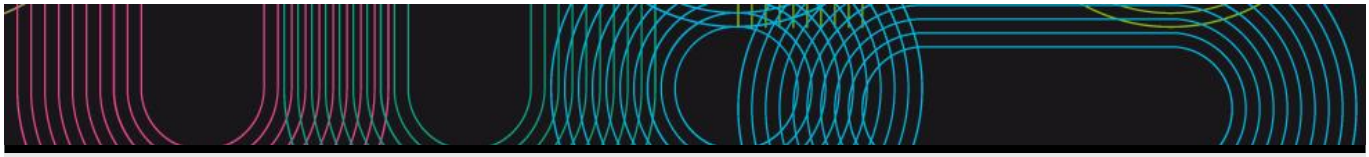

Facultad de Diseño

Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda

Asignaturas			
Curso 1			
Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P01M171V01101	Estética e Historia de la Moda	1c	6
P01M171V01102	Laboratorio de Materiales	1c	6
P01M171V01103	Proyectos de Diseño de Moda I	1c	12
P01M171V01104	Ilustración de Moda	1c	6
P01M171V01201	Laboratorio de Tendencias	2c	6
P01M171V01202	Dirección Creativa para Moda	2c	6
P01M171V01203	Diseño y Entorno Digital	2c	6
P01M171V01204	Proyectos de Diseño de Moda II	2c	6
P01M171V01205	Fotografía de Moda	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS

Estética e Historia de la Moda

Asignatura	Estética e Historia de la Moda			
Código	P01M171V01101			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Relacionados con la evolución de la moda como un fenómeno social, político, antropológico, semiótico y estético, siguiendo una metodología cronológica que incidiría de manera especial en aquellos periodos y personalidades cuyo legado resulta clave para entender el papel que jugó - y sigue jugando- la indumentaria en el entendimiento de las sociedades modernas.			

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.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B2	Conocer el medio del diseño de moda en el contexto cultural contemporáneo desde las ciencias humanas y sociales, bajo una perspectiva histórica y crítica
B5	Capacidad de síntesis, análisis y pensamiento crítico relacionado con las disciplinas históricas, teóricas y críticas del diseño de moda
C6	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda
C7	Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, desarrollando un criterio personal fundamentado
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño
D1	Capacidad para la comunicación oral y escrita, tanto en la propia lengua como en otras
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
D9	Capacidad de integración en equipos multidisciplinares

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Que los estudiantes sean capaces de conocer la teoría y la historia del diseño interrelacionándola con los respectivos procesos sociales, artísticos y culturales.	A2 A5	B13 B2 B13 B13 B5 B13 B13	C12 C6 C7 C12 C11 C12 C12 C12 C12	D1 D13 D13 D13 D4 D5 D8 D9

Que los estudiantes sean capaces de conocer los contenidos básicos de la historia de las ideas estéticas y su aplicación en el campo de las artes occidentales.	A2 A5	B2 B13 B13 B13 B5 B13 B13 B13 B13	C12 C6 C7 C11 C12 C12 C12	D1 D13 D13 D13 D4 D5 D8 D9

Contenidos

Tema	
Tema 1. Reflexionando sobre la creatividad	Subtema 1. Aprendiendo a leer las imágenes
Tema 2. Arte y moda en el siglo XIX (I, II y III)	Subtema 2. Revolución Francesa y Moda. La moda romántica. Visitantes de Marte: Estilo Miriñaque. El nuevo Rococó: Estilo Polisón. El nacimiento del alta costura: Charles F. Worth. El Bloomerismo: Atisbos de funcionalidad.
Tema 3. Film Session	
Tema 4. Tránsito de siglo (XIX/XX)	
Tema 5. Mariano Fortuny i Madrazo	
Tema 6. Paul Poiret: el fin del corsé	Subtema 3. Cine y moda en el siglo XIX
Tema 7. Sobre la identidad	Subtema 4. Talleres Vieneses. Gustav Klimt y la moda
Tema 8. Introducción. Arte de vanguardia y moda (I y II)	Subtema 5. El valor del multidisciplinar Subtema 6. (Con)Tradición y modernidad. Diaghilev y los Ballets Rusos.
Tema 9. Sonia Delaunay	Subtema 7. La construcción de identidades icónicas
Tema 10. Moda años 20	Subtema 8. El artista y el innovador. Moda futurista. Vanguardia rusa y moda.
Tema 11. Moda en tiempos de guerra	
Tema 12. Moda años 60 y *posmodernidade	Subtema 9. Utopía y experimentación. Arte y vida. Subtema 10. Elsa Schiaparelli >< Coco Chanel Subtema 11. Christian Dior y el New Look. Cristobal Balenciaga Subtema 12. El nacimiento del pret a porter. El tiempo del todo bono.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	8	30	38
Lección magistral	20	50	70
Salidas de estudio	0	20	20
Examen de preguntas de desarrollo	2	20	22

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

Metodologías

	Descripción
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Lección magistral	Exposición de temas presentes en los contenidos
Salidas de estudio	Propuesta de asistencia a conferencias, , exposiciones u otras actividades

Atención personalizada

Metodologías	**Descripción**
Estudio de casos	Incluye análisis de textos, películas y documentales tutorizados por el profesor.
Pruebas	**Descripción**
Examen de preguntas de desarrollo	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Estudio de casos	Prueba en que se plantea una situación o problemática ya dada o que puede darse, partiendo de los diferentes factores involucrados, el análisis de los antecedentes, condiciones, de la situación, etc.	40	C11	D1 D4 D5 D9

Salidas de estudio	Ejercicio relacionado con la lectura e interpretación de imágenes que servirá de práctica de la prueba final. Puede realizarse grupal o individualmente y concluir con una exposición oral que permita valorar la capacidad de comunicación del alumnado, entrega de resúmenes sobre actividades propuestas de exposiciones o conferencias	20
Examen de preguntas de desarrollo	(*)Probas que inclúen preguntas abertas sobre un tema. Os alumnos deben desenvolver, relacionar, organizar e presentar os coñecementos que teñen sobre a materia nunha resposta argumentada.	40

Otros comentarios sobre la Evaluación

PROCESO DE EVALUACIÓN

1. Examen de preguntas de desarrollo (40%). Pruebas que incluyen preguntas abiertas sobre un tema que el alumnado deberá relacionar, organizar y presentar. El objetivo de la prueba es constatar los conocimientos que el alumnado alcanzó sobre la materia así como su capacidad de argumentación.
El examen tendrá lugar el 27de enero de 2027 entre las 16.00 y las 18 00 horas en el ESPACIO de CLASE.
2. Estudio de casos (40%). Prueba en la que el alumnado deberá analizar grupalmente circunstancias relacionadas con el contenido de la materia para interpretarlas, generar hipótesis, reflexionar o completar conocimientos. 3. Resolución de problemas y/o ejercicios (20%). Ejercicio relacionado con la lectura e interpretación de imágenes que servirá de práctica de la prueba final. Puede realizarse grupal o individualmente y concluir con una exposición oral que permita valorar la capacidad de comunicación del alumnado.

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito a la coordinación del del máster y al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia en dicha materia. Es obligatorio alcanzar un 4 como nota mínima en todas las entregas evalaubles y en el examen para. realizar la media
CONVOCATORIA DE JULIO: Segun calendario disponible en la web https://deseno.uvigo.gal/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Montfort, Anne; Godefroy, Cécile, **Sonia Delaunay**, Tate Modern, 2014
Andrew Rossi, **The First Monday in May**, 2016
Crystal Moselle, **The Wolfpack**, Kotva Films, Verisimilitude, 2015
VV.AA., **Boticelli Reimagined**, Victoria & Albert Museum, 2016
Margueritte, Victor, **La Garçonne**, Gallo Nero, 2015
VV.AA., **Game Changers - Reinventing the 20 th Century Silhouette**, MoMu, 2016
VV.AA., **Sonia Delaunay. Arte, diseño y moda**, Museo Thyssen Bornemisza, 2017

