

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE
DE LA ASIGNATURA:
2º - Volumetría de la
indumentaria**

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	2º - Volumetría de la indumentaria
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Volumetría de la indumentaria
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Del 22-09-2025 a 30-01-2026
Horario de impartición	Miércoles de 13:00 a 15:00 horas y viernes de 13:00 a 15:00 horas

1.2 Datos del profesorado

Nombre	Sofía Clari Rodríguez
Correo electrónico	sofiacr@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

El volumen es configurador de siluetas y formas tridimensionales, siendo un elemento intrínseco al diseño de moda. Esta asignatura se acerca a la volumetría con respecto a un canon humano.

El uso de diferentes materiales y técnicas constructivas, hace que se abra una nueva vía, que facilita la elaboración volumétrica y real de propuestas plásticas, a veces más artísticas, con diseños que van más allá del cuerpo sin olvidarlo a la vez, a través de distintas disciplinas que interactúan entre sí. Se tienen en cuenta los parámetros clásicos de la moda enriqueciéndose con nuevas inserciones de diseños que juegan con el espacio, volúmenes y texturas. Puede ser un camino a seguir en un futuro o una herramienta para solventar planteamientos puntuales en materia de diseño y construcción.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Volumetría de la indumentaria forma parte de la materia lenguajes y técnicas de representación y comunicación. Se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Obligatoria (OE) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 4 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. el cuerpo como volumen. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

- 1.OBJETO ARTÍSTICO E INDUMENTARIA.
 - 1.1. Moda y arte.
 - 1.2. Diseño de Moda y Escultura.
 - 1.3. La creación artística del diseñador de moda. Diseñadores.
2. ASPECTOS CONSTRUCTIVOS, SIMBOLICOS Y COMUNICATIVOS. 2.1. Presentación y contexto. Comunicar el volumen.
- 2.2. Simbología de la forma. Formas armónicas y formas que rompen el equilibrio.
- 2.3. Técnicas de construcción del volumen escultórico y su aplicación a la indumentaria.
- 2.4. El punto, la línea y el movimiento en base a una estructura, maniquí o cuerpo.
3. CONCEPTOS, PROCESOS Y TÉCNICAS VOLUMÉTRICAS PARA EL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA.
 - 3.1. Construcción por planos seriados y superposiciones
 - 3.2. Construcción por plegado y papiroflexia.
 - 3.3. Construcción por geometría.
 - 3.4. Construcción por calados.
 - 3.5. Otros: nudos, acumulación, moulage, cambio de escala... 3.6. Desarrollo plