



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

815000042 – PROCESOS Y MEDIOS DE PRODUCCIÓN AVANZADOS

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2023/2024 – segundo 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	7
9. Recursos didácticos	8
10. Otra información.....	8

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000042 – Procesos y medios de producción avanzados
Nº de Créditos	4 ECTS
Carácter	Materia optativa
Curso	3º/4º curso
Semestre	6º/8º Semestre
Periodo de impartición	Febrero - junio
Idiomas de Impartición	Castellano
Titulación	81DM – Grado en Diseño de Moda
Centro responsable de la titulación	Centro Superior de Diseño de Moda
Curso Académico	2023 – 2024

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia.

Nombre	Departamento	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Victoria Vásquez Pecile		Sala de profesores	victoria.vpecile@fundisma.upm.es	Viernes 12:30-14:30

* 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.

Sin requisitos previos.

3.2 Otros requisitos previos para cursar la asignatura.

Es recomendable manejo de Illustrator y Photoshop

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

Sin requisitos previos

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

Patronaje en mesa. Lectra Investrónica. Confección y modelaje. Diseño Vectorial

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

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

CE6. Comprender la relación del lenguaje formal del diseño, con la función simbólica del producto diseñado.

5.2. Resultados del aprendizaje

/ Manejo de la herramienta Clo 3D en formato de 2D y 3D, renderización.

/ Producción y desarrollo de una colección de moda.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

Durante el desarrollo de la asignatura el alumno aprenderá las herramientas del software Clo3D Herramientas para trabajar patrones y herramientas para montar sus prendas en avatares 3D y así poder realizar pasarelas e imágenes dirigidas a formatos de nuevas tecnologías y RRSS Conocerá los problemas y soluciones para llevar a cabo las renderizaciones de sus diseños y las herramientas de texturizado y tratamiento de las físicas de los tejidos.

6.2 Temario de la asignatura.

1 Introducción e interfaz de usuario

2 Herramientas 2D

3 Vinculación herramientas 2D-3D

4 Herramientas 3D

5 Montajes

6 Avateres

7 Físicas de los tejidos

8 Fondos, entornos, visualización 3D

9 Render

10 Proyecto personal

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Desarrollo del temario. Manejo de herramientas 2D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva.
2	Manejo de herramientas 2D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
3	Manejo de herramientas 2D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
4	Vinculación herramientas 2D-3D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
5	Vinculación herramientas 2D-3D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
6	Herramientas 3D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
7	Herramientas 3D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Prueba de nivel. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
8	Montajes	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
9	Avatares	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
10	Físicas de los tejidos	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
				para aprobar la asignatura.
11	Fondos y entornos 3D	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
12	Visualización y render	Ejercicios prácticos con las herramientas estudiadas		Evaluación progresiva. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.
13-16	Proyecto personal	Trabajo tutorizado para proyecto personal		Presentación de trabajo individual. Semana 16. Actividades necesarias para aprobar la asignatura.

* 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
4	Prueba de nivel Herramientas 2D	Presencial	Examen	1,5 horas	25%	5	CE3 CE4 CE6
7	Prueba de nivel herramientas 3D	Presencial	Examen	1,5 horas	25%	5	CE3 CE4 CE6
16	Entrega de proyecto	Presencial	Trabajo	1,5 horas	50%	5	CE3 CE4 CE6

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
15-16	Prueba de nivel Herramientas 2D y 3D	Presencial	Examen	1,5	50%	5	CE3 CE4 CE6
	Entrega de proyecto	Presencial	Trabajo	1,5 horas	50%	5	CE3 CE4 CE6

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Prueba de nivel Herramientas 2D y 3D	Presencial	Examen	1,5 horas	50%	5	CE3 CE4 CE6
Entrega de proyecto	Presencial	Trabajo	1,5 horas	50%	5	CE3 CE4 CE6

8.2. Criterios de Evaluación.

- Sistema de evaluación de la asignatura: A partir de la Normativa de Evaluación de la Universidad Politécnica de Madrid y de acuerdo con la Memoria de Verificación del plan de estudios del Grado en diseño de moda se aplicarán los siguientes sistemas de evaluación para la asignatura, se calificará mediante evaluación continua, en su primera convocatoria. Para optar a la evaluación continua será indispensable la asistencia, al menos, a un 80% de las clases, así como la realización y entrega, en la fecha planteada, de los ejercicios obligatorios y la superación de la prueba parcial propuesta. Mediante los resultados de estos ejercicios y pruebas 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. La asignatura se divide en dos partes, un examen y una entrega final, que deberán superarse independientemente para optar al aprobado por evaluación continua. La calificación final de la asignatura será la media aritmética de las calificaciones de ambas partes.

- Evaluación mediante prueba global: Los estudiantes deberán presentar todos los trabajos realizados en clase y la entrega final para poder superar la asignatura en una prueba global.

- Evaluación extraordinaria: Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final y entrega de proyecto personal con el uso de las herramientas aprendidas durante el desarrollo de las clases.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
CLO3D	software	Licencias del programa que se darán al alumno cuando comience la actividad.

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:** Cita previa (Presencial) acordado por ambas partes. Bajo cita previa acordada con la profesora a través del mail victoria.vpecile@fundisma.upm.es
- **Periodo de respuesta:** Cualquier duda, consulta o demás recibida al correo electrónico será atendida y respondida en un plazo máximo de 72 horas. Los fines de semana no computarán en dichas horas ni se emitirán respuestas.

PLATAFORMAS

- **Plataformas:** ZOOM y MOODLE UPM

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

- **Objetivos de Desarrollo Sostenible:** Generar una colección de moda sin papel para los patrones ni tejido en las prendas.