Bibliografía Complementaria

Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010
Cosgrave, Bronwyn, **Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros dias**, Gustavo Gilli, 2005
Deslandres, Ivonne, **El traje, imagen del hombre**, Tusquets, 1998
Laver, James, **Breve historia del traje y de la moda**, Cátedra, 2003
Lehnert, Gertrud, **Historia de la moda**, Könemann, 2000
Lipovetsky, Gilles, **El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas**, Anagrama, 2004
Cendán Caaveiro, Susana, **Sonia Delaunay & Alfar: Pasajes de una relación singular**, Abrente. Revista de la Real Academia de Nuestra Se, 2011
Damase, Jacques, **Sonia Delaunay. Fashion and Fabrics**, Thames and Hudson, 1991
Pritchard, Jane (ed.), **Diaghilev and the Golden Age of the Ballets Ruses 1909-1929**, Victoria & Albert Museum, 2010
Poiret, Paul, **Vistiendo la época**, Parsifal, 1989
Koda, Harold; Bolton, Andrew, **Poiret**, Metropolitan Museum of Art/New Haven: Yale Univers, 2007
Cendán Caaveiro, Susana, **Paul Poiret: La construcción de la identidad creativa**, Abrente. Revista de la Real Academia de Nuestra Se, 2015
Urrea, Inmaculada, **Coco Chanel. La revolución del estilo**, Cita de letras, 1998
Dior, Christian, **Christian Dior y yo**, Gustavo Gilli, 2007
Morand, Paul, **El aire de Chanel**, Tusquets, 2009
Schiaparelli, Elsa, **Shocking Life. The Autobiography of Elsa Schiaparelli**, Victoria & Albert Museum, 2007

E. Blum, Dilys, **Shocking! The Art and Fashion of Elsa Schiaparelli**, Philadelphia Museum of Art/Yale University Press, 2004
Wood, Ghislaine (ed.), **Cosas del Surrealismo. Surrealismo y Diseño**, Victoria & Albert Museum/Guggenheim Bilbao, 2007/2008
Baudot, Francois, **Moda y Surrealismo**, H. Kliczkowski, 2002
Wood, Ghislaine, **The Surreal Body: Fetish and Fashion**, Victoria & Albert Museum, 2007
Martin, Richard, **Fashion and Surrealism**, Thames and Hudson, 1996
Evans, Caroline; Frankel, Susannah, **The House of Viktor & Rolf**, Barbican/Merrell, 2008
VV.AA., **Pain Couture by Jean Paul Gaultier**, Fondation Cartier pour lárt contemporain, 2004
Nicolás, María del Mar, **Mariano Fortuny y Madrazo. Entre la modernidad y la tradición**, Fundación Universitaria Española, 2001
VV.AA., **Inspiraciones. Mariano Fortuny y Madrazo**, Museo del Traje, 2010
Troy, Nancy J., **Couture culture: A Study in Modern Art and Fashion**, MIT Press, 2003
Cendán Caaveiro, Susana, **Auto caricaturas de Castelao. La construcción de una identidad icónica**, Quintana: Revista de estudios do Departamento de H, 2015
Steeel, Valerie; Park, Jennifer, **Gothic: Dark Glamour**, The Museum at Fit, 2009
Tupitsyn, Margarita, **Rodchenko&Popva. Defining Constructivism**, Tate Publishing, 2009
VV.AA., **Reflecting Fashion: Kunst und Mode seit der Moderne**, MUMOK, 2012
VV.AA., **Yves Saint Laurent. Diálogo con el arte**, Fundación Caixa Galicia, 2008
Johnston, Lucy, **La moda del siglo XIX en detalle**, Gustavo Gilli, 2006
VV.AA., **Maison Martin Margiela "20": The Exhibition**, ModeMuseum, 2008
VV.AA., **Anticuerpos. Fernando & Humberto Campana 1989-2009**, Vitra Design Museum/Fundación Pedro Barrié de la M, 2010
VV.AA, **Future Beauty. 30 Years of Japanese Fashion**, Barbican/Merrell, 2010

Matthews David, A, **Fashion victims: The dangers of dress past and present.**, Bloomsbury Academic, 2015
Ford, R. T., **Dress codes: How the laws of fashion made history**, Simon & Schuster., 2021

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Ilustración de Moda/P01M171V01104
Laboratorio de Tendencias/P01M171V01201
Fotografía de Moda/P01M171V01205
Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103
Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Ilustración de Moda/P01M171V01104
Fotografía de Moda/P01M171V01205
Laboratorio de Materiales/P01M171V01102

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Dirección Creativa para Moda/P01M171V01202
Estética e Historia de la Moda/P01M171V01101
Ilustración de Moda/P01M171V01104
Laboratorio de Materiales/P01M171V01102
Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103
Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

DATOS IDENTIFICATIVOS

Laboratorio de Materiales

Asignatura	Laboratorio de Materiales			
Código	P01M171V01102			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo Dpto. Externo			
Coordinador/a	Bandera Vera, Antonio María			
Profesorado	Bandera Vera, Antonio María Outeiro Ferreño, Eduardo Manuel Zabala Mate, José Ángel			
Correo-e	nono@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia ajusta su docencia en la experimentación y práctica de procedimientos de reproducción múltiple. Los contenidos se articulan en dos vertientes, por una parte, procedimientos de estampado sobre soporte textil -fundamentalmente serigrafía e impresión digital por sublimación- y por otro, a procedimientos de corte láser aplicados al diseño de moda. Se estimulará al alumnado para que formule cuáles son sus intereses creativos, y desarrollar su propio lenguaje artístico en el campo de la moda. Asimismo, se procurará incentivar la capacidad de investigación y exploración a través de los medios que ofrecen los talleres de la Facultad, y que conozca y domine las maquinarias empleadas, manejándolas con el cuidado y limpieza que requieren. Por tanto, la materia se concibe como una aproximación altamente experimental al diseño gráfico.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	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.
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.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
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
B10	Capacidad de aprendizaje, curiosidad e iniciativa para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas
C2	Ser capaz de identificar problemas que se puedan resolver mediante el diseño, plantearlos como problema de diseño, proponer un concepto y decidir criterios de formalización, eligiendo los materiales y procedimientos constructivos adecuados a cada caso
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño
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
D6	Sensibilidad hacia los contextos cultural, medioambiental y social
D9	Capacidad de integración en equipos multidisciplinares
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 investigar las posibilidades de los tejidos, utilizando el proceso creativo para experimentar, crear y combinar tejidos, explorando la posibilidad de mezclar nuevos materiales, utilizando procesos artesanales y nuevos procesos ligados a la tecnología.	A1 A2 A5	B6 B10 B12	C2 C11	D5 D6 D9 D12

Contenidos

Tema	
- 1º BLOQUE APLICACIÓN TEXTIL CORTE LASER + / CUBO	3.1. Introducción en máquina de corte láser 3.2. Dibujo vectorial 3.3. Preparación de muestrario de pruebas
- 2º BLOQUE PLANTILLAS CORTE LASER + PISTOLA + AERÓGRAFO / CUBO	4.1. Herramienta. Utensilio para realizar aplicación directa sobre superficie. 4.2. Plantilla. Elemento plano con oquedades. 4.3. Materiales: bases acuosas o grasas. 4.4. Procedimientos: · Preparación de una plantilla simple · Preparación de una plantilla con llaves · Aplicación con rodillo · Aplicación con spray · Aplicación directa · Aplicación con máscaras · Efectos por capa
- 3º BLOQUE SERIGRAFÍA / TALLER GRÁFICA	5.1. Iniciación en serigrafía: Herramientas: Fotolito / pantalla / emulsión 5.2. Mancha + Trama
- 4º BLOQUE SUBLIMACIÓN / TALLER GRÁFICA	6.1. Tratamiento de imagen digital 6.2. Tipos de soporte

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	2	0	2
Resolución de problemas	28	0	28
Resolución de problemas de forma autónoma	0	120	120

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Resolución de problemas	Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	Provocar aprendizajes significativos, es decir, relacionar los contenidos de la materia con temas de actualidad y/o con los intereses creativos del alumno en el ámbito de la moda. Se estimulará al alumnado para que formule sus intereses creativos, y desarrolle su propio lenguaje gráfico ligado la otras materias de carácter práctico de primer curso como son PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA, PROTOTIPADO e ILUSTRACIÓN.
Resolución de problemas de forma autónoma	La intervención de los docentes para partir del análisis del conocimiento previo de los alumnos y de un estudio de sus posibilidades. Se establecerá un nivel de partida y un nivel de llegada.Se procurará incentivar la capacidad de investigación y exploración del estudiante a través de los medios que ofrece el taller, y que conozca y domine las distintas maquinarias empleadas manejándolas con el cuidado y limpieza que requieren. La materia se concibe por tanto, como una aproximación altamente experimental en el campo del diseño gráfico y textil.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Lección magistral	Se valorará la asistencia e implicación	20	B10	C2	D6 D9 D12

Resolución de problemas	La evaluación será continua con una Entrega Final que consistirá en un muestrario de resultados conseguidos con su ficha técnica correspondiente. La calificación final atenderá los siguientes criterios: la) Asistencia continuada y dedicación b) Interés investigador y experimental c) Resolución material d) Niveles de complejidad sensible y técnica y) Interés plástico y expresivo	40	A1	B6 B10 B12	C11	D5 D9
Resolución de problemas de forma autónoma	Se valorará el volumen de trabajo y la interiorización de usos procedimentales	40	A2 A5	B6 B10		D5 D9

Otros comentarios sobre la Evaluación

Primera convocatoria: miércoles 27 de enero de 2027 a las 18:30 h

Segunda convocatoria: martes 1 de julio de 2027 a las 13:30 h

El estudiante podrá optar por dos sistemas de evaluación:

- EVALUACIÓN CONTINUA: Los estudiantes harán periódicamente en el aula presentaciones de los trabajos y exposiciones de los resultados durante el transcurso del cuatrimestre.

