

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**Volumetría de la
indumentaria**

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	Volumetría de la indumentaria
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	Volumetría de la indumentaria
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	de 09:00 a 13:00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Sofía Clari Rodríguez
Correo electrónico	sofiacr@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

El volumen es configurador de siluetas y formas tridimensionales, siendo un elemento intrínseco al diseño de moda y su interacción espacial. Esta asignatura se acerca a la volumetría con respecto a un canon humano.

El uso de diferentes técnicas constructivas con un lenguaje escultórico, conduce la elaboración volumétrica de propuestas de diseño. Se exploran las posibilidades que van más allá del cuerpo sin olvidarlo a la vez, y a través también, de los materiales o texturas más apropiados para cada propuesta, el movimiento, el objeto artístico aplicado a la indumentaria, con una ventana abierta a la constante investigación y resolución de nuevos parámetros.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Volumetría de la indumentaria forma parte de la materia lenguajes y técnicas de representación y comunicación. Se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Obligatoria (OE) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 4 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. el cuerpo como volumen. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

3.1 Contenidos de la asignatura

Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. el cuerpo como volumen. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1.OBJETO ARTISTICO E INDUMENTARIA. ASPECTOS CONSTRUCTIVOS, SIMBOLICOS Y COMUNICATIVOS.

1.1. Moda y arte.

1.2. Diseño de Moda y Escultura.

1.3. La creación artística del diseñador de moda.

1.4. Presentación y contexto. Comunicar el volumen.

1.5. Simbología de la forma. Formas armónicas o formas que rompen el equilibrio.

1.6.Técnicas de construcción del volumen escultórico y su aplicación a la indumentaria.

2. LENGUAJES ESCULTORICOS Y ESPACIALES RELACIONADOS CON LA INDUMENTARIA Y LA MODA.

2.1. Espacio y escultura y moda: relación a lo largo de la historia y lenguajes escultóricos.

2.2. Volumen y movimiento.

2.3. Línea, punto de atención, estructura.

3. CONCEPTOS, PROCESOS Y TECNICAS VOLUMETRICAS PARA EL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA.

3.1. Construcción por planos seriados.

- 3.2. Construcción por sustracción o calados.
- 3.3. Construcción por geometría y módulos.
- 3.4. Construcción por Modelaje, nudos, enredados.
- 3.5. Construcción por plegado y papiroflexia
- 3.6. Desarrollo plano del volumen.
- 3.7. Otros: mezcla de más de una técnica.
- 4. LA INDUMENTARIA Y EL ESPACIO: AMPLIACION DEL ESPACIO INTERPERSONAL Y DEFINICION DEL YO ESPACIAL.
- 4.1. Ampliación del espacio interpersonal.
- 4.2. Definición del yo espacial.
- 5. EL CUERPO COMO VOLUMEN.
- 5.1. Diferencias en el volumen del cuerpo en el tiempo y la actualidad.
- 5.2. El cuerpo humano y sus proporciones.
- 5.3. El cuerpo humano como base de construcción.
- 5.4. Construcción sobre maniquí. Técnicas.
- 6. METODOS DE INVESTIGACION Y EXPERIMENTACION PARA LA VOLUMETRIA DE INDUMENTARIA.
- 6.1. Formas geométricas, orgánicas, curvas, azar. Efectos ópticos.
- 6.3. Análisis de formas ya existentes. La escala.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	10,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	28	28,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	6	6,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	10,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	4	4,00%
Total horas presenciales		66	66%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	20,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	4	4,00%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	10	10,00%
	Total horas de trabajo autónomo	34	34%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

5.2 Recursos

- Aulas con ordenador, pantalla y cañón.
- Aulas con mesa de corte y maniquis.
- Maquinas de coser
- Papel continuo

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

AKIKO, F.; TAMAMI, S.; IWAGAMI, M.; KOGA, R.; NII, R.; HENDRICKS y J.; LOHRMANN, I. Moda, una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen, 2018.

BLUME, M. The Master of all of us. Balenciaga. New York, Farrar, Straus and Giroux, 2013.

DUBURG, A.; VAN DER TOL. R, Drapeado. Arte y técnicas de creación de moda, Barcelona, Promopress, 2017.

ENGLISH, B. Japanese Fashion Designers. The influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo. New York, Bloomsbury, 2019.

