



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

**815000054 – HERRAMIENTAS PARA LA PREPARACIÓN DE PROPUESTAS Y
PRESENTACIÓN DE CONCURSOS**

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2023/2024 – sexto/octavo 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	10
10. Otra información.....	11

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000054 – Herramientas para la preparación de propuestas y la presentación de concursos
Nº de Créditos	4 ECTS
Carácter	Materia optativa
Curso	3º/4º curso
Semestre	6º/8º Semestre
Periodo de impartición	Febrero - mayo
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*
José María Diéguez Ramírez			josemaria.dieguez@fundisma.upm.es	A concertar con el profesor

* 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 cursas la asignatura.

Sin requisitos previos.

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.

Sin requisitos previos.

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/ COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE8. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones del diseño de moda.

CE11. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del sector del diseño.

/ COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4. Uso de Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

5.2. Resultados del aprendizaje

/ Intensificación específica de conocimientos y técnicas pertenecientes al mundo del diseño en general (design thinking) y de la moda en particular que puedan servir de instrumentos en el proceso creativo, de profundización en el análisis de determinados aspectos, así como de desarrollo de definición de tipologías o de instrumentos de gestión y comunicación.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

La asignatura HERRAMIENTAS PARA LA PREPARACIÓN DE PROPUESTAS Y PRESENTACIÓN DE CONCURSOS trata de mostrarle cómo ha de enfrentarse un diseñador o diseñadora de manera transversal a la consecución de cualquier proyecto, de ofrecer al estudiante conocimientos y recursos digitales para la creación, conceptualización, concreción y comunicación de ideas, y finalmente para dotarle de unas bases de diseño gráfico con las que obtener una herramienta de automarketing con la cual poder presentar todos sus proyectos de una manera absolutamente profesional y original.

Para ello, el temario centra sus esfuerzos en tres bloques: 1) Pensamiento Creativo y Design Thinking, 2) Elaboración de Propuesta.

El propósito de estos dos bloques temáticos es ofrecer al estudiante las herramientas para preparar un portfolio profesional, con:

1) Conocimiento y uso del proceso del Design Thinking y herramientas específicas para el diseño estratégico de producto y la comunicación de su propuesta de valor: **Parte 1: El pensamiento Creativo y DESIGN THINKING**

2) Síntesis del proceso de elaboración de un proyecto con manejo de herramientas de diseño digital. Manejo de conceptos como composición y elementos compositivos, estructura, tipografías, fotografía, video, identidad corporativa. Todos estos conceptos se plasmarán en el segundo y último proyecto.

Parte 3: Elaboración de la Propuesta

La primera parte del curso (1) se dará a la vez durante los meses de Febrero y Marzo. De las dos sesiones semanales que tiene la asignatura, se explicará teoría de

Al finalizar esta parte, a finales de Marzo, se realizará uno de los dos proyectos de la asignatura, un trabajo de Proceso de design thinking en grupo, con roles colaborativos.

La segunda parte, (2) la Consecución del proyecto, será una síntesis de las dos primeras y se realizará un BOOK PERSONAL de cada estudiante, aplicando toda la teoría y conocimientos de pensamiento creativo de la primera parte. Se incidirá en cuestiones como composición, color y tipografía y tratamiento fotográfico. Se tocarán temas como la identidad corporativa, para aplicarla a la creación de la marca personal de cada alumno/a.

El proyecto final será el PORTFOLIO de cada estudiante.

6.2 Temario de la asignatura.

Parte 1: El pensamiento Creativo y la CREATIVIDAD

- Nociones de Pensamiento Lateral, Divergente y Creativo: los orígenes de la creatividad.
- Claves para liberar el Pensamiento Creativo de Edward De Bono.
- Design Thinking: Definición, el vehículo del pensamiento del Diseñador/a
- Etapas del Design Thinking: EMPATIZAR – DEFINIR – IDEAR – PROTOTIPAR – EVALUAR
- Nociones básicas de Adobe Illustrator: maquetación, composición y diseño.
- Nociones básicas de Adobe Photoshop: retoque y optimización fotográfica.

PROYECTO 1: Síntesis de Parte 1 y 2: PROCESO DE DESIGN THINKING

Parte 2: Elaboración de la propuesta

- Identidad Corporativo: el Logotipo
- Composición: elementos compositivos.
- Carta de Colores, Tipografías y Maquetación.
- Elección, retoque y optimización de fotografías
- Maquetación general.

