



DATOS IDENTIFICATIVOS

Procesos de Investigación y Creación

Asignatura	Procesos de Investigación y Creación			
Código	P01M171V01301			
Titulación	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 2	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores Froján Resua, Rosario Olmedo Portela, Alfredo			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta materia se concibe como una inmersión preparatoria para el desarrollo global de una colección de moda completa desde su conceptualización hasta el desarrollo de dibujos y bocetos así como la elaboración de prototipos y glasillas. Es decir es una materia donde la finalidad es elaborar en una propuesta completa tanto a nivel de investigación como de proyecto técnico destinado a materializarse como una colección de moda.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
A2	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.			
B6	Capacidad para el uso de las herramientas, conocimientos y métodos de creación e investigación que le permitan desarrollar al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales en sus diseños			
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas			
C1	Capacidad para desarrollar con coherencia un proceso de diseño respondiendo adecuadamente a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos			
C10	Conocer a un nivel básico procesos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción y de las disciplinas correspondientes			
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño			
D4	Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico			
D5	Capacidad para el análisis y la resolución de problemas, de adaptación a nuevas situaciones y de toma de decisiones de forma creativa e innovadora			
D8	Capacidad para el trabajo, aprendizaje y gestión de la información de forma autónoma			
D12	Capacidad de comprensión y desarrollo de los aspectos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Que los estudiantes sean capaces de dominar los soportes, los materiales y las técnicas de impresión de los elementos gráficos aplicados a un proyecto de moda.	B6
Que los estudiantes sean capaces de dominar las aplicaciones informáticas y los recursos digitales para la creación de proyectos gráficos de diseño dentro de un proyecto de diseño de moda.	A2

Que los estudiantes sean capaces de desarrollar un lenguaje gráfico propio a través de los recursos del diseño gráfico, la ilustración y la gráfica, aplicados a un proyecto de diseño de moda.	B12 C1 C10 D5 D8
Que los estudiantes sean capaces de trabajar en un entorno multidisciplinar que comprenda los proyectos de diseño de moda y su relación con las diferentes disciplinas del diseño.	A2 C11 D4 D5 D8 D12

Contenidos

Tema

Esta materia supone una experiencia completa de aprendizaje por proyectos y consiste en la puesta en marcha y realización por parte del estudiante y de forma individual, de un anteproyecto de colección de moda en el que se integren y desarrollen los contenidos formativos recibidos previamente, capacidades, competencias y habilidades adquiridas durante el periodo de docencia anterior y que tiene que ver con la conceptualización y desarrollo de los primeros pasos de una colección de moda.	La dirección artística en moda destinado al enfoque efectivo de una colección completa y coordinada en el uso de los conceptos, la selección de tejidos, volúmenes, etc. Desarrollado a un nivel profesional
Este proceso de creación debe atender a referentes de moda seleccionados con criterio de adecuación temática	Organización de la investigación Búsqueda de referentes de valor
Esta propuesta de colección de diseño debe condensar también un universo conceptualmente articulado por una silueta, volúmenes, valoración de tejidos, acabados así como los elementos de estilo necesarios (complementos) para comunicar la colección y que complementen las prendas.	Para esta finalidad y para aquellos que no estén familiarizados en la producción de objetos se recomienda cursar la materia optativa de "Modelos y disciplinas auxiliares"

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	40	0	40
Resolución de problemas de forma autónoma	0	210	210
Aprendizaje basado en proyectos	46	0	46
Presentación	4	0	4

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Seminario	Los trabajos resultantes de los proyectos y del trabajo autónomo se corrigen semanalmente en aula. Y fundamental asistir y compartir los avances de cada uno así como estar presente mientras se comentan todas las propuestas.
Resolución de problemas de forma autónoma	El ejercicio proyectual que va a ser el eje central en esta materia supone la elaboración de una colección de moda, compuesta por entre ocho y diez estilismos completos. Como se ve es una docencia basada en un aprendizaje por proyectos. Se deberá elaborar la propuesta conceptual de la colección, así como los dibujos, las siluetas, el estudio de color, las selección de tejidos y la memoria de desarrollo y proceso. Todo esto se entregará en formato cuaderno de campo donde debe quedar bien expuesta y representada la investigación. El documento reflejará, en cuanto a referentes y datos de interés los ejes vertebrales de la colección, siguiendo los criterios anteriormente expuestos. En paralelo habrá que desarrollar completamente las glasillas y prototipos y se entregaran el día de la presentación cuando menos de la mitad de las prendas que conforman la colección completa.

