



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

815000089 – PROTOTIPADO SOFTWARE

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	5
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	815000089 – Prototipado software
Nº de Créditos	3 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*
Javier Aragonés Carrión		00.06	j.aragones@fundisma.upm.es	Lunes. 13:00 a 15:00

* 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.

Sin requisitos previos.

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

Aunque no existen requisitos previos, se recomienda haber cursado, en el caso de los alumnos de 4º curso, las asignaturas optativas de Design Thinking y Gestión de Equipos Agile.

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS BÁSICAS O GENERALES

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

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

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CG1. Capacidad para investigar y detectar nuevos diseños o posibilidades de mejora.

CG2. Capacidad para el trabajo en grupo, la organización del trabajo y la gestión de proyectos.

CG3. Capacidad para poner en práctica de forma eficiente el proceso de diseño.

/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.

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

CE9. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

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

CE14. Comprender 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 de modo que pueda aplicarse al diseño de moda.

CE15. Sintetizar, en un ejercicio original e individual, las competencias adquiridas en las enseñanzas de diseño de moda y presentar y defender dicho proyecto ante un tribunal universitario.

/COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2. Aplicar el trabajo en equipo. Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo, integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes.

CT3. Aplicar la comunicación oral y escrita. Los alumnos transmiten conocimientos y expresan ideas y argumentos de manera clara, rigurosa y convincente, tanto de forma oral como escrita, utilizando los recursos gráficos y los medios necesarios adecuadamente y adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

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

CT5. Aplicar la Creatividad. Los alumnos deben resolver de forma nueva, original y aportando valor, situaciones o problemas.
CT7. Aplicar las técnicas de organización y planificación. Valorar la fijación de objetivos, con la planificación y programación de actividades (tiempo y fases) y con la organización y gestión de los recursos necesarios para alcanzarlos.

5.2. Resultados del aprendizaje

/ Intensificación específica de conocimientos y técnicas pertenecientes al mundo de la moda 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.

/ El objetivo final de este curso de Forma Específica es habilitar a los futuros diseñadores para que puedan crear por sí mismos prototipos interactivos que les permitan validar rápidamente sus propuestas de valor e ideas de negocio. Así mismo, los alumnos estarán en disposición de convertir dichas propuestas en productos digitales reales capaces de aumentar el valor de sus propias creaciones de moda en términos de marca (presencia web), comercial (ecommerce) o mediante el desarrollo de nuevas experiencias digitales (apps móviles y web).

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

El prototipado y construcción rápida de productos digitales permite comunicar, validar y materializar el resultado de los procesos de pensamiento de diseño (design thinking) y de la generación ágil (agile), específicamente en lo que se refiere a propuestas de valor y de modelos de negocio. Esta asignatura se va a apoyar fundamentalmente sobre dos ramas. Por un lado, el Prototipado Rápido que nos servirá para simular experiencias y validar rápidamente ideas, conceptos, y así como el propio diseño de un producto. Por otra parte, está el mundo del Rapid Product Development, encarnado ahora en una nueva generación de herramientas no-code/low-code cuya popularización se sustanciado en un movimiento llamado Citizen Development. Su meta es permitir que perfiles no técnicos puedan crear directamente productos digitales con un nivel de acabado prácticamente comercial o de producto mínimo viable (MVP).

6.2. Temario de la asignatura.

Bloque 1

- Introducción al prototipado.
- Practica: Propuesta valor y funcionalidades diferenciales.
- Herramientas de prototipado rápido

Bloque 2

- Validación de ideas
- Introducción al user testing
- Práctica: Revisión inicial prototipo
- Herramientas de diseño UI

Bloque 3

- Introducción al diseño visual
- Práctica: Revision test prototipo
- Herramientas de prototipado avanzado.

Bloque 4

- Introducción al diseño web y móvil
- Práctica: Refinar prototipo I
- Herramientas para presencia web

Bloque 5

- Introducción a la psicología de diseño
- Introducción a la investigación de usuarios
- Práctica: Refinar prototipo II
- Herramientas de eCommerce

Bloque 6

- Introducción al diseño conceptual
- Práctica: Revisión final
- Herramientas no-code
- Reto final de diseño

Bloque 7

- Revisión final de prototipos
- Presentación de prototipos

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Lección 1: Introducción al prototipado y propuesta valor			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
2	Lección 2: Validación de ideas e introducción al user testing			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
3	Lección 3: Introducción al diseño visual			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
4	Lección 4: Introducción al diseño web y móvil			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
5	Lección 5: Introducción a la psicología de diseño y a la investigación de usuarios			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
6	Lección 6: Introducción al diseño conceptual			Asistencia a clase y participación Evaluación progresiva
7	Presentación final			Asistencia a clase y participación

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

* 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
1-6	Prototipado software	Presencial	Presentaciones orales		100%	5/10	CE8 CE11 CT4

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
	Prototipado software	Presencial	Examen oral		100%	5/10	CE8 CE11 CT4

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Prototipado software	Presencial	Examen oral		100%	5/10	CE8 CE11 CT4

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 continua será indispensable la asistencia a clase. Mediante la evaluación continua 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. La evaluación continua estará basada en las presentaciones parciales de los ejercicios prácticos que se irán realizando a lo largo de la asignatura. Así, en ellos se evaluará la asistencia, la participación y el trabajo dedicado a la realización de cada exposición. En la semana culminante, se realizarán presentaciones de los proyectos desarrollados durante la asignatura, con el objetivo de mostrar el conocimiento aplicado de

prototipado software. La asignatura se divide en seis partes, 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 las diferentes partes. Los estudiantes que así lo decidan podrán optar a una evaluación por prueba final, alternativa a la evaluación continua.

Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final. La prueba final consistirá en la presentación de un prototipo interactivo inédito identificando cómo se han aplicado las diferentes competencias desarrolladas en el temario.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
Norman, D (1990). The design of everyday things: Currency Doubleday	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Texto germinal del campo de la psicología del diseño y de la experiencia de usuario.
Rosenberg, D. (2019). UX Magic: Interaction design Foundation	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Texto de referencia en el diseño de modelos y gramáticas conceptuales aplicadas a la experiencia de usuario
Krug, S. (2000). Don't Make Me Think!: New Riders	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Texto de referencia para el diseño de experiencia de usuario de productos digitales con enfoque en el comportamiento del usuario
Krug, S. (2010). Rocket surgery made easy: New Riders	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Texto de referencia para el diseño y ejecución de pruebas de usuario realizadas por individuos o pequeños equipos

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 acordada con la profesora a través del mail j.aragones@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:**

Esta asignatura está comprometida con los objetivos de desarrollo sostenible: ODS3 (Salud y bienestar), ODS12 (producción y consumo responsable), y en especial con la ODS4 (Por una educación de calidad).