- EVALUACIÓN GLOBAL: Los estudiantes deberán presentar todos los trabajos propuestos durante lo curso y el día de la prueba realizará un ejercicio propuesto en esa convocatoria.

En la evaluación de Segunda Convocatoria será obligatoria la entrega de un Muestrario de Resultados conseguidos a partir de los ejercicios propuestos con su ficha técnica correspondiente

Fuentes de información

Bibliografía Básica

CATAFAL, Jordi y OLIVA, Clara, **El grabado**, Parragón, 2002

CHAMBERLAIN, Walter, **Manual de Grabado en madera y Técnicas Afines**, Hermann Blume, 1988

DAWSON, John, **Guía completa de grabado e impresión. Técnicas y materiales**, Tursen H. Blume, 1996

FAHR-BECKER, Gabriela, **Grabados japoneses**, Taschen, 2002

HAINKE, Wolfgang, **Serigrafía: Técnica, Práctica, Historia**, La Isla, 1989

MARA, Tim, **Manual de Serigrafía**, Blume, 1981

MARTIN, Judy, **Enciclopedia de Técnicas de Impresión**, Acanto, 1994

FERRÓN Miquel, **Así se pinta con aerógrafo**, Parramón, 1987

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Otros comentarios

HORARIO DE TUTORÍAS

Nono Bandera: nonobandera@gmail.com

Eduardo Outeiro:

José Ángel Zabala:

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proyectos de Diseño de Moda I				
Asignatura	Proyectos de Diseño de Moda I			
Código	P01M171V01103			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Didácticas especiales Dpto. Externo			
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Froján Resua, Rosario Olmedo Portela, Alfredo Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Fundamentos de la investigación en diseño para moda. Referentes. Selección de tema. Enfoque y desarrollo de propuesta. El cuaderno de campo en diseño de moda. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación. La dirección formal y el desarrollo de una familia de propuestas. La selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
A1	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.
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.
B1	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
B10	Capacidad de aprendizaje, curiosidad e iniciativa para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades
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
C9	Conocer y ser capaz de aplicar las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del diseño de moda
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
D7	Motivación por la calidad
D8	Capacidad para el trabajo, aprendizaje y gestión de la información de forma autónoma

Resultados previstos en la materia	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje

Que los y las estudiantes sean capaces de comprender el proceso creativo que hay detrás de una colección de moda y adquiera metodologías de investigación y análisis para plantear un proyecto de diseño de piezas de indumentaria y materializado con parámetros de calidad.	A1 A6 A6	B13 B13 B13 B13 B13 B10 B13 B13 B12 B13 B13 B13	C1 C12 C9 C11 C12 C12 C12 C12 C12 C12 C12 C12 C12	D4 D5 D13 D7 D13 D8 D13
Que los y las estudiantes sean capaces de profundizar en el uso de las herramientas creativas.		B9 B10 B12	C12 C12 C12 C12 C9 C12 C12	D13 D13 D5 D13 D13 D13 D13 D13 D13
Que los y las estudiantes sean capaces de realizar proyectos que impliquen un uso en su complejidad de las técnicas de creación y desarrollo del diseño de moda.	A2	B9 B12	C1 C12 C12 C12 C12 C9 C12 C12	D13 D13 D5 D7 D8 D13 D13 D13 D13 D13
Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar un cuaderno de trabajo donde se refleje el proceso de investigación en diseño.	A1 A6 A2	B1 B10 B12 B13	C1 C12 C9 C11	D13 D4 D5 D7 D8

Contenidos	
Tema	
Fundamentos de la investigación y desarrollo del diseño de moda.	Referentes. Selección de tema. Enfoque y desarrollo de propuesta La dirección formal y el desarrollo de una familia de propuestas
Volúmenes y forma.	La selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.
El cuaderno de campo en diseño de moda.	Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	0	4
Trabajo tutelado	60	0	60
Resolución de problemas de forma autónoma	0	210	210
Debate	26	0	26
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Trabajo tutelado	Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios a partir del desarrollo de bocetos hasta su ejecución final.
Debate	Participación crítica y activa en el proceso de desarrollo del proyecto personal

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El cuaderno de campo y los bocetos han de estar actualizados y se revisarán habitualmente.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajo tutelado	Seguimiento de las entregas intermedias y continua corrección de las piezas.	40	A1 A2	B9 B10 B12	C1 C9 C11	D5 D7 D8
Resolución de problemas de forma autónoma	Se entregará un mínimo de dos volúmenes/prendas completas desarrollada Se tendrá en cuenta: - La originalidad de las propuestas, y la destreza en su ejecución - El acabado de las piezas - El desarrollo de las propuestas desde una perspectiva conceptual y formal - El equilibrio entre la aportación creativa y la calidad funcional.	40	A2	B9 B12	C1 C9 C11	D5 D7 D8
Debate	Es imprescindible asistir a las clases de taller completas. Los debates de análisis tanto a partir de las propuestas propias como las de de todos los ejercicios que se están realizando en el aula forman parte del plan formativo.	20				

Otros comentarios sobre la Evaluación

Consulta las fechas oficiales de examen en la página web de la titulación:
https://deseno.uvigo.gal/

Evaluación continua:
Se aplicarán los porcentajes y conceptos detallados anteriormente.

Evaluación global:
El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo **por escrito** a la persona responsable de la materia en un **plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia**. Esta decisión supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en la entrega de un mínimo de 5 volúmenes/piezas completas desarrolladas, en cuya evaluación se tendrá en cuenta:

- La originalidad de las propuestas y la destreza en su ejecución.
- El acabado de las piezas.
- El desarrollo de las propuestas desde una perspectiva conceptual y formal.
- El equilibrio entre la aportación creativa y la calidad funcional.

* Al contactar con el profesorado responsable de la materia se proporcionarán detalles más concretos sobre el trabajo a desarrollar.

SEGUNDA CONVOCATORIA

Evaluación continua:
En la convocatoria de julio se evaluarán las competencias no adquiridas en la primera convocatoria. Se deberá entregar el mismo material solicitado en la primera convocatoria.

Evaluación global:
El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de

la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta decisión supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en la entrega de un mínimo de 5 volúmenes/piezas completas desarrolladas, en cuya evaluación se tendrá en cuenta:

- La originalidad de las propuestas y la destreza en su ejecución.
- El acabado de las piezas.
- El desarrollo de las propuestas desde una perspectiva conceptual y formal.
- El equilibrio entre la aportación creativa y la calidad funcional.

* Al contactar con el profesorado responsable de la materia se proporcionarán detalles más concretos sobre el trabajo a desarrollar.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Robert Leach, **The Fashion Resource Book. Research for design**, 1, Thames& Hudson, 2012
Simon Seivewright, **Diseño e investigación**, 1, Gustavo Gili, 2008
Andrea Saltzman, **El cuerpo diseñado**, Paidós, 2004

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Dirección Creativa para Moda/P01M171V01202
Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

Otros comentarios

Es una asignatura de fuerte carga práctica. es especialmente importante asistir con regularidad y tutorizar constantemente los trabajos autónomos.

