



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE COORDINACIÓN
DE LAS ENSEÑANZAS
PR/CL/001

CSDMM

Centro superior
de Diseño de
Moda

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

815000032 PROYECTOS DE DISEÑO EN PIEL

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2024/2025 – 7 semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

_Toc473562715

1. Datos descriptivos	2
2. Profesorado	2
3. Requisitos previos obligatorios	3
4. Conocimientos previos recomendados	3
5. Competencias y resultados del aprendizaje	4
6. Descripción de la Asignatura	4
7. Cronograma	5
8. Actividades y criterios de evaluación	8
9. Recursos didácticos	9
10. Otra información.....	9

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000032 – Proyectos de Diseño en Piel
Nº de Créditos	6 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	4º curso
Semestre	7º Semestre
Periodo de impartición	Septiembre – enero
Idiomas de Impartición	Castellano
Titulación	81DM – Grado en Diseño de Moda
Centro responsable de la titulación	Centro Superior de Diseño de Moda
Curso Académico	2024 – 2025

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia.

Nombre	Departamento	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Isabel Fernández Lanza		Sala de Profesores	isabel.fernandez@fundisma.upm.es	Viernes de 19:30 a 21:30

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

2.2. Personal investigador en formación o similar.

Nombre	Correo electrónico	Profesor responsable

2.3. Profesorado externo.

Nombre	Correo electrónico	Centro de procedencia

3. Requisitos previos obligatorios

3.1 Asignaturas previas requeridas para cursar la asignatura.

Las propias a 1º y 2º año del grado

3.2 Otros requisitos previos para cursar la asignatura.

No procede

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

No procede

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

Nivel apropiado para dibujar e ilustrar ideas tanto a mano alzada como en Illustrator y Photoshop.

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS BÁSICAS O GENERALES

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

/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Aplicar los conocimientos adquiridos para generar propuestas creativas de diseño de moda concebidas y materializadas a través de proyectos que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización y que se adecuen a los condicionamientos supuestos de trabajo.

CE4. Aplicar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

/COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT5. Creatividad.

5.2. Resultados del aprendizaje

/ Concebir proyectos creativos de prendas y marroquinería a nivel básico, basados en las características y los sistemas productivos del sector de la piel.

/ Integrar en el proceso de diseño aspectos técnicos, funcionales, comunicativos y económicos.

/ Comunicar los resultados del proceso de diseño mediante material gráfico comprensible en los ámbitos industrial, artesanal y de consumo.

/ Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

/ Aportar reflexiones y argumentos propios a lo largo del proceso creativo del diseño.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

La asignatura se centra en la capacitación del alumno para la realización profesional de un proyecto de diseño en piel de principio a fin. Tanto para crear su propio proyecto como para adaptarse profesionalmente a la empresa. Seguiremos los tiempos y método de trabajo habituales en la industria de la moda. El objetivo es fortalecer la capacidad del alumno para adaptar su creatividad a la realidad de la profesión. Para ello desarrollarán una colección en piel que tendrán que defender al final de la asignatura y en el que se valorará los conceptos aprendidos: creatividad, lenguaje gráfico, planificación, presentación, comunicación, profesionalidad y coherencia.

6.2 Temario de la asignatura.

1. DE LA IDEA AL PAPEL: PREPARACIÓN DE UN PROYECTO DE DISEÑO EN PIEL

La fase previa al proceso de diseño. Desde la inspiración y conceptualización a la organización y planificación del proyecto. Estructura de colección. Elección de materiales y la importancia del color. La influencia de las tendencias. Prospección del mercado y clasificación del producto.

2. DEL PAPEL AL PROTOTIPO: DESARROLLO DE UNA COLECCIÓN EN PIEL

El lenguaje y herramientas que el diseñador necesita para hacerse entender de manera efectiva en el desarrollo de su colección y cómo las ideas iniciales se trabajan para adaptarse a la realidad de la industria y el mercado sin perder la creatividad. Fichas de diseño y gestión de prototipos dentro de la planificación.

3. DEL PROTOTIPO A LA COMERCIALIZACIÓN: PRESENTACIÓN Y VENTA DE LA COLECCIÓN

Una vez realizada la colección veremos la importancia del estudio del precio así como la presentación adecuada del proyecto en todo su conjunto. Cartas de color, etiquetado, fotografía, tarifas, red de ventas, prensa y público.

