

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	<i>Informàtica Textil I</i>
Curso	3er
Mención	Moda
Nombre del equipo docente	Penélope Domínguez
Núm. de créditos ECTS	4
Idioma de impartición	<i>Català / Castellano</i>

Descripción de la asignatura / Objetivos

La herramienta: CLO3D es una avanzada plataforma de diseño de moda en 3D que permite a los diseñadores integrar de manera eficiente todo el proceso de creación y gestión. Con CLO3D, es posible trabajar simultáneamente en el patronaje y el diseño en 2D, al mismo tiempo que se visualizan las prendas de manera virtual, gracias a su tecnología de simulación de última generación. Esto proporciona una representación realista de las prendas y colecciones en menos tiempo y con un coste significativamente menor comparado con los métodos tradicionales.

Objetivos: Es fundamental dominar las herramientas especializadas necesarias para comunicar efectivamente la información en cada etapa del diseño, producción y comercialización de una colección de moda. Esta asignatura equipa a las estudiantes con las competencias necesarias para aprender a diseñar y desarrollar sus proyectos de manera profesional y eficiente.

Prerequisitos establecidos en el Plan de Estudios

No se han establecido prerequisites.

Conocimientos previos necesarios

La asignatura no requiere de conocimientos ni experiencia previa por parte del alumnado. Su programación se organiza de forma gradual, iniciándose con contenidos básicos y avanzando progresivamente hacia aspectos de mayor complejidad.

Pero si debe tenerse en cuenta que el aprendizaje se lleva a cabo dentro del 3er año académico de la carrera y, por tanto, se espera que el alumnado haga uso de los conceptos fundamentales de diseño adquiridos hasta la fecha, a la hora de enfrentar el aprendizaje de CLO3D.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias básicas

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 – Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización
2. Dominar la herramienta de diseño, patronaje y prototipado digital. A la vez que la alumna se pregunta qué ayuda tiene el mundo digital en el físico y qué herramientas son más interesantes en cada entorno.
3. Controlar la viabilidad del proyecto y no perder la perspectiva del contexto físico.
4. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia.

Objetivos de aprendizaje específicos de la materia:

1. Comprender cómo trazar diversas formas geométricas, incluyendo la creación de aperturas, y ensamblarlas para construir piezas que envuelvan el cuerpo con una herramienta digital.
2. Desarrollar habilidades técnicas para trabajar en moulage digital. Mantener coherencia de diseño e intención de colección realizando fittings virtuales.
3. Incorporar un elemento de riesgo en las propuestas creativas.
4. Comprender y aplicar los conocimientos técnicos como una de las bases fundamentales para poder comunicar la propuesta mediante la construcción y el pensamiento de las partes de una prenda y saber trasladarlos a un contexto digital.
5. Comprender también la noción de conjunto, de prendas, la sintaxis vestimentaria. (los modos de ordenar y combinar diferentes tipologías) en un entorno digital (encíma de un avatar).
6. Ampliar la percepción sobre la materia y el mundo textil mediante diferentes propuestas digitales.

Contenido

- Conceptos básicos de simulación y animación 3D.
- Interfaz de CLO.
- Creación de prendas digitales con herramientas 2D.
- Transformación, cosido y simulación 3D.
- Moulage digital.
- Herramientas de líneas de estilo.
- Uso de tejidos.
- Edición de estampados.
- Gráficos posicionales.
- Acadado de prendas de punto y de denim.
- Acabado realista de prendas I (botones, creamalleras)
- Acabado realista de prendas II (Pespuntes, fornituras, vivos, cintas)
- Puffers y plisados.
- Creación de una biblioteca de estilos.
- Renderizado y animación en pasarela.
- Render esquemático y cartas de color para portfolio.

Metodología Docente

Se trabajará el aprendizaje basado en proyectos.

La asignatura se imparte en clases teóricas, clases prácticas y clases de seguimiento y corrección grupal o individual.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

- Que los elementos entregados se ajusten al briefing del proyecto.
- Calidad de los conceptos de diseño que servirán como guía para la colección virtual.
- Uso efectivo de las herramientas del programa.
- Cantidad y calidad del trabajo realizado.
- Habilidad en la defensa oral del proyecto.
- Proactividad y automotivación.

Durante el cuatrimestre, se realizarán dos proyectos y un examen presencial. La calificación de los proyectos es un promedio de la nota del ejercicio, de la asistencia y de la participación del alumno en el desarrollo de la asignatura.

La evaluación también contempla:

- Asistencia e implicación activa en clase.
- Participación y comprensión mínima de los objetivos planteados en cada ejercicio.
- Cumplimiento de las fechas de entrega de los trabajos.
- Aplicar la metodología mencionada anteriormente.
- La actitud en clase y el ser proactivo en los ejercicios y la asignatura.

PROYECTOS:

Proyecto 1 – Forma y volumen:

Este proyecto se centra en la creación de patrones mediante moulage digital y herramientas 2D. Dichos patrones serán transformados, usando las herramientas que el programa tiene para diseñadores. Posteriormente se aplicarán tejidos y texturas y se colocarán cierres funcionales a las prendas. Las imágenes de presentación del dossier serán renderizadas (acabado profesional para cliente o portfolio).

Objetivos:

- Diseñar cuatro looks en CLO3D.
- Mantener una coherencia estilística entre los cuatro looks.
- Desarrollar habilidades técnicas para trabajar en moulage digital.
- Aplicar tejidos, texturas y colores.
- Añadir elementos como cremalleras y botones para dar realismo a las prendas.
- Generar renders de calidad profesional.

