

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Dibujo de moda

Curso Académico 2021/22

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Dibujo de moda
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	Dibujo de moda
Tipo	Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	Conocimientos básicos de dibujo, creatividad y capacidad de observación.
Calendario	De septiembre de 2021 a febrero de 2022.
Horario de impartición	Martes de 9:00 a 11:00 y Miércoles de 12:00 a 15:00.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Juan Manuel Moreno Yagüe
Correo electrónico	juanmanuelmy@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura es fundamental en la creación y comunicación de todo proyecto de moda. Permite representar conceptos de manera gráfica con herramientas adecuadas y busca la expresividad y el estilo personal en las creaciones del alumnado.

El objetivo es proporcionar al alumnado la necesaria comprensión de la figura humana, el análisis de la anatomía, las proporciones, posiciones y su movimiento. Estudiar el comportamiento de la indumentaria y su representación plástica sobre el papel. Y conocer el lenguaje semántico del color así como la experimentación e investigación en todos los aspectos de la materia.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación. Se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas Obligatorias de Especialidad (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 de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto moda. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica de la moda: Representación de la figura humana en la especialidad. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. La intención comunicativa de la pose. La figura humana: Análisis del canon de las proporciones y estructuras. Procedimientos para la representación del traje. Intenciones constructivas de la moda. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria. El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1. ANÁLISIS DE LA FORMA BI Y TRIDIMENSIONAL DEL OBJETO MODA.
 - 1.1 Introducción al dibujo de moda.
 - 1.2 Análisis formal del objeto moda.
2. ANÁLISIS Y SÍNTESIS GRÁFICAS DE LA REPRESENTACIÓN ANATÓMICA DE LA MODA: REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA HUMANA.
 - 2.1 Análisis de la representación gráfica de la figura humana.
 - 2.2 Técnicas de representación. Materiales.
 - 2.3 Anatomía.
 - 2.4 El figurín de moda.
3. ASPECTOS SEMÁNTICOS, COMUNICATIVOS Y DE ICONICIDAD.
 - 3.1 Percepción de la figura humana.
4. LA INTENCIÓN COMUNICATIVA DE LA POSE.
 - 4.1 Expresión facial.
 - 4.2 Expresión corporal.
5. LA FIGURA HUMANA: ANÁLISIS DEL CANON DE PROPORCIONES Y ESTRUCTURA.
 - 5.1 El canon de proporciones en la historia del arte.
 - 5.2 El canon de proporciones en la moda.
 - 5.3 Estructura del cuerpo humano y su movimiento.
6. PROCEDIMIENTOS PARA LA REPRESENTACIÓN DEL TRAJE.
 - 6.1 Técnicas de representación. Texturas.
7. INTENCIONES CONSTRUCTIVAS DE LA MODA.
8. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS GRÁFICAS APLICADAS A LA REPRESENTACIÓN DE MODA E INDUMENTARIA.
 - 8.1 Técnicas de representación. Formatos
9. EL LENGUAJE SEMÁNTICO DEL COLOR Y SU APLICACIÓN EN

LOS PROCESOS CREATIVOS DE LA MODA.

9.1 Ilustración de moda.

9.2 Dossier de moda.

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
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- 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
- 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

- 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
- CE10 - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria
- CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su



capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

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.	25	25,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	38	38,00%
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.	15	15,00%
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.	3	3,00%
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.	2	2,00%

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.	2	2,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		85	85%
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.	8	8,00%
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	6	6,00%

	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.	4	4,00%
	Total horas de trabajo autónomo	18	18%
	Total volumen de trabajo	103	4 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón.
- Pizarra digital.
- Mesas de luz.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

BARKSAY, J. Anatomía artística del cuerpo humano. Madrid: Territorio Editorial S.A

1990.

BORREL, L. La Ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume, 2008.

CHING, F

JUERSK, STIVEN P

CHING, FRANCIS D. Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

CIVARDI, G. El ropaje y la figura humana. Madrid: Editorial El Drac, S.L

2016.

DA VINCI, LEONARDO. Cuaderno de notas. Ed. A.L. Mateos.

EWING, W. A. El cuerpo. Madrid: Ed. Siruela, 1996.

FERNÁNDEZ, A

MARTÍN, G. Dibujo para Diseñadores de moda. Madrid: Parramón, 2008.

GERVAL, O. Cuadernos de moda. Estudio y productos. Barcelona: Acanto, 2006.

GHYKA, M. Estética de las proporciones en la naturaleza y en el arte. Barcelona: Poseidón,

1983.

GÓMEZ, J. JOSÉ, CABEZAS, J

BORDES, J. Manual de dibujo. Ed. Cátedra.

KUKY DRUDI, E

PACY, T. Dibujo de figurines para diseñadores de moda. Amsterdam: The Pepin Press, 2010.

LAFUENTE, M. El lenguaje de la moda. Barcelona: Grijalbo, 1996.

LAURICELLA, M. Anatomía artística. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

MAIER, M. Procesos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea Tomo 1. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

MAYER, R. Materiales y técnicas del arte. Barcelona: Editorial Blume.

MOREAUX, A. Anatomía artística del hombre. Madrid: Ediciones Norma, 1995.

MORRIS, V. Ilustración de moda. Barcelona: Editorial Blume, 2007.

MORY, F. Apuntes de moda. Barcelona: Editorial Océano, 2008.

PARRAMÓN, J. M. El gran libro del dibujo. Barcelona: Parramón Ediciones S. A
2000.

PIPES, A. Dibujo para diseñadores. Barcelona: Editorial Blume, 2008.