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Proyectos de diseño en piel Presentación de la asignatura Lección Magistral Duración: 1.00 h	Creación de grupos de trabajo para próximos ejercicios		Ejercicio semanal Entrega telemática Evaluación progresiva
2	TEMA 1. De la idea al papel. Preparación de un proyecto de diseño en piel. Lección Magistral. Duración: 1.30 h Inicio de la actividad en grupo	Trabajo en grupos Actividad práctica. Aplicación de contenidos. Duración: 3.00 h		Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
3	<p>TEMA 1. De la idea al papel. Preparación de un proyecto de diseño en piel.</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Actividad práctica fuera del aula. Prospección de mercado. Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
4	<p>TEMA 1. De la idea al papel. Preparación de un proyecto de diseño en piel.</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Trabajo en grupos Actividad práctica aplicación de contenidos Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
5	<p>TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Trabajo individual Actividad en el aula y seguimiento del proyecto. Aplicación de contenidos Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
6	<p>TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Aplicación de contenidos Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
7	<p>TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño</p> <p>"Master class" Profesional invitado.</p>	<p>Sujeta a cambios según disponibilidad del invitado. Actividad con el invitado Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
8	<p>TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>
9	<p>TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño</p> <p>Lección Magistral. Duración: 1.30 h</p>	<p>Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h</p>		<p>Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia</p>

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
10	TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño Lección Magistral. Duración: 1.00 h	Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h		Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia
11	TEMA 2. Del papel al prototipo. Desarrollo de colección y diseño Lección Magistral. Duración: 1.00 h	Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h		Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia
13	TEMA 3. Del prototipo a la comercialización Lección Magistral. Duración: 1.00 h	Trabajo individual Actividad en el aula según contenidos y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h		Ejercicio semanal Entrega telemática y supervisión en clase Evaluación progresiva Obligatoria asistencia
14	TEMA 3. Del prototipo a la comercialización Últimos remates	Trabajo individual Actividad en el aula y seguimiento del proyecto. Duración: 3.00 h		Trabajo individual Actividad en el aula y supervisión de la evolución del proyecto. Duración: 3.00 h
15	ENTREGA FINAL.	Presentación oral en el aula del proyecto		

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la COVID 19.

** Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

8. Actividades y criterios de evaluación

8.1. Actividades de evaluación de la asignatura.

8.1.1. Evaluación (progresiva).

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1	Se harán entregas ejercicios puntuales, según la actividad lo requiera. Se harán correcciones del proyecto en clase semanalmente. Imprescindible asistencia.	Escrito/oral	Presencial		50%	5,0	CB4 CE1 CE4 CT5
	Exposición y argumentación del proyecto	Escrito/oral	Presencial		50%	5,0	CB4 CE1 CE4 CT5

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1	Realizar un proyecto de diseño en piel (colección propia) que contenga todos los conceptos explicados en clase tanto teóricos como prácticos. Exposición y argumentación del proyecto	Presentación oral	Presencial		100%	5,0	CB4 CE1 CE4 CT5

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Realizar un proyecto de diseño en piel (colección propia) que contenga todos los conceptos explicados en clase tanto teóricos como prácticos. Exposición y argumentación del proyecto	Presentación oral	Presencial		100%	5,0	CB4 CE1 CE4 CT5

8.2. Criterios de Evaluación.

De acuerdo a la memoria del Plan de Estudios y a la normativa UPM, la asignatura se calificará mediante evaluación progresiva, en su primera convocatoria. Para optar a la evaluación progresiva será indispensable la asistencia y participación activa a clase.

Mediante la evaluación progresiva de los diversos ejercicios propuestos, se comprobará la asimilación de los contenidos y la adquisición de las competencias necesarias. Dado que el criterio de evaluación se basa en el progreso a lo largo del curso, los estudiantes podrán solicitar tutorías para analizar con el profesor la evolución de su trabajo.

Los estudiantes que así lo decidan podrán optar a una evaluación por prueba final, alternativa a la evaluación progresiva. Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
Temario, plantillas, gráficos de apoyo, artículos y visitas.	Disponibles a través del seguimiento en Moodle	
Materiales de apoyo	Materiales proporcionados por el sector textil	
Masterclass. Impartida por un invitado del sector, experto en el tema a tratar.		Sujeto a cambios según disponibilidad del invitado

EQUIPAMIENTO

/ El ofrecido por el CSDMM: aulas dotadas de proyectores y mesas de trabajo, talleres.
/ Biblioteca del Campus Sur.

10. Otra información

10.1. Otra información sobre la asignatura.

COMUNICACIÓN

• **Horarios de tutorías:**

Viernes a las 19:30/21:30 h, **previa petición por escrito** a la profesora a través de email:
isabel.fernandez@fundisma.upm.es

- **Periodo de respuesta:** El periodo máximo de respuesta del profesor será de 72 horas, nunca se responderá en fin de semana.

- **Plataformas:** Moodle Y ZOOM UPM

ODS IMPLICADOS EN LA DOCENCIA

12. Producción y consumo responsable

Nos comprometeremos siempre a usar la materia, la piel, desde el respeto que se merece. Deberemos desarrollar todos los mock-ups y pruebas en el taller desde las cajas de retales, para probar y practicar sobre piezas que a priori están en desuso.

Una vez quede claro cómo se debe trabajar nuestra pieza, qué detalles queremos de confección o incluso qué texturas podemos desarrollar en la piel, procederemos a usar piel virgen única y exclusivamente para los productos finales, que puedan servir para presentaciones en portfolio e incluso pasarelas.