FUKAI, A. Future Beauty 30 years of Japanese Fashion. London. Merrell Publishers, Barbican Art Gallery, 2011.

GECZY, A. y KARAMINAS, V. Fashion and Art. Sidney, Australia. Berg, 2012.

HOSKINS, S. 3D printing for artists, designers and makers. London, Bloomsbury Publishing, 2018.

JACKSON, P. El gran libro del plegado: técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos 2. Barcelona, Promopress, 2015.

JACKSON, P. Cut and fold Techniques for Promotional Materials. London, Laurence King Publishing Ltd, 2013.

JACKSON, P. Cut and fold Techniques for Pop Up designs. London, Laurence King

Publishing Ltd, 2014.

KIISEL, K. Drapeados. Curso completo para crear prendas sobre un maniquí. Barcelona, Blume, 2015.

KNOX, K. Alexander McQueen, genius of a generation. London, A&C Black, 2010.

LINDQVIST, R. Kinetic garment construction. Remarks on the foundation of pattern cutting. University of Borås (Ph.D. thesis), Borås, 2015.

MARTIN, R. Costura sin patrones. Barcelona, Gustavo Gili, 2016.

MITANI, J. Curved-folding origami design. London-New York, CRC Press (Taylor & Francis Group), 2019.

NAKAMICHI, T. Pattern Magic: la magia del patronaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2012.

NAKAMICHI, T. Pattern Magic 2: la magia del patronaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2011.

NAKAMICHI, T. Pattern Magic . Tejidos elásticos. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2013.

NAKAMICHI, T. Pattern Magic 3: la magia del patronaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2016.

RISSANEN, T. y McQUILLAN, H. Zero Waste fashion Desing. London. New York, Bloomsbury Publising Ltd, 2016.

ROBERS, J. Free cutting.UK, 2016.

SALTZMAN, A. El cuerpo diseñado sobre la forma de la vestimenta. Buenos Aires, Paidos, 2005.

SATO, H. Drapeados. El arte de modelar prendas de vestir. Barcelona, Ed. GG moda, 2013.

SATO, S. Transformational Reconstruction. California, Center for Patter Desing, 2011.

SINCLAIR, C. Vogue on Christian Dior. New York, Abrams, 2016.

SINGER, R. Costura creativa. 150 técnicas de manipulación de tejidos. Barcelona, Promopress, 2014.

SOBEL, S. Draping Period Costumes: Classical Greek to Victorian.The Focal Press Costume Topic Series, Taylor and Francis Group, 2013.

WILLIAMS, G. Fashion China. Londres, U.K. Thames & Hudson, 2015.

WOLF, C. The art of manipulating fabric. Wisconsin. Krause Publications,1996.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	<p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.</p> <p>Este examen final constará de dos bloques:</p> <p>a) Bloque teórico con preguntas cortas (examen tipo test), sobre el contenido teórico visto durante el curso donde el alumno puede demostrar que ha asimilado las bases y conceptos que fundamentan los ejercicios prácticos.</p> <p>b) Bloque práctico: Se trata de exponer todo el trabajo realizado durante el curso, compilado y expuesto de forma oral con entrega digital. Es una síntesis que aborda una síntesis de lo aprendido de manera individual y grupal, con una línea de investigación o varias, incluyendo labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, técnicas volumétricas y en definitiva; una unión de todos los trabajos del curso en un dossier.</p>	50 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	<p>Consiste en la realización de un proyecto tridimensional con una memoria escrita, basado en el temario, explicado durante el desarrollo del curso, fomentando así la capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos funcionales, estéticos y comunicativos. La entrega es el día anterior a la exposición.</p>	30%
Actividades Prácticas	<p>Son ejercicios prácticos realizados en el aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. De esta forma se establece el clima idóneo para la resolución de problemas estéticos y técnicos que puedan surgir. Estos ejercicios son la base para elaborar los cinco proyectos principales a entregar durante el curso.</p>	5%
Trabajos Individuales o en Grupos	<p>Estos ejercicios grupales permitirán una mayor riqueza de los trabajos en un tiempo menor, un</p>	5%

