

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos de moda I
Curso	4º
Itinerario	Moda
Nombre del docente	Jorge Zuazo / Ane Castro y Núria Costa
Núm. de créditos ECTS	6

Descripción asignatura

La presente asignatura se divide en dos modos de trabajar el diseño, el primero se centra en el desarrollo de colección a partir del tejido de calada y el segundo enfoca el diseño desde el entorno virtual.

Proyectos de tejido de calada:

Se profundiza en todas las fases que conforman todo proceso de proyectación, como son: la conceptualización, la realización y la comunicación, todas ellas fundamentales para poder elaborar un proyecto sólido, ya sea en el terreno de las ideas como en todo aquello que las haga viables, tanto en las vertientes programática como constructiva.

Diseño virtual:

La asignatura se centra en el aprendizaje de uno de los programas de diseño virtual más potentes del mercado, Clo 3D. Mediante el programa de diseño Clo 3D, un software de diseño de moda en 3D, y sus herramientas de diseño tridimensional el alumno aprende a visualizar las prendas de manera virtual gracias a la última tecnología de simulación, obteniendo un acercamiento realista de tus prendas y colecciones en menos tiempo y a bajo costo.

El alumno adquiere herramientas con las que aprende a prototipar rápido y de forma interactiva trabajando a tiempo real. Revisa instantáneamente los cambios o las modificaciones de los patrones, colores, texturas y detalles de acabado en 2D.

Un programa avanzado que nos permite digitalizar el proceso de diseño y prototipado obteniendo como resultado prendas digital es totalmente realistas.

Objetivos aprendizaje

Projectos tejido de calada

1. Trabajo en equipo; reflexión, discusión, coordinación, argumentación y toma de acuerdos.
2. Identificar los conceptos y valores fundamentales de marcas asignadas para su reinterpretación.
3. Utilización de todos los conocimientos adquiridos durante los cursos anteriores.
4. A partir de unos parámetros marcados por el profesor, investigación de nuevas formas, volúmenes y texturas aplicables en futuras investigaciones.

Diseño Virtual

1. Asumir los conocimientos técnicos que les permita el uso del programa con total fluidez.
2. Desarrollar la capacidad de diseñar sus prendas en el momento analizando los errores previos.
3. Aprender a evitar el prototipado masivo de las prendas.
4. Desarrollar prendas virtuales totalmente realistas .

Temario básico

Projectos de diseño de calada

1. Colección creativa para marca: Relanzamiento de marca. Trabajo en grupo.
2. Proyecto de investigación. Desarrollo individual.

Diseño Virtual

1. Proyecto 1: Desarrollo de tres proyectos de volumen donde el objetivo es explorar las diversas posibilidades que nos ofrece el programa Clo 3D.
 2. Proyecto 2: Generar diseños virtuales de las prendas elegidas del proyecto de diseño comercial. Los primeros pasos en el proceso de perfeccionar las prendas digitales.
- Proyecto 3: Lograr realizar prendas totalmente realistas con todo tipo de detalles, desde pespuntos, hasta cierres personalizados, dichas prendas pertenecerán al proyecto de autor.

Metodología docente

Projectos de diseño de calada

- El 'trabajo en grupo guiado' se comprende como trabajo asistido realizado en el aula o taller, donde se fomenta la investigación, experimentación y discusión. Se asimilarán conceptos y desarrollarán competencias. El trabajo está vinculado a un proyecto aplicable al mundo empresarial. Se coordina el proyecto con diferentes asignaturas para que sea un trabajo transversal y con mayor funcionalidad para el alumnado.

- El trabajo individual se entiende como una búsqueda de nuevos retos formales, estructurales y de experimentación con los materiales, aplicables a futuras investigaciones.

Diseño virtual:

-Las 'clases teóricas' se entienden como clases lectivas de carácter teórico-práctico, donde se generará un conocimiento común para todo el alumnado. El docente siempre está presente en el aula.

- Las horas dedicadas a las 'tutorías' se comprenden como clases lectivas donde se profundiza en las competencias, es decir, donde se experimenta y se da sentido práctico al conocimiento. Los ejercicios serán encargados por el profesorado responsable según los criterios pertinentes para lograr los objetivos del curso.

-En los horarios habrá horas y aulas disponibles para realizar estas tareas. Siempre habrá algún docente disponible, el cual tendrá el horario y aula asignado, para que el alumnado sepa donde y cuando los pueda encontrar para que lo pueda ayudar. Se contempla y se valora la posibilidad de vincular los trabajos de diferentes asignaturas para que sean trabajos transversales y con mayor funcionalidad para el alumnado.

-El trabajo individual se entiende como toda aquella actividad autónoma realizada por el alumnado para el logro de los objetivos de la asignatura y la resolución positiva de las actividades evaluables, incluidas las tutorías personalizadas que solicite.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Proyectos de diseño de calada:

Se evaluará de forma sistemática la realización de las prácticas planteadas. Esta evaluación se complementará con una valoración de la actitud del alumno en clase, su participación proactiva en los temas desarrollados y la adquisición de las habilidades antes mencionadas.

Diseño virtual:

Se evalúan los resultados de los proyectos requeridos en clase, la adquisición de las herramientas impartidas en clase, su ejecución, la dificultad y la profundidad en la que se han trabajado los detalles de prenda.

Además, se evalúa la asistencia a clase, el interés y trabajo diario que muestre el alumno.

¿Cuándo?

Proyectos de diseño de calada:

La fechas de entrega se especifican en el cronograma adjuntado al briefing de cada proyecto.

Diseño virtual:

Las fechas de entrega se especifican en las tareas creadas en el portal común de la universidad (Classlife).

Ponderación de las actividades de evaluación

Proyectos de diseño de calada:

La asignatura se valora según los siguientes parámetros:

-80% del total de la evaluación recae en el promedio de notas de todos los Proyectos de la asignatura (ver programa)

1-Criterios de evaluación para los Proyectos (80% de la calificación final):

Book (con todos sus contenidos)

- Sketchbook
- Concepto y desarrollo
- Investigación y análisis
- Contenidos de diseño, creatividad
- Riesgo en las propuestas creativas
- Soluciones técnicas
- Búsqueda y aplicación de materiales
- Adaptación al breifing del proyecto
- Presentación y expresión gráfica
- Expresión en la defensa oral
- Capacidad de reacción y autonomía respecto a las directrices del profesor.
- Asistencia

-20% restante sale del promedio de todas las prendas/glasillas confeccionadas requeridas por la asignatura.

2-Criterios de evaluación para las glasillas/piezas confeccionadas (20% de la calificación final):

Patronaje

Confección

Adaptación al diseño

Interpretación del volumen

Soluciones técnicas y acabados

Investigación y aplicación de materiales

Grado de dificultad

Diseño virtual:

La asignatura se valora según los siguientes parámetros:

Proyecto 1: 20%

Proyecto 2: 30%

Proyecto 3: 50%

Siempre se tendrá en cuenta para la evaluación de cada proyecto la actitud del alumno en clase y su aplicación y participación proactiva en el temario impartido.

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) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 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

Recursos especificados en el campus virtual de la asignatura

CLO 3D:

https://www.clo3d.com/?gclid=Cj0KCQjwrJOMBhCZARIsAGEd4VFfaRWfpFCB9RyOloYFDJFnUmpvElrzi348TDjiO0Xy2Udq10XWI77oaAqsnEALw_wcB

<https://www.mixamo.com/#/>