Entregables:

a) Dossier completo del proyecto en formato PDF, llamado (apellido1_apellido2_nombre_dossier.pdf) que contenga:

- Portada y Moodboard conceptual que guíe el proyecto.
- Imágenes de cuatro looks (mínimo ocho piezas), trazados con la técnica de moulage digital y herramientas de creación 2D. Todos las piezas deben tener aplicados tejidos acordes al

concepto, acabados funcionales (botones, creamalleras). Las imágenes deben estar renderizadas y cada look debe presentarse de frente, escorzo y vista posterior.

- Una captura de imagen de la ventana 2D para cada uno de los looks.

El formato y la extensión del dossier es libre, pero debe reflejar el nivel de profesionalidad del alumnado.

Si se quiere utilizar este dossier para la presentación ante la clase, es aconsejable maquetarlo en formato horizontal 19:6.

b) Archivo zip llamado (apellido1_apellido2_nombre.zip) que contenga:

- 4 archivos .zprj con los looks presentados. En los casos en los que la prenda se ha desarrollado con técnica de moulage digital, el trazado debe aparecer sobre el avatar.
- Imágenes originales renderizadas de los cuatro looks en sus diferentes vistas (12 en total).
- Carpeta con los archivos .zfab, .png y .jpeg utilizados en el texturizado del proyecto.

Proyecto 2 – Texturizado y presentación:

Este proyecto se centra en el texturizado y acabado de prendas, para dotarlas de una apariencia realista. Además, en el se utilizarán las herramientas de cartas de color y bibliotecas personalizadas que CLO ofrece para el desarrollo de colecciones. También se presentarán los looks creados mediante animación en pasarela y/o mesa giratoria.

Objetivos:

- Diseñar cuatro looks en CLO3D.
- Mantener una coherencia estilística entre los cuatro looks.
- Desarrollar modelos partiendo de una base de datos de archivos .dxf, .pdf o .IA.
- Aplicar tejidos, gráficos y fornituras.
- Crear, al menos, un estampado personalizado para texturizar una pieza, utilizando Photoshop, Illustrator, fotografía o AI, entre otros.
- Añadir acabados que doten a las prendas de realismo.
- Generar renders de calidad profesional.
- Crear carta de color y renders esquematizado de los cuatro looks.

Entregables:

a) Dossier completo del proyecto en formato PDF, llamado (apellido1_apellido2_nombre_dossier.pdf) que contenga:

- Portada y Moodboard conceptual que guíe el proyecto.
- Paleta de color representada en valores RGB y CMYK o Pantone.
- Imágenes de cuatro looks (mínimo ocho piezas). Las prendas han de ser trazadas a partir de bases de datos de archivos .dxf, .pdf o .IA. Todas las piezas deben tener aplicados tejidos, texturas, estampados y posicionales acordes al concepto. Y contar con acabados funcionales como botones y creamalleras. Las imágenes deben estar renderizadas y cada look debe presentarse de frente.
- Carta de color de los looks con, al menos, dos variaciones además de la original.
- Opcionalmente pueden insertarse en el dossier los vídeos de pasarela.

El formato y la extensión del dossier es libre, pero debe reflejar el nivel de profesionalidad del alumnado.

Si se quiere utilizar este dossier para la presentación ante la clase, es aconsejable maquetarlo en formato horizontal 19:6.

b) Archivo zip llamado (apellido1_apellido2_nombre.zip) que contenga:

- 4 archivos .zprj con los looks presentados.
- Imágenes originales renderizadas en vista frontal.
- Carpeta con los archivos .zfab, .png y .jpeg utilizados en el texturizado del proyecto.

- 4 vídeos .mp4 o .avi de pasarela (sin escenarios).
- Imagen de la carta de color desglosada.
- 4 imágenes de render esquemático (pueden incluirse más si se han utilizado).

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

Las fechas de entrega se especifican en el cronograma adjunto al briefing de cada proyecto.

Peso de las actividades de evaluación continuada

- Proyecto1..... 30%ponderación
- Proyecto250%ponderación
- Exámen..... 20%ponderación

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.

En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos: En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos. En el caso de las pruebas escritas, si éstas están suspendidas las tendrá que repetir. El profesor puede decidir cambiar contenidos de las tareas para evitar la posibilidad de plagio, o poner alguna extra para que el alumno acredite un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura.
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos: En este caso, además de completar las entregas requeridas durante el curso (con modificaciones para evitar el plagio o no) y eventualmente tener que hacer alguna tarea extraordinaria, la alumna deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel (examen escrito u oral, prueba práctica de taller etc.) para poder aprobar la asignatura.

Los porcentajes de ponderación y las notas mínimas a obtener de cada elemento evaluable las definirá el profesor en cada caso. El profesor informará a los afectados sobre la forma de evaluación en la convocatoria extraordinaria. Es obligación del alumnado informarse por sus propios medios de los requisitos que deben cumplir en dicha convocatoria.

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada. El profesor consultará con el tutor o con coordinación académica antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: 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. Los justificantes de retraso de Renfe Cercanías no se consideran documentos válidos para justificar una demora. Dado los retrasos frecuentes de Renfe, es necesario planificar los viajes anticipándolos para contar con un margen suficiente y llegar a clase a tiempo.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.

Fuentes de información

- (S/f). Clo3d.com. Septiembre de 2025, de <https://support.clo3d.com/hc/en-us/categories/115000064648-Manual>

- Edition, S. 2022. (s/f). *Get started with Creator's Field Guide*. Clo3d.com. Septiembre de 2025, de https://support.clo3d.com/hc/en-us/article_attachments/48293801440281

- *Features*. (s/f). CLO Official Site. Agosto de 2025, de <https://clo3d.com/en/clo/features>

- CLO en español. Recuperado el 1 de septiembre de 2025, de <https://www.youtube.com/@CLO3D>

Otras informaciones

Nota importante: El contenido de esta guía docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos serán informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicación de la nueva guía.