, 2005.