PROYECTO 2: Síntesis de Parte 3: Elaboración de PORTFOLIO PERSONAL

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Actividad 1		
2	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Actividad 2		
3	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Taller Proyecto 1		
4	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Actividad 3		
5	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Taller Proyecto 1		
6	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Actividad 4		
7	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking	Clases teóricas Parte 1 Taller Proyecto 1		
8	Parte 1: Pensamiento Creativo y Design Thinking			PRESENTACIÓN PROYECTO 1: DESIGN THINKING

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
------	-------------------	--------------------------	----------------	---------------------------

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
10	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Identidad Corporativa Parte 2 Taller Portfolio		
11	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Identidad Corporativa Parte 2 Taller Portfolio		
12	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Composición Parte 2 Taller Portfolio		
13	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Tipografía Parte 2 Taller Portfolio		
14	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Color Parte 2 Taller Portfolio		
15	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Tratamiento e integración de Imágenes- Uso de AI Parte 2 Taller Portfolio		
16	Parte 2:Elaboración de Propuesta	Clases teóricas Portfolios Online Parte 2 Taller Portfolio		
17	Parte 2:Elaboración de Propuesta			PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN PROTFOLIO

* 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	Actividad 1	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Pensamiento Creativo
2	Actividad 2	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Pensamiento Creativo
4	Actividad 3	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Pensamiento Creativo
5	Actividad 4	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Design Thinking
6	Actividad 5	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Design Thinking
7	Actividad 6	Actividad	Fuera del Aula	1 hora	5%	5/10	Manejo de conceptos de Design Thinking
8	PROYECTO 1 DESIGN THINKING	Actividad	Presencial y fuera del aula	Aprox 15 horas	40%	5/10	Conocimiento de herramientas de creatividad Manejo de herramientas de software Trabajo Colaborativo
17	PROYECTO 2 PORTFOLIO	Actividad	Presencial y fuera del aula	Aprox 15 horas	40%	5/10	Conocimiento de herramientas de creatividad Manejo de herramientas de software Composición, maquetación, color, tipografía

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
	Examen Global	Práctico	Presencial	3 horas	100%	5/10	Conocimiento de herramientas de creatividad Manejo de herramientas de software Composición, maquetación, color, tipografía

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Examen Global	Práctico	Presencial	3 horas	100%	5/10	Conocimiento de herramientas de creatividad Manejo de herramientas de software Composición, maquetación, color, tipografía

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 continua, en su primera convocatoria.

El curso, como se ha dicho, consta de 2 bloques, el primero se dará durante febrero-marzo y el tercer bloque durante abril y mayo.

La evaluación continua se realizará mediante la realización de 4 actividades durante la primera parte del curso y dos grandes proyectos, que se presentará al finalizar cada bloque.

ACTIVIDADES FUERA DE AULA: Durante febrero y marzo en la segunda sesión semanal se dedicará a estudiar herramientas de software y se realizarán actividades para afianzar y demostrar los conocimientos.

Estas actividades, en total 4, representarán el 20% de la NOTA FINAL (5% de la nota cada una)

PROYECTOS: A lo largo del curso y acompañando a cada bloque, se plantean 2 grandes proyectos que recogerán de una manera práctica toda la dinámica de la asignatura.

1-PROYECTO DESIGN THINKING: Proyecto colaborativo y en grupo, en el que deberán aplicar el pensamiento creativo y design thinking para generar un proyecto, buscar referentes, buscar competencia, crear ideas con técnicas de creatividad y llegar a una solución final. **Este proyecto representará el 40% de la nota.**

2-PROYECTO PORTFOLIO: Proyecto individual en que cada alumna/o confeccionarán su propio portfolio personal, con especial atención en maquetación, conceptualización, composición, uso de herramientas de software y tratamientos fotográficos. **Este proyecto representará el 40% de la nota.**

Los alumnos que así lo decidan o no superen la evaluación continua podrán optar a una evaluación por prueba final. Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
<p>De Bono, E.(1992). El Pensamiento Creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Editorial Paidós</p> <p>Osterwalder, A. Greg, B. y Pigneur, Y. (2015). Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando DEUSTO S.A. EDICIONES.</p> <p>COWORKINGFY (2019). Las 5 etapas del design thinking explicadas paso a paso. Recuperado de: https://coworkingfy.com/etapas-design-thinking/</p> <p>HOPKINS, J., <i>El dibujo de la moda</i>, AMBROSE, H., <i>Layout</i>.</p> <p>McDonough, W., & Braungart, M. (2002). <i>Cradle to cradle: Remaking the way we make things</i>. North point press.</p>	<p>Recursos bibliográficos Monografías, ensayos, artículos web</p>	
<p>El gran John Cleese nos enseña las claves de la creatividad</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3fJgRqOtzYw</p> <p><i>El ex Monty Python John Cleese nos cuenta en un divertidísimo video (cómo no) las claves de la creatividad.</i></p> <p>Adrián Paenza y el Pensamiento Lateral</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_tknspqgphc</p> <p><i>El matemático Adrián Paenza explica El Pensamiento Lateral con dos historias. Imprescindible.</i></p>	<p>Recursos Audiovisuales</p>	

--	--	--

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:

Las tutorías se solicitarán a través de correo electrónico al menos con 48h a josemaria.diequez@fundisma.upm.es

- Periodo de respuesta: 72 horas. Este es el plazo máximo en el que se deberá dar respuesta a los estudiantes que se hayan puesto en contacto con el profesor a través de su mail institucional. Se hará todo lo posible por contestar lo antes posible dentro de ese plazo, y dentro del horario normal de trabajo (evitando los fines de semana).

PLATAFORMAS:

ZOOM y MOODLE UPM. No se podrá utilizar ninguna otra aplicación o plataforma.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

La asignatura tendrá un enfoque general sostenible atendiendo a los 17 objetivos ODS de manera global,