Es fundamental asistir al seminario textil de apoyo a la construcción de prendas.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Ilustración de Moda				
Asignatura	Ilustración de Moda			
Código	P01M171V01104			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Ezquieta Llamas, Iciar			
Profesorado	Ezquieta Llamas, Iciar			
Correo-e	iciarezquieta@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La asignatura de Ilustración de Moda se centra en la representación de la figura vestida atendiendo fundamentalmente a la Forma, Volumen, Estructura, Proporción, Escala, Ritmo y Anatomía, a fin de poder hacer frente a los desafíos de representación gráfica que cada alumno deberá afrontar en el ejercicio de la profesión. Durante el Cuatrimestre el alumno aprenderá además, mediante el estudio de la figura vestida a resolver con eficacia la representación de las distintas texturas, tejidos, pliegues y detalles del atuendo. También se insistirá en la captación del movimiento y en el aprendizaje básico del empleo del color, para lo cual la materia se coordina con las asignaturas de PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA I y II, y DISEÑO Y ENTORNO DIGITAL.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
A1	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.
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.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B4	Capacidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos y resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda
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
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
B10	Capacidad de aprendizaje, curiosidad e iniciativa para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas
C3	Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
C4	Capacidad de aplicar sistemas de representación gráfica usados en el diseño de moda
C7	Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, desarrollando un criterio personal fundamentado
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
D7	Motivación por la calidad

Resultados previstos en la materia	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje

Que los estudiantes sean capaces de crear ilustraciones de moda de la máxima calidad.	A6 A1 A6 A2 A6 A5	B13 B13 B4 B13 B6 B13 B13 B9 B10 B12	C3 C12 C4 C7 C12	D4 D5 D7

Contenidos	
Tema	
DIBUJO	COMPOSICIÓN: VOLUMEN Y FORMAS. FIGURA Y ESPACIO. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PLÁSTICOS: El DIBUJO Y LA ILUSTRACIÓN
TÉCNICA Y CONCEPTO EN La ILUSTRACIÓN DE MODA	REPRESENTACIONES GRÁFICAS DE TEXTURAS, ESTAMPACIÓNS Y TEXTILES EXPERIMENTACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE CREACIÓN
ILUSTRACIÓN, CULTURA Y MODA	PLANTEAMIENTO: DISEÑOS /CONCEPTO CREADORES E ILUSTRACIÓN EVOLUCIÓN Y ESTILO
PORTFOLIO	INTRODUCCIÓN - EXPERIMENTACIÓN: CONCEPTO, FORMATO Y ESTRUCTURA

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Resolución de problemas de forma autónoma	0	60	60
Talleres	25	0	25
Estudio previo	0	60	60
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.
Talleres	Actividades enfocadas al conocimiento de diversas técnicas de dibujo, y a desarrollar habilidades y destrezas que permitan al alumnado abordar y proyectar de forma autónoma ideas de diseño de moda.
Estudio previo	Búsqueda de documentación e investigación previa . Trabajo autónomo.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Resolución de problemas de forma autónoma	Se realizarán actividades de contenido más teórico para abordar problemáticas creativas en el planteamiento de diseños de moda y elaboración del portfolio. El profesor supervisará uno a uno los distintos ejercicios y hará las observaciones oportunas en cada caso. Todos los ejercicios serán conservados por los alumnos a fin de analizar su progresión.
Talleres	Dado que gran parte de los contenidos son de aptitudes y de saber hacer, es por esto que el tipo de aprendizaje más idóneo es el basado en la propuesta de ejercicios y en el hábito diario dentro del aula de EJERCICIO → RESOLUCIÓN → CORRECCIÓN → REPETICIÓN. Esta cadena metodológica basada en la repetición es el método más rápido y eficaz de adquirir habilidades, siempre y cuando el alumnado participe diariamente de esta actividad. Así pues, al inicio de cada clase el profesor planteará el tema a trabajar, para lo cual además de una exposición realizará una demostración práctica. A continuación, los alumnos tratarán de aplicar los conceptos explicados en sus dibujos.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral	Nivel de implicación. resolución de ejercicios, pruebas u otras actividades propuestas en las sesiones.	10	

Resolución de problemas de forma autónoma	Resolución material del PORTFOLIO	35
Talleres	La calificación final atenderá los siguientes criterios: a) Volumen de trabajo b) Interés experimental c) Interiorización de usos procedimentales d) Niveles de complejidad sensible y técnica e) Interés plástico y expresivo	35
Estudio previo	Busca, lectura y trabajo de documentación, previo a las clases o prácticas que realiza el alumnado de forma autónoma.	20

Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia a clase es importante para el correcto desarrollo del curso.

El alumnado que siga la evaluación continua tendrá que entregar todos el trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario obtener un promedio de 5 calculando los porcentajes detallados en cada uno de los bloques de
evaluación. Es imprescindible tener un 4 como nota mínima en cada uno de los bloques para que se proceda a calcular la nota media.

De no tener superada la materia en primera convocatoria, las competencias no adquiridas serán evaluadas en la segunda convocatoria.

El alumnado que opte por la modalidad no presencial, (evaluación global) deberá superar una prueba escrita de contenidos
que le dará derecho a la valoración del resto de entregas. Para conocer el detalle de los contenidos y evaluación de las entregas tendrán que contactar **al inicio de la materia** con el profesorado responsable mediante las tutorías.

SEGUNDA CONVOCATORIA

Los/las alumnos/las que no hubieran asistido o no cubran el porcentaje obligatorio de asistencia durante el curso , deberán superar una prueba escrita de contenidos que les dará derecho a la valoración del resto de entregas. Para conocer el detalle de los contenidos y entregas tendrán que contactar al inicio de la materia , con el profesorado responsable mediante las tutorías

En el caso de alumnos/las, que aun asistiendo regularmente la clase y presentando las entregas parciales puntualmente no logren
superar la materia, deberán presentar en la segunda convocatoria solo aquellas entregas en las que no alcanzaran la nota mínima de 5. Las notas de las partes aprobadas se conservarán durante una convocatoria.

Para consultar las fechas de examen: https://deseno.uvigo.gal

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

BAKER, Alex; ROSE, Aaron; STRIKE, Christian, **Beautiful Losers: Contemporary Art and Street Culture**, Distributed Art Pub, 2005

BLACKMAN, C., **100 años de ilustración de moda**, Blume, 2007

BORRELLI, L., **Fashion Illustration Now**, Thames & Hudson, 2000

LAFUENTE, Maite, **Técnicas de ilustración de moda**, Evergreen, 2008

PEACOCK, John, **The Complete Fashion Sourcebook**, Thames and Hudson, 2005

TATHAM, C., SEAMAN, J., **Curso de dibujo de diseño de moda**, Acanto, 2004

ZEEGEN, L., **Principios de ilustración**, Gustavo Gili, 2006

ZHANYANG, Gao, **The Age of Feminine Drawing**, Ginko Press, 2007

Recomendaciones

Otros comentarios

DATOS IDENTIFICATIVOS

Laboratorio de Tendencias

Asignatura	Laboratorio de Tendencias			
Código	P01M171V01201			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo Dpto. Externo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores Solveira Losada, Paula Esther			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La asignatura se estructura en una serie de bloques en los que se pretende hacer explícita la relación con las tendencias con la moda y su complejidad. Se hará uso de aquellas herramientas de estudio y análisis de tendencias y aquellas herramientas que son un recurso profesional para observar líneas de cambios de tendencias entre los consumidores así como su impacto en la industria. Asimismo se aportará una visión práctica del "coolhunting" realizado en un entorno 2.0 monitorizando el sector de la moda, analizando los estilos de vanguardia así como los últimos eventos mediáticos. Se intentará dotar de un vocabulario básico empleado en el entorno de la aplicación de las tendencias en el contexto de la moda			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	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.
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.
A3	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
A4	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B1	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda
B7	Capacidad de comprensión y adaptación ante los cambios rápidos del entorno y de la propia disciplina
C5	Comprensión del valor semiológico de los productos y servicios, en relación a los contextos sociales a los que se destinan, y familiarizarse con las disciplinas que los estudian
C7	Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, desarrollando un criterio personal fundamentado
C8	Conocer las tendencias sociales y de la industria de la moda
D1	Capacidad para la comunicación oral y escrita, tanto en la propia lengua como en otras
D2	Capacidad de análisis, organización e planificación
D4	Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico
D8	Capacidad para el trabajo, aprendizaje y gestión de la información de forma autónoma

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Que los estudiantes sean capaces de llegar a la información para determinar y valorar las características de los estilos que marcan las tendencias, mostrando su dominio para controlar la imagen que quieren transmitir.	A1 A2 A3 A4 A5	B1 B7	C5 C7 C8	D8

Ser capaces de elaborar un moodboard , panel de tendencias, como punto de arranque y organización de una propuesta de diseño	A3 A4		C5	D2 D4 D8
Nueva	A2 A4	B1	C5 C7	D1 D2