Aprendizaje basado en proyectos El ejercicio proyectual que va a ser el eje central en esta materia supone la elaboración de una colección de moda, compuesta por entre ocho y diez estilismos completos. Como se ve es una docencia basada en un aprendizaje por proyectos. Se deberá elaborar la propuesta conceptual de la colección, así como los dibujos, las siluetas, el estudio de color, las selección de tejidos y la memoria de desarrollo y proceso. Todo esto se entregará en formato cuaderno de campo donde debe quedar bien expuesta y representada la investigación. El documento reflejará, en cuanto a referentes y datos de interés los ejes vertebrales de la colección, siguiendo los criterios anteriormente expuestos. En paralelo habrá que desarrollar completamente las glasillas y prototipos y se entregaran el día de la presentación cuando menos de la mitad de las prendas que conforman la colección completa.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Se atenderá a los alumnos en tutoría previa cita por la coordinadora de la materia Lola Dopico De lunes a jueves de 12.00 a 14 h

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Seminario	Es obligatorio asistir y hacer seguimiento de las tutorías de grupo semanales aun cuando uno no tenga material que presentar en ese momento	10			D4 D5 D8	
Resolución de problemas de forma autónoma	Entrega de cuaderno de campo donde debe quedar bien expuesta y representada la investigación. El documento reflejará, en cuanto a referentes y datos de interés, los ejes vertebrales de la colección, siguiendo los criterios anteriormente expuestos. Desarrollo de prototipos y glasillas Cuando menos deberán presentarse la mitad de las prendas propuestas en la colección.	40	A2	B12	C1 C10 C11	D4 D5 D8 D12
Aprendizaje basado en proyectos	Entrega de cuaderno de campo donde debe quedar bien expuesta y representada la investigación. El documento reflejará, en cuanto a referentes y datos de interés, los ejes vertebrales de la colección, siguiendo los criterios anteriormente expuestos. Desarrollo de prototipos y glasillas Cuando menos deberán presentarse la mitad de las prendas propuestas en la colección.	40	A2	B12	C1 C11	D4 D5
Presentación	Exposición pública de todo el material desarrollado en el curso	10	A2		C1 C11	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para tutorías fuera de horario de clase agendar reunión con la coordinadora Lola Dopico de lunes a jueves de 12:00 a 14:00 horas en la oficina de ESDEMGA

Evaluación continua preferente: aplicar los porcentajes y conceptos anteriores.

Convocatoria ordinaria 7 febrero 17.30 h

Convocatoria extraordinaria de julio: lunes 12 de julio a las 11:00 horas

Evaluación global: El alumno que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito al responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la asignatura y dar lugar a la anulación automática de todas las ganancias obtenidas a través de su método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en la entrega de un mínimo de 8 videos/prototipos completos realizados por nosotros que serán tomados en cuenta al momento de la evaluación:

La originalidad de las propuestas es la capacidad de ejecutarlas.

0 desarrollo de propuestas desde una perspectiva conceptual y formal.

0 equilibrio entre una aportación creativa y una cualidad funcional.

Convocatoria ordinaria 7 febrero 17.30 h

Convocatoria extraordinaria de julio: lunes 12 de julio a las 11:00 horas



Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Máster/P01M171V01403

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Dirección Creativa para Moda/P01M171V01202

Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103

Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

Otros comentarios

Es importante entender que esta materia supone el aprendizaje necesario para hacer un primer acercamiento al Trabajo Fin de Master .