POWELL, D

MONAHAN, P. Técnicas avanzadas de rotulador. Madrid: Blume 1993.

RIDOLA, M. El vestido. Atlas Ilustrado. Madrid: Susaeta, 2017.

RIVIERE, M. Diccionario de la moda. Barcelona: Grijalbo, 1996.

SELING, C. Moda 150 años. Modistos, diseñadores y marcas. Alemania: H. F. Ullman-Publishing, 2014.

SMITH, R. El manual del artista. Barcelona: Editorial Blume.

SOGER y UDALE, Principios básicos del diseño de moda. Barcelona: Ed. G.G
2007.

SZUNYOGHY, A. Anatomía artística para artistas. Barcelona: Ed. Könenman, 2006.

TRAVERS-SPENCER y ZAMAN. Directorio de formas y estilos para diseñadores de moda. Barcelona: Ed. Acanto, 2008.



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

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

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

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

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

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/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.</p> <p>Este examen final constará de tres bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Bloque teórico: con textos referidos a conceptos anatómicos y técnicas de expresión gráfica estudiados, a partir de los cuales el alumnado deberá responder a una serie de cuestiones para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos propios del curso. •Bloque práctico: con la realización de una serie de dibujos e ilustraciones de la materia las cuales el alumnado no tenga correctamente cumplimentadas en las entregas correspondientes al programa de la asignatura. •Bloque teórico-práctico: desarrollo de preguntas sobre el/la autor/a investigado. 	25 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante.	20%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	15%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%
Actividades Virtuales	Aportaciones de imágenes de referencia alusivas	5%

		a los temas de la materia y seleccionadas personalmente por cada alumno con la finalidad de ampliar las visiones particulares ante la asignatura.	
Trabajos de investigación		Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	20%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	5%

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

Aportación de propuestas fotográficas con modelos del natural relacionados con el entorno del alumnado y la creación a partir de las mismas de trabajos gráficos realistas o idealizados.

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

El alumnado contará desde primer momento con la posibilidad de autoevaluar sus propias creaciones así como la de sus compañeros y estas serán tenidas en cuenta junto al criterio del profesor en lo relativo a la nota final. De la misma manera, por su participación en las dinámicas del aula y aportaciones en los temas referentes a la materia, contará con ese factor sumativo de evaluación propia para incentivar la implicación grupal con la asignatura.

8. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x	x		Tema 1. Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto moda. Introducción a la asignatura. Prueba de Nivel
	2ª Sesión	x	x		Tema 1. Análisis formal del objeto moda. Práctica 1
2ª	3ª Sesión	x	x		Tema 2. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica de la moda: Representación de la figura humana. Práctica 2
	4ª Sesión	x	x		Tema 2. Análisis de la representación gráfica de la figura humana. Práctica 3
3ª	5ª Sesión	x	x		Tema 2. Técnicas de representación. Materiales. Práctica 4
	6ª Sesión	x	x		Tema 2. Anatomía. Práctica 5
4ª	7ª Sesión	x	x		Tema 2. El figurín de moda. Práctica 6
	8ª Sesión	x	x		Tema 3. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. Práctica 7
5ª	9ª Sesión	x	x		Tema 3. Percepción de la figura humana. Práctica 8
	10ª Sesión	x	x		Tema 4. La intención comunicativa de la pose. Práctica 9
6ª	11ª Sesión	x	x		Tema 4. Expresión facial. Expresión corporal. Práctica 10
	12ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 11. Investigación sobre el dibujo de moda.
7ª	13ª Sesión	x	x		Tema 5. La figura humana: análisis del canon de las proporciones y estructuras. Práctica 12
	14ª Sesión	x	x		Tema 5. El canon de proporciones en la historia del arte. En el dibujo de moda. Práctica 13
8ª	15ª Sesión	x	x		Tema 5. Estructura del cuerpo humano y su movimiento. Práctica 14
	16ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 15. Investigación sobre el dibujo de moda.
9ª	17ª Sesión	x	x		Tema 6. Procedimientos para la representación del traje. Práctica 16
	18ª Sesión	x	x		Tema 6. Técnicas de representación. Texturas. Práctica 17
10ª	19ª Sesión	x	x		Tema 7. Intenciones constructivas de la moda. Práctica 18
	20ª Sesión	x	x		Repaso de teoría y prácticas.
11ª	21ª Sesión		x	Prueba	Tema 1-7

	22ª Sesión		x	Trabajo equipo	Tema 7. Intenciones constructivas de la moda.
12ª	23ª Sesión	x	x		Tema 8. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria. Práctica 19
	24ª Sesión	x	x		Tema 8. Técnicas de representación. Formatos. Práctica 20
13ª	25ª Sesión	x	x		Tema 9. El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda. Práctica 21
	26ª Sesión	x	x		Tema 9. Ilustración de moda. Práctica 22
14ª	27ª Sesión	x	x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 23
	28ª Sesión		x	Trabajo equipo	Práctica 24. Investigación sobre el dibujo de moda.
15ª	29ª Sesión		x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 25
	30ª Sesión	x	x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 26
16ª	31ª Sesión	x	x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 27
	32ª Sesión		x	Trabajo equipo	Práctica 28. Investigación sobre dibujo de moda.
17ª	33ª Sesión	x	x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 29
	34ª Sesión	x	x		Tema 9. Dossier de moda. Práctica 30
18ª	35ª Sesión		x	Exposiciones	Tema 9. Dossier de moda. Práctica 31
	36ª Sesión		x	Exposiciones	Tema 9. Dossier de moda. Práctica 32