	entrenamiento para la adaptación a equipos multidisciplinares en el mercado laboral, así como promocionar los valores sociales, culturales y de respeto	
Actividades Virtuales	Debe haber una entrega virtual el día anterior a cada entrega y exposición oral. Visionado de documentales.	%
Trabajos de investigación	Cada entrega conlleva implícito un proceso de investigación para consolidar y justificar el trabajo a exponer. Antecedentes o inspiración, justificación, procesos y resultado final.	7%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Las actividades complementarias permiten dialogar con la asignatura de una forma más experiencial e inclusiva. Así mismo, favorecen la comunicación de ideas propias, la reflexión sobre otras propuestas o visiones y la capacidad para interrelacionar los di	3%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se plantearán durante el semestre se una serie de actividades complementarias a los contenidos para impartir en clase.

Principalmente se basarán en visitas a diseñadores, exposiciones, empresas o actividades que tengan relación específica o transversal con la asignatura organizadas por el centro y/o externas. Las fechas se concretarán de acuerdo a las programaciones previstas de sus calendarios.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

El alumnado se verá involucrado en la evaluación con su propia autocrítica o autoevaluación con fines constructivos, tras exponer sus trabajos.

De igual modo, la reflexión de los compañeros y compañeras ayudaran a poder afianzar el proceso de aprendizaje. Junto con la guía del profesorado se podrá establecer un proceso de evaluación compartida.

El alumnado recibirá un detallado informe para concretar este proceso de evaluación conjunta, supervisado y organizado por la profesora, tras la nota de cada trabajo y siguiendo los criterios de evaluación en función del ejercicio o proyecto. De esta forma se establece un seguimiento permanente durante el curso que permite detectar posibles anomalías y corregirlas a tiempo.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x			Tema 1. Objeto artístico e indumentaria
	2ª Sesión	x			Tema 1. Objeto artístico e indumentaria
2ª	3ª Sesión	x	x		Tema 1. Objeto artístico e indumentaria Ejercicio practico basado en el azar.
	4ª Sesión		x		Tema 1. Objeto artístico e indumentaria
3ª	5ª Sesión	x	x		Tema 1. Objeto artístico e indumentaria
	6ª Sesión		x		Tema 1. Objeto artístico e indumentaria
4ª	7ª Sesión		x	Exposiciones ¹	Entrega y exposición trabajo sobre azar y volumen
	8ª Sesión		x		Tema 2. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda Explicación trabajo construcción planos seriados.
5ª	9ª Sesión	x	x		Tema 2. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda
	10ª Sesión	x			Tema 2. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda
6ª	11ª Sesión	x	x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria
	12ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria
7ª	13ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria.
	14ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria
8ª	15ª Sesión		x	Exposiciones ²	Entrega y exposición trabajo sobre planos seriados
	16ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria . Explicación trabajo plegados y papiroflexia
9ª	17ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria
	18ª Sesión		x		Tema 3. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria.
10ª	19ª Sesión		x		Tema 4. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial
	20ª Sesión		x		Tutorías.
11ª	21ª Sesión		x		Tema 4. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial
	22ª Sesión		x	Exposiciones ³	Entrega y exposición trabajo sobre plegados y papiroflexia.
12ª	23ª Sesión		x		Tema 5. el cuerpo como volumen. Explicación trabajo en equipo y último
	24ª Sesión		x		Tema 5. el cuerpo como volumen
13ª	25ª Sesión		x		Tema 5. el cuerpo como volumen
	26ª Sesión		x		Tema 6. Análisis de formas ya existentes.

14 ^a	27ª Sesión		x	Trabajo equipo	Trabajo en equipo resumen de todas las técnicas, realizado en clase.
	28ª Sesión		x	Exposiciones4	Trabajo en equipo resumen de todas las técnicas
15 ^a	29ª Sesión		x		Tema 6. Análisis de formas ya existentes.
	30ª Sesión		x		Tutorías, dudas y repaso
16 ^a	29ª Sesión		x	Exposiciones 5	Entrega y exposición trabajo sobre geometría por módulos, sustracción, calado, nudos o combinación de varias técnicas no utilizadas previamente
	30ª Sesión	x			Semana exámenes
17 ^a	29ª Sesión	x		Exposiciones 6	Semana exámenes. Entrega dossier trabajos y examen tipo test
	30ª Sesión	x			Semana exámenes.