Contenidos

Tema	
Que son las tendencias ?	Teoría y tipos de la difusión de la innovación
Fuentes principales de tendencia. Donde buscarlas y donde seguirlas	Revistas de referencia Diseñadores Personajes
Herramientas del analista de tendencias	Grupos Referencias culturales Servidores online
Dirección creativa en comunicación de moda	Las editoriales de moda y fotógrafos influyentes
La marca a través de su espacio de venta	Análisis de espacio de venta en retail
La construcción de los Atlas Visuales o paneles de tendencias Herramientas de estudio cara a la elaboración de propuestas de diseño	Principales aspectos: Herramientas de ordenación Selección de fuentes Investigación Claves Referentes Representación
El moodboard como herramienta de la definición de una colección.	La representación visual de una propuesta de colección basada en las tendencias.
Dispositivos de comunicación de la moda	Pasarelas y fashion films

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	50	60
Aprendizaje basado en proyectos	12	0	12
Estudio previo	0	30	30
Resolución de problemas de forma autónoma	0	40	40
Estudio de casos	3	0	3
Presentación	5	0	5
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Aprendizaje basado en proyectos	Revisión de casos
Estudio previo	Lecturas y materiales para revisión
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	Seguimiento establecido en entregas parciales , tutorizacion obligatoria

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral	Los contenidos impartidos en las clases magistrales serán evaluados a través de su aplicación a los ejercicios de índole práctico que se desarrollarán, y que se entregarán en un formato panel de tendencias.	20	A3 B1
Aprendizaje basado en proyectos	Se realizará un análisis de marca de forma grupal	25	
Estudio previo	Se entregaran resúmenes de las lecturas propuestas	5	

Resolución de problemas de forma autónoma	Elaboración de moodboard. Seguimiento y entregas parciales Se elaborará un trabajo de búsqueda investigación y análisis de fuentes. para propuesta de una colección,Esta información visual se irá ordenando en un panel digital personal de cada alumno. Se valorará la entrega continuada y seguimiento así como la calidad y profundización real en los temas propuestos	30		C7 D2 C8 D4 D8
Estudio de casos	Presentación final del moodboard como resumen del trabajo ejercitado durante el curso	20	B1	D2 D4 D8

Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continuada

En la **convocatoria ordinaria y extraordinaria la evaluaación será continuada ,**

en función de loa porcentajes establecidas y la metodología de las pruebas expuestas

La presentación final (**20 DE MAYO** en horario de clase)se confirmará en el cronograma de la materia

entregado a principio de curso
Para la **convocatoria extraordinaria Consultar las fechas oficiales de examen en la página web da titulación https://deseno.uvigo.gal/**

De ser requerido y sujeto a la normativa se realizará una prueba global

Evaluación global:

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a LA COORDINACIÓN DEL MÁSTER Y AL responsable de la materia en el plazo máximo de dos meses desde el inicio de la docencia da materia y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas .
Esta modalidad consistirá en un examen de carácter teórico sobre los contenidos de la materia y una prueba práctica de elaboración de propuesta de diseño enfocada a una marca que se realizará en clase (11 de junio en horario de clase)

Consultar las fechas oficiales de examen en la página web da titulación https://deseno.uvigo.gal/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Raymond, Martin, **Tendencias**, 1, Promopress, 2010

Lurie, Alison, **El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas del vestir**, 2, Paidós Contextos, 2002

Erner, Guillaume, **Sociología de las tendencias**, 1, Gustavo Gili, 2010

Miguel, Paula (ed.), **La moda, objeto de análisis**, 1, Instituto de Investigaciones Gino Germani - UBA, 2019

Bibliografía Complementaria

Holland, G y Jones R., **Predecir las tendencias de moda**, Promopress, 2017

WGSN, WGSN,

Fukai, Akiko y otros, **Future Beauty: 30 years of japanese fashion**, 1, Merrell, 2010

Bolton,Andrew, **AngloMania**, 1, The Metropolitan Museum of Art,

V.V.A.A., **Fashion Game Changers. Reinventing the 20th silhouette**, 1, Bloomsbury Publishing, 2016

V.V.A.A., **The IVY Style. Radical conformist**, 1, Yale University Press. FIT, 2012

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Dirección Creativa para Moda				
Asignatura	Dirección Creativa para Moda			
Código	P01M171V01202			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo Dpto. Externo			
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	La materia de dirección creativa se plantea como acercamiento práctico de ideación y conceptualización. La dirección creativa para moda plantea en sus orígenes el proceso de investigación que rodea el planteamiento de un concepto y sus fuentes referenciales, puntos estratégicos de los que luego marcarán los primeros pasos para la dirección de arte o desarrollo de proyecto.			

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.
A4	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
B7	Capacidad de comprensión y adaptación ante los cambios rápidos del entorno y de la propia disciplina
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas
C2	Ser capaz de identificar problemas que se puedan resolver mediante el diseño, plantearlos como problema de diseño, proponer un concepto y decidir criterios de formalización, eligiendo los materiales y procedimientos constructivos adecuados a cada caso
C3	Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
C8	Conocer las tendencias sociales y de la industria de la moda
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño
D6	Sensibilidad hacia los contextos cultural, medioambiental y social
D9	Capacidad de integración en equipos multidisciplinares
D11	Tratamiento de conflictos y negociación

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Que los estudiantes sean capaces de conceptualizar, producir y desarrollar un proyecto para una revista o marca en el que consigan establecer un discurso propio, además de un criterio estético y profesional original que sume e imprima carácter al encargo.	A6 A2 A6 A6 A4 A6	B9 B12	C12 C2 C3 C12 C8 C12 C12 C12	D13 D13 D13 D13 D13 D13 D9 D11 D13 D13 D13

Que los estudiantes sean capaces de determinar y valorar las características del estilo que determinan la moda, a partir del conocimiento de la teoría e historia del diseño y de la moda y de la comprensión del valor semiológico de los productos y los contextos a los que se destinan.	A6 A2 A6 A6 A4 A6	B7 B12	C12 C12 C8 C12 C11 C12 C12	D13 D13 D13 D6 D13 D13 D13 D9 D11 D13 D13 D13
Que los estudiantes sean capaces de identificarlos conceptos básicos que van a sustentar su discurso y puedan trabajar con ellos en el diseño o en la dirección de arte de proyectos.	A2	B7 B9 B12		

Contenidos

Tema	
Conceptualización	La fase de acopio de información La investigación de referentes Planteamiento del tema y narratividad de un proyecto de diseño
El cuaderno de campo como registro y modelador de la investigación	Investigar: Sistematización y tratamiento de referentes, bocetos y materiales de investigación. Filtrar: La Selección del material como eje central de la dirección artística . Transmitir: El "cuaderno de campo" como elemento artístico y de dirección de arte.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	2	0	2
Aprendizaje basado en proyectos	40	0	40
Resolución de problemas de forma autónoma	0	105	105
Presentación	3	0	3

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Aprendizaje basado en proyectos	Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Proyecto desenvuelto bajo *titorización continuada

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje basado en proyectos	Durante todo el curso se hará un seguimiento continuado del avance del cuaderno de campo. Por lo que se hará una evaluación continua del mismo. Así como del desarrollo del documento (librillo) donde se desarrollará una narrativa- descripción de conceptos a partir de las piezas desarrolladas en la asignaturas de Proyectos de diseño. Para dicho ejercicio se proporcionarán pautas concretas de representación al inicio de las clases.	40	C3 D6 C8 C11

Resolución de problemas de forma autónoma	Se entregará al fina de curso : Dos piezas A) El cuaderno de campo . Elemento clave para el que se darán pautas estrictas de presentación y donde se trasladará toda la investigación y referentes que han originado las colecciones desarrolladas durante el curso B) Un documento (librillo) donde se desarrollará una narrativa-descripción de conceptos a partir de las piezas desarrolladas en la asignaturas de Proyectos de diseño. Para dicho ejercicio se proporcionarán pautas concretas de representación al inicio de las clases.	40		B9 B12	C2 C3 C8 C11
Presentación	Presentación en la que expondrán las líneas conceptuales y referentes principales de su propuesta	20	A4		

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para asistencia de tutorías, programar reunión con la coordinadora Lola Dopico de lunes a viernes de 12:00 a 14:00 en la oficina de ESDEMGA

Evaluacion continua preferente

Tanto en la convocatoria de evaluación ordinaria y extraordinaria,
se realizará en base a los porcentajes establecidos en la metodología de de evaluación
Habrá una presentación final fijada pro los docentes dentro del cronograma de la materia
Para convocatoria extraordinaria de julio consulta los datos del examen oficial en la web de la titulación
https://deseno.uvigo.gal/

Evaluación global:

El alumno que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la coordinación del máster y al responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la asignatura y dara lugar a la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas . por el método de evaluación continua.
Esta modalidad consistirá en una presentación de dos piezas
A) Una cadena de campo. Siguiendo los lineamientos marcados en el área donde se trasladarán todas las investigaciones y referencias que se originaron como colecciones desarrolladas durante el curso
*B) Un documento (*libro) donde se desarrollará una narración-descripción de conceptos a partir de las piezas desarrolladas en los materiales del Proyecto de Diseño.
Consulta los datos del examen oficial en la web de la titulación https://deseno.uvigo.gal/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bordieu, Pierre, **La distinción: Criterio y bases sociales del gusto**, Taurus, 1999

Bibliografía Complementaria

Maistre, Xavier de, **VIaje al rededor de mi habitación**, Funambulista, 2014
Flügel, J.C., **La Psicología del vestido**, 1, Melusina, 2015

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103

Otros comentarios

En este segundo cuatrimestre las materias de primer curso en su totalidad están estrechamente relacionadas. Y es muy importante entender este aspecto desde el primer momento para una optimización de los trabajos y del aprendizaje.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Diseño y Entorno Digital				
Asignatura	Diseño y Entorno Digital			
Código	P01M171V01203			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es			
Web	http://deseno.uvigo.gal			
Descripción general	Esta materia está orientada al uso y dominio por parte del alumnado de las aplicaciones informáticas y los recursos digitales dentro del diseño de moda y su entorno creativo y profesional. El alumno debe adquirir los conocimientos y habilidades instrumentales necesarias para los ámbitos fundamentales del diseño, como la gráfica, generación y manipulación de la imagen digital, ilustración, maquetación, tipografía, identidad corporativa. Se incidirá especialmente en el dominio de las herramientas digitales de generación y tratamiento de imagen y diseño vectorial, y de programas complementarios para la edición gráfica.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
B1	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda
B3	Capacidad para comprender en profundidad el contexto social y cultural en que tendrá lugar la práctica artística o profesional
B4	Capacidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos y resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda
B8	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y de adopción de recursos novedosos en el ámbito del diseño de moda
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
C3	Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
C4	Capacidad de aplicar sistemas de representación gráfica usados en el diseño de moda
C9	Conocer y ser capaz de aplicar las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del diseño de moda
D1	Capacidad para la comunicación oral y escrita, tanto en la propia lengua como en otras
D2	Capacidad de análisis, organización e planificación
D3	Capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Que los estudiantes sean capaces de dominar las aplicaciones informáticas y los recursos digitales para la creación de proyectos de diseño de moda.	B1 B3 B4 B8 B9	C3 C4 C9	D1 D2 D3
Que los estudiantes sean capaces de elegir y usar las herramientas y los recursos digitales correctos para la resolución de problemas de diseño en diferentes entornos y salidas.	B4 B8 B9	C3 C4 C9	
Que los alumnos sean capaces de desarrollar una gramática visual propia a través de elementos gráficos y la generación y manipulación de la imagen digital en relación a un proyecto de diseño de moda	B1 B3 B4 B8 B9	C3 C4 C9	D1 D2 D3

Contenidos
Tema

BLOQUE 1. Introducción a la imagen digital	Fundamentos de la imagen digital aplicada al diseño y a la comunicación visual. Relación entre imagen digital e imagen analógica. Imagen vectorial e imagen de mapa de bits: características, lógicas de construcción y criterios básicos de uso. Formatos de imagen, sistemas de compresión y adecuación de los archivos a diferentes soportes y procesos de salida.
BLOQUE 2. Imagen de mapa de bits.	Principios de creación, edición y tratamiento de la imagen de mapa de bits. Características técnicas de la imagen digital: resolución, dimensión, modos de color, remuestreo, redimensión, optimización y exportación de archivos para distintas salidas. Herramientas de dibujo, pintura, texto, retoque, trazado y composición. Organización del trabajo mediante capas, selecciones y máscaras. Control tonal y cromático: luz, histogramas, niveles, curvas, limpieza de dibujos, coloreado digital, modos y ajustes de color, canales y corrección de dominantes. Procedimientos de retoque, transformación de imágenes y aplicación de filtros. Edición no destructiva: capas de ajuste y de relleno, máscaras, estilos de capa y modos de fusión. Procesos de digitalización de dibujos y aplicación de técnicas mixtas analógico-digitales en el desarrollo de la ilustración. (Software de apoyo: Photoshop, Affinity)
BLOQUE 3. Imagen vectorial.	Conceptos fundamentales del trabajo con gráficos vectoriales. Configuración del espacio de trabajo en Illustrator, creación de documentos y organización mediante capas. Dibujo con curvas y construcción de formas vectoriales. Integración de texto e imágenes en el proyecto gráfico. Principios básicos de tipografía, composición, maquetación y uso de retículas. Preparación de archivos finales y exportación en formato PDF. Elaboración de fichas técnicas: función, conceptos básicos, estructura, modelos y criterios de presentación profesional.(Softwares de apoyo: Illustrator, Indesign, Affinity)
BLOQUE 4. Entorno digital en la moda	Aplicación de los recursos digitales al ámbito de la moda y a la dirección visual de proyectos. Creación de moodboards y collages como herramientas de investigación, conceptualización y definición estética. Desarrollo de estampados: tipologías, criterios compositivos y creación de posicionales. Elaboración de fichas técnicas vinculadas al producto, a la colección y a su comunicación. Diseño y presentación de materiales visuales para lookbook, editorial y campañas: diferencias, similitudes e interacciones.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	0	20
Resolución de problemas	10	25	35
Resolución de problemas de forma autónoma	0	70	70
Estudio de casos	15	10	25
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Presentación y contextualización de los principales contenidos teóricos, técnicos y metodológicos de la materia, con el apoyo de recursos audiovisuales, referencias visuales, ejemplos profesionales y software específico. Las sesiones introducen los conceptos necesarios para comprender los procesos de creación, edición, producción y comunicación digital aplicados al diseño y a la moda.
Resolución de problemas	Desarrollo de ejercicios prácticos vinculados a los contenidos tratados en las sesiones presenciales. Estas actividades permiten aplicar de manera progresiva los conocimientos técnicos y conceptuales de la materia, resolver situaciones concretas de producción digital y tomar decisiones sobre formatos, imagen, composición, color, presentación y adecuación de los archivos a diferentes finalidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización autónoma de ejercicios, prácticas y tareas obligatorias orientadas a la consolidación de los conocimientos abordados en la materia. El alumnado deberá analizar cada propuesta, seleccionar los procedimientos más adecuados, desarrollar soluciones propias y revisar los resultados atendiendo a criterios técnicos, visuales y comunicativos.
Estudio de casos	Análisis de casos reales o referentes profesionales vinculados al diseño digital, a la comunicación visual y a la moda. El estudio de casos permite observar la aplicación de los conceptos teóricos y técnicos en contextos concretos, interpretar soluciones gráficas, identificar estrategias de presentación y valorar alternativas de desarrollo. Esta metodología complementa las sesiones expositivas y favorece la conexión entre aprendizaje, práctica profesional y cultura visual contemporánea.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	Se plantearán ejercicios de resolución formal, técnica y conceptual orientados a la aplicación de los contenidos desarrollados en las sesiones presenciales. Estas actividades permitirán consolidar los conocimientos de la materia mediante la práctica progresiva, la experimentación con recursos digitales y la toma de decisiones estéticas y técnicas. Las correcciones se realizarán dentro de las horas de docencia presencial, atendiendo al nivel de partida, a la evolución y a las necesidades específicas del alumnado.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado desarrollará de manera autónoma los ejercicios y tareas propuestas, aplicando los procedimientos técnicos y conceptuales trabajados en la materia. Este trabajo permitirá afianzar el aprendizaje, explorar soluciones propias y mejorar los resultados a partir de la revisión crítica del proceso. El alumnado podrá recibir apoyo docente en las sesiones presenciales y en las horas de tutoría, especialmente para resolver dudas, orientar decisiones de desarrollo y mejorar la adecuación técnica y comunicativa de las propuestas.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Lección magistral	Se valorará la asistencia a las sesiones presenciales planificadas a lo largo del cuatrimestre, así como la participación activa, la implicación en los debates y la capacidad para relacionar los contenidos teóricos, técnicos y visuales abordados en la materia.	10	B9	C3 C9
Resolución de problemas	Se evaluará la realización de ejercicios prácticos planteados a lo largo de las diferentes sesiones del cuatrimestre. Estas actividades permitirán valorar la aplicación progresiva de los contenidos de la materia, la comprensión de los procedimientos técnicos, la capacidad de resolución formal y conceptual, y la adecuación de las soluciones a los objetivos planteados.	35	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Resolución de problemas de forma autónoma	Se evaluará la entrega de proyectos y ejercicios de carácter obligatorio realizados de manera autónoma bajo la tutorización y guía del profesorado de la asignatura. Se valorará la autonomía en el proceso de trabajo, la aplicación de los procedimientos técnicos y conceptuales, la coherencia de las decisiones estéticas y técnicas, la calidad de los resultados y la capacidad de revisión y mejora de las propuestas.	40	B4 B8 B9	C3 C4 C9
Estudio de casos	Se evaluará el análisis de problemas, casos reales o referentes profesionales relacionados con los contenidos de la materia. Se valorará la capacidad para interpretar el caso, identificar sus aspectos formales, técnicos y comunicativos, relacionarlo con los conceptos abordados en clase y formular conclusiones o soluciones fundamentadas.	15	B4 B8 B9	C3 C4 C9

Otros comentarios sobre la Evaluación

Convocatoria ordinaria

Evaluación continua

La evaluación continua se desarrollará a lo largo del cuatrimestre mediante el seguimiento del trabajo del alumnado, la realización de los ejercicios propuestos en las sesiones presenciales y la entrega de los trabajos obligatorios vinculados a los contenidos de la materia.

Para superar la materia por esta modalidad, será necesario entregar todos los ejercicios y trabajos obligatorios establecidos, alcanzar una calificación final igual o superior a 5 sobre 10 y obtener una calificación mínima de 4 sobre 10 en cada uno de los trabajos obligatorios. Si algún ejercicio o trabajo obligatorio obtiene una calificación inferior a 4, no ponderará para superar la materia en la convocatoria ordinaria y el alumnado deberá presentarse a la segunda convocatoria.

Evaluación global

El estudiantado que opte por la evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta elección supondrá la renuncia a la evaluación continua y la anulación de las calificaciones obtenidas por esa vía.

El alumnado acogido a la evaluación global deberá presentar todos los trabajos solicitados durante el cuatrimestre, equivalentes a los requeridos en la evaluación continua, y realizar un examen teórico-práctico sobre los contenidos de la materia en las fechas oficiales de la convocatoria ordinaria.

La calificación en esta modalidad se corresponderá con la metodología de resolución de problemas de forma autónoma, con

un peso del 60%, y con el examen teórico-práctico, con un peso del 40%.

Segunda convocatoria

En la segunda convocatoria, el alumnado deberá entregar los ejercicios y trabajos obligatorios solicitados durante el cuatrimestre que no hubiesen sido presentados o que hubiesen obtenido una calificación inferior a 4 en la convocatoria ordinaria.

Además, deberá realizar un examen teórico-práctico sobre los contenidos abordados en la materia, en la fecha oficial establecida para la segunda convocatoria.

La fecha oficial de la segunda convocatoria podrá consultarse en la página web de la Facultad:

https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-e-avaliacions/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Müller-Brockmann, Josef, **Sistemas de retículas : un manual para diseñadores gráficos**, 3ª, Gustavo Gili, 2012

AMBROSE, G. y HARRIS, P, **Layout**, Parramón, 2008

Bibliografía Complementaria

Samara, Timothy, **Disenar Con y Sin Reticula**, Gustavo Gili, 2004

FEYERABEND, F.V. y GOSH, F, **Ilustración de moda. Plantillas**, Gustavo Gili, 2009

LEBORG, C, **Gramática visual**, Gustavo Gili, 2004

Inglis, T., **Diseño gráfico**, Blume, 2024

Meggs, P. B., & Purvis, A. W., **Historia del diseño gráfico**, 4º, RM Verlag, 2009

Cooke, A., **Graphic Design for Art, Fashion, Film, Architecture, Photography, Product Design & Everything in Between**, Prestel, 2018

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Diseño de Porfolio/P01M171V01401
Diseño Gráfico para Moda/P01M171V01302

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección Creativa para Moda/P01M171V01202
Ilustración de Moda/P01M171V01104
Fotografía de Moda/P01M171V01205
Proyectos de Diseño de Moda II/P01M171V01204

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103

Otros comentarios

Tutorías:
Modalidad presencial concertada. Solicitar tutoría a través de correo electrónico a pdopico@uvigo.es

Despacho 224 / 2º planta Facultad de Bellas Artes
5ª planta Facultade de Deseño

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proyectos de Diseño de Moda II				
Asignatura	Proyectos de Diseño de Moda II			
Código	P01M171V01204			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo Dpto. Externo			
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 aborda y profundiza en los fundamentos de la creación en diseño para moda. El diseño y la dirección formal así como el desarrollo de una propuesta de microcolección. La selección de tejidos, volúmenes y silueta así como materiales y procesos constructivos coherentes.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
A1	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.
B1	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
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
C2	Ser capaz de identificar problemas que se puedan resolver mediante el diseño, plantearlos como problema de diseño, proponer un concepto y decidir criterios de formalización, eligiendo los materiales y procedimientos constructivos adecuados a cada caso
C9	Conocer y ser capaz de aplicar las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del diseño de moda
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
D7	Motivación por la calidad
D8	Capacidad para el trabajo, aprendizaje y gestión de la información de forma autónoma

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Que los y las estudiantes sean capaces de comprender el proceso creativo que hay detrás de una colección de moda y desarrollen metodologías de investigación y análisis para plantear un proyecto de diseño de piezas de indumentaria en un contexto de moda y materializado con parámetros de calidad en la selección de materiales y en las técnicas y acabados empleados.	A1	B1 B12	C1 C2 C9 C11	D4 D5 D7 D8
Que los y las estudiantes sean capaces de profundizar en el uso de las herramientas creativas adquiridas, entendiendo las necesidades técnicas y morfológicas de diseño para traspasarlo de la bidimensión a la tridimensión.		B1 B9 B12	C1 C2 C9	D7
Que los y las estudiantes sean capaces de desarrollar un cuaderno de trabajo donde se refleje el proceso de investigación en diseño y que sirva de soporte para la comunicación estética y técnica de su proyecto.	A1	B1 B9	C1 C2 C11	D13 D13 D13 D7 D8 D13 D13

Que los y las estudiantes sean capaces de realizar proyectos que impliquen un uso en su complejidad de las técnicas de creación y desarrollo del diseño de moda. Tallajes, selección de materiales y técnicas.	B13 B13 B12	C1 C2 C12 C9 C12	D13 D5 D13 D7 D8

Contenidos

Tema	
Fundamentos de la creación en diseño de moda	
La dirección formal y el desarrollo de una familia de propuestas	La selección de tejidos según sus características materiales y procesos constructivos coherentes.
Tratamiento de la escala en el diseño .	Proporción Volúmenes Modularidad
Desarrollo y materialización . Acercamiento al concepto de colección	Profundización en formulas constructivas. Modelar. Drapear Repetición y modulación de formas. Siluetas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	2	0	2
Resolución de problemas de forma autónoma	0	105	105
Aprendizaje basado en proyectos	40	0	40
Presentación	3	0	3

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.
Aprendizaje basado en proyectos	Esta metodología es la empleada para que los alumnos adquieran los conocimientos y competencias mediante la elaboración de su propio proyecto encargándose de planificar, estructurar el trabajo y elaborar los prototipos para resolver la cuestión planteada. Los docentes guiaran y apoyaran a lo largo del proceso

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Los docentes guiaran y apoyaran a lo largo del proceso La coordinadora de la materia Lola Dopico estará disponible previa cita en horario de tutorías de lunes a jueves de 12.00 a 14.00

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumn@ habrá de desarrollar durante el curso un mínimo de tres volúmenes/prendas completas consturidas. Que se complementen con el material desarrollado en el primer cuatrimestre. Se tendrá en cuenta la entrega de dibujos y propuestas parciales , la originalidad de las propuestas y la evolución de las mismas y la destreza en su ejecución El acabado de las piezas y el desarrollo estético, el equilibrio entre la aportación creativa y la cualidad funcional.	40	B1 B9 B12	C1 C2	D8
Aprendizaje basado en proyectos	Seguimiento y avance a través de tutorización continuada del desarrollo de un mínimo de tres volúmenes/prendas completas construidas	40	B9 B12	C9	D5 D7
Presentación	Se realizará un presentación del trabajo y una exposición de las principales líneas de investigación del desarrollo del mismo. Se valorará la exposición del mismo	20	B1		D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para atención en tutoría planificar reunión con la coordinadora Lola Dopico de Lunes a jueves de 12h a 14h en el despacho de ESDEMGA

Evaluación continua: Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores.

