



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Dibujo y Expresión Gráfica Aplicados a la Moda		Código	710G03006
Titulación	Grao en Xestión Industrial da Moda			
Descriptoros				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Proxectos Arquitectónicos, Urbanismo e Composición			
Coordinador/a	Río Vázquez, Antonio Santiago	Correo electrónico	antonio.rio.vazquez@udc.es	
Profesorado	López Salas, Estefanía	Correo electrónico	estefania.lsalas@udc.es	
	Río Vázquez, Antonio Santiago		antonio.rio.vazquez@udc.es	
Web	https://dibujomoda.blogspot.com/			
Descripción general	Esta asignatura tiene un doble objetivo: dotar al alumno de la capacidad para expresar sus ideas mediante el dibujo a mano alzada, entendiendo esta capacidad como básica y necesaria para su desarrollo en el entorno profesional del diseño de moda, y conseguir que el alumno adquiera los conocimientos fundamentales que le permitan enfrentarse al análisis de las formas en la moda por medio del dibujo a mano alzada. Paralelamente a estos objetivos, el alumno irá tomando conocimiento de los modos de expresión gráfica en el ámbito de la gestión industrial de moda.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A4	Dominar los fundamentos del diseño en general y del diseño de moda en particular, y enmarcarlas en su contexto histórico particular y general.
A5	Desarrollar las necesarias habilidades para la generación de ideas creativas e innovadoras.
A18	Conocer los lenguajes plásticos y visuales en el ámbito del diseño de la industria de la moda, para entender e interpretar las creaciones artísticas de prendas de moda.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B7	Capacidad para analizar tendencias (razonamiento crítico).
B8	Capacidad de planificación, organización y gestión de recursos y operaciones
B9	Capacidad de análisis, diagnóstico y toma de decisiones
B10	Capacidad de comprensión de la dimensión social e histórico-artística del diseño y la industria de la moda, vehículo para la creatividad y la búsqueda de soluciones nuevas y efectivas.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
C4	Desarrollar el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C6	Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables
C7	Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social



C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C9	Tener la capacidad de de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas,establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Sistemas de representación: Comprensión y conocimiento de los sistemas de representación y su relación con los procedimientos de ideación gráfica y de expresión visual en las distintas fases del diseño de moda.	A4	B1	C3
	A5	B2	C5
	A18	B3	C6
		B4	C8
		B5	
		B7	
		B8	
		B9	
		B10	
Análisis de formas: Comprensión y conocimiento de la figura humana, de las leyes de perspectiva, de la teoría de sombras y valoración tonal y la aptitud o capacidad de su aplicación a los procedimientos de estudio fenomenológico y analítico de las formas.	A4	B1	C3
	A5	B2	C6
		B4	C7
		B5	C8
		B8	C9
		B10	
Teoría de la composición: Comprensión y conocimiento de las distintas teorías de la composición y su aplicación a expresión gráfica del diseño de moda.	A4	B1	C3
	A18	B2	C6
		B3	C7
		B4	C8
		B5	
		B10	
Ideación gráfica y representación: Aptitud o capacidad para concebir y representar las propias ideas y dominar la proporción y las técnicas de expresión gráfica, así como la representación y el acabado final.	A4	B2	C3
	A18	B3	C4
		B4	C5
		B5	C6
		B7	C7
		B8	C8
		B9	C9
		B10	

Contenidos	
Tema	Subtema
1. El dibujo	1.1. Introducción al dibujo de moda. El dibujo como herramienta. 1.2. Análisis de la representación de la figura aplicada a la moda. Conceptos básicos. 1.3. La fase de ideación gráfica en el dibujo. 1.4. La representación objetiva y analítica. 1.5. Dibujo y comunicación.



2. La expresión gráfica	2.1. Herramientas gráficas. 2.2. La percepción visual. 2.3. Elementos morfológicos de la imagen. 2.4. Sintaxis de la imagen. 2.5. Teorías de composición y color.
-------------------------	---