Presentación final en evaluación continua 20 de maio de 17 a 20 h

Convocatoria extraordinaria consultar horario de pruebas de convocatoria extraordinaria **https://deseno.uvigo.gal/**

Evaluación global: El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito al responsable de la asignatura en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la asignatura y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en la entrega de un mínimo de 5 volúmenes/prendas completas desarrolladas en las que se tendrá en cuenta al momento de evaluar:

- La originalidad de las propuestas y la destreza en su ejecución.
- El acabado de las piezas.
- El desarrollo de las propuestas desde una perspectiva conceptual y formal.
- El equilibrio entre la aportación creativa y la calidad funcional.

Consultar horario de pruebas de convocatoria extraordinaria https://deseno.uvigo.gal/home-esp/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

SIMMEL , GEORGE, **CULTURA FEMENINA Y OTROS ENSAYOS**, ALBA Ed., 1999

Franzini , Elio, **LA ESTETICA DEL SIGLO XVIII**, 1, VISOR, 2015

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección Creativa para Moda/P01M171V01202

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de Diseño de Moda I/P01M171V01103

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fotografía de Moda				
Asignatura	Fotografía de Moda			
Código	P01M171V01205			
Titulacion	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fraga Pérez, Andrés			
Profesorado	Fraga Pérez, Andrés			
Correo-e	andres.fraga.perez@uvigo.gal			
Web				
Descripción general	Estudio de la fotografía aplicada a la moda con un planteamiento eminentemente práctico; se pretende un recorrido por las estéticas fotográficas aplicadas al campo de la moda, dando a los alumnos las bases técnicas necesarias para poder desarrollar las imágenes apropiadas a sus diseños, incidiendo especialmente en de la planificación de una sesión. Materia del programa English Friendly: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
A4	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
B3	Capacidad para comprender en profundidad el contexto social y cultural en que tendrá lugar la práctica artística o profesional
B4	Capacidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos y resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda
B9	Capacidad de desarrollar una gramática visual clara e innovadora
C3	Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
C4	Capacidad de aplicar sistemas de representación gráfica usados en el diseño de moda
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
D9	Capacidad de integración en equipos multidisciplinares

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Que los estudiantes adquieran capacidad de análisis sobre las imágenes y estéticas fotográficas aplicadas a la moda, posibilitando y propiciando la lectura y aplicación de sus propios criterios nos sus trabajos de diseño.		B3 B4	C3 C4	D4 D5 D9
Que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios para el manejo de los equipos técnicos con el fin de que pueda realizar sus propios trabajos, a la vez que adquiere la visión de las posibilidades de las herramientas fotográficas en cuanto a herramientas creativas y de expresión, entendiendo la fotografía como un paso más dentro del proceso de creación textil, necesario para la visibilidad de las piezas elaboradas y el propio proceso de diseño.	A4	B4 B9	C3 C4	D4 D5 D9

Contenidos	
Tema	
Lenguaje visual	Conceptos básicos de la imagen como lenguaje.
El panel de referencias	Tipologías e importancia del panel de referencias o moodboard en la planificación y ejecución de una sesión fotográfica.

Iluminación básica	Principios básicos y naturaleza de la luz Características de la luz: Continua o flash, dureza y especularidad, dirección, forma y color. Equipamento y técnicas de iluminación.
Trabajos prácticos	Fotografía de moda: Lookbook E-commerce Editorial Campaña.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	3	0	3
Talleres	5	10	15
Aprendizaje colaborativo.	12	12	24
Aprendizaje basado en proyectos	10	20	30
Resolución de problemas de forma autónoma	0	58	58
Trabajo	0	10	10
Proyecto	0	10	10

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Introducción a la fotografías de moda, contexto actual de la fotografías y lenguaje visual.
Talleres	Práctica de sesión fotográfica en plató.
Aprendizaje colaborativo.	Trabajo en grupo
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de la imagen correspondiente a los proyectos de los alumnos, trabajos realizados en grupo así como proyectoss personales.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de los trabajos prácticos propuestos sobre las colecciones de los alumnos.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Realización práctica de los proyectos de los alumnos, desde e-commerce, a lookbook y campaña

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Talleres	Defensas públicas de trabajos de asignaturas, colaboración en actividades de aula y asistencia	20	A4	B4	C4	D4
Aprendizaje colaborativo.	Trabajo en equipo. Paneles de referencia y representaciones fotográficas de una colección. Lookbook y comercio electrónico	20		B9	C3 C4	D4 D5 D9
Aprendizaje basado en proyectos	Panel de referencia del trabajo individual	20	A4	B3 B4	C3	D4 D5
Resolución de problemas de forma autónoma	Trabajo fotográfico individual. Representación fotográfica de una colección. E-commerce, lookbook y campaña.	40		B4 B9	C4	D5 D9

Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continua

La evaluación se realizará sobre todos y cada uno de los ejercicios realizados, valorando por un lado el trabajo realizado en equipo y por otro lado el trabajo individual, así como la asistencia y participación en clase. Para aprobar la asignatura es necesario haber superado tanto la parte de trabajo en grupo como la parte individual, que no se podrá aprobar si se suspende la media de alguna de las dos partes. La ponderación de estas actividades se distribuye de la siguiente manera:

- 20%: Defensas públicas de trabajos de asignaturas, colaboración en actividades de aula y asistencia.

- 20%: Trabajo en grupo. Paneles de referencia en representaciones fotográficas de una colección. Lookbook y comercio electrónico.

- 20%: Panel de referencia de obra individual.

- 40%: Trabajo fotográfico individual. Representación fotográfica de una colección. E-commerce, lookbook y campaña.

Las diferentes tareas y trabajos serán entregados a través de la plataforma Moovi, pudiendo ser requerido en alguna ocasión que se entregue alguna parte impresa.

Evaluación global

Los estudiantes tienen un plazo de un mes desde el inicio de la asignatura para informar si quieren optar por esta opción. La evaluación se basa en una serie de pruebas que incluyen tanto la parte teórica como la práctica. La ponderación de estas pruebas se distribuye de la siguiente manera:

- 50%: Examen teórico

- 50%: Trabajo fotográfico individual. Representación fotográfica de una colección. E-commerce, lookbook, campaña y editorial.

Los trabajos deberán ser entregados dentro del período de exámenes publicado en la página web de la facultad: https://deseno.uvigo.gal/wp-content/uploads/2024/07/Avaliacions_mestrado_moda_24_25.pdf

El plazo de presentación de los trabajos para la segunda oportunidad se encuentra publicado en el calendario de la facultad: https://deseno.uvigo.gal/wp-content/uploads/2024/07/Avaliacions_mestrado_moda_24_25.pdf

Fuentes de información

Bibliografía Básica

AVEDON, R., **An autobiography Richard Avedon**, RANDOM HOUSE,

Bibliografía Complementaria

GARNER, P y MELLOR, D.A., **The Essential Cecil Beaton**, Schirmer/Mosel,
COTTON, CH., **Nick Knight Photographeien 1994-2009**, Schirmer/Mosel,
LINDBERGH, P., **Peter Lindbergh. A different vision on fashion photography**, Taschen,
GATTI, J., **Peter Lindbergh: Untitled 116**, Schirmer/Mosel,
MONDINO, J.B., **Mondino two much**, Schirmer/Mosel,
PENN, I.y LIBERMAN, A., **Irving Penn: Passage**, Alfred A. Knopf,
VVAA., **La fotografía del siglo XX. Museum Ludwing Colonia**, Taschen,
HILL, P. y COOPER, T., **Diálogo con la fotografía**, GG Gustavo Gili,
MARQUET, F., **Helmut Newton**, Taschen,
ARNHEIM; R., **Arte y percepción visual**, Alianza editorial,
BARTHES, R, **La cámara lúcida**, GG Gustavo Gili,

Recomendaciones

Otros comentarios

Tutorías bajo solucitud previa enviando un correo a andres.fraga.perez@uvigo.gal