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Actividades iniciales	A18 B1 B5 C6 C8 C9	1.5	4.5	6
Sesión magistral	A4 A5 B10 C3 C4 C5 C7	22.5	0	22.5
Taller	A4 A5 A18 B3 B4 B7 B8 B9 B10 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	13	39	52
Portafolio del alumno	A4 A5 A18 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	6	27	33
Seminario	A4 A5 A18 B2 B5 C5 C7	8	24	32
Prueba práctica	B2 B3 B4 B8 B9 C6 C9	3	0	3
Atención personalizada		1.5	0	1.5
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Actividades iniciales	Estas actividades se llevan a cabo al inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de conocer las competencias, intereses y/o motivaciones que posee el alumno para el logro de los objetivos que se quieren conseguir, vinculados a la asignatura. Con ellas se pretende obtener información relevante que permita articular la docencia para favorecer aprendizajes eficaces y significativos que partan de los saber previos del alumnado.
Sesión magistral	En las sesiones magistrales se exponen los contenidos teóricos de la asignatura y los desarrollos prácticos fundamentales basándose en el empleo de la palabra y apoyándose fundamentalmente en la imagen, con presentaciones digitales y dibujos en la pizarra, como vías principales de transmisión de la información.
Taller	En los talleres semanales se busca que el alumnado ponga en práctica los conocimientos adquiridos, a través de una serie de ejercicios propuestos por el profesorado, con su apoyo y supervisión permanente durante el tiempo de la clase.
Portafolio del alumno	Los portafolios del alumno son una metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes fuera del aula, bajo la tutela del profesor. Al largo del cuatrimestre se irán proponiendo al alumno una serie de enunciados genéricos, para que los desarrolle por su cuenta y los entregue al finalizar la asignatura. El horario semanal de tutorías permitirá hacer el seguimiento y tutela de estos trabajos, de modo voluntario.
Seminario	Los seminarios serán impartidos por profesionales externos que aportarán su visión de la práctica profesional en relación con la asignatura, centrada en determinados aspectos relacionados con el dibujo y la expresión gráfica.
Prueba práctica	Se utiliza como prueba individual para la evaluación final del aprendizaje, permitiendo evaluar la capacidad y destreza adquirida al largo de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Taller Portafolio del alumno	En el horario de tutorías, los docentes, de manera individual o en pequeños grupos, atenderán a las necesidades y consultas del alumnado relacionadas con el desarrollo y/o temas vinculados con la asignatura, proporcionándole orientación, apoyo y motivación en el proceso de aprendizaje. También podrá realizarse de manera no presencial para consultas específicas, a través de correo electrónico o de plataformas de teleformación.
---------------------------------	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Taller	A4 A5 A18 B3 B4 B7 B8 B9 B10 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	Evaluación de las prácticas y trabajos realizados en el aula y/o completados fuera de ella. Estos trabajos deben dar idea de la maduración del alumno en la asignatura. Es preciso la realización, en tiempo y forma, del 80% de los trabajos propuestos para poder ser evaluado. Estos trabajos no se devolverán al alumno.	30
Portafolio del alumno	A4 A5 A18 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	Es una parte fundamental de la evaluación junto con los trabajos realizados en el taller, y se realizarán fuera del aula de modo paralelo al curso. Su elaboración con la mínima calidad exigible es indispensable para su consideración. Estos trabajos no se devolverán al alumno.	20
Prueba práctica	B2 B3 B4 B8 B9 C6 C9	La prueba objetiva sirve de control para evaluar la maduración final del alumno al término de la asignatura.	50

Observaciones evaluación
La evaluación es continua, y la presencialidad (asistencia) es imprescindible, tanto para la realización de las prácticas y trabajos en el aula como para las clases teóricas. Una asistencia inferior al 80% puede comprometer la evaluación positiva en la asignatura. Los alumnos que se presenten a la prueba objetiva y no superen la materia con los porcentajes señalados, figurarán en actas con la calificación final obtenida. Las prácticas del taller, el portafolio del alumno y la prueba objetiva (examen) sólo tendrán validez para el curso actual (primera y segunda oportunidad), y deberán repetirse en los siguientes cursos académicos. Solamente la asistencia, siempre que sea superior al 80% de las sesiones, se conservará para los siguientes cursos. Los alumnos que superen la materia en la primera oportunidad y deseen subir nota, podrán presentarse a subir nota en la segunda oportunidad, previa notificación al profesor y autorización por parte de este antes del cierre de las actas de la primera oportunidad. Si hubiera un alumno que quiera presentarse a la convocatoria adelantada de diciembre, para superar esta materia se le aplicarán los mismos criterios de evaluación que para la segunda oportunidad. Se aplican los mismos criterios de evaluación en la primera y en la segunda oportunidad. Estos criterios son los mismos para los alumnos matriculados en régimen de dedicación a tiempo completo como en el caso de alumnos con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial.

Fuentes de información	
Básica	- Bryant, Michele Wesen (2012). Dibujo de moda : técnicas de ilustración para diseñadores de moda. Barcelona: Blume - Martín Roig, Gabriel (2007). Dibujo para diseñadores de moda. Barcelona: Parramón - Brambatti, Manuela (2017). Ilustración de moda: técnicas y métodos de dibujo profesional. Barcelona: Promopress



Complementária	- Hopkins, John (2010). El dibujo en la moda. Barcelona: GG - Drudi, Elisabetta Kuky (2010). Dibujo de figurines para el diseño de moda. Amsterdam: Pepin Press - Wager, Lauren (2017). La paleta perfecta: combinaciones de colores inspiradas en el arte, la moda y el diseño. Barcelona: Promopress
-----------------------	--

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos de Diseño Artístico de la Moda/710G03002

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Diseño de Moda/710G03010

Otros comentarios

Los alumnos que participen en programas de movilidad tanto saliente como entrante se adaptarán a las mismas normas que al resto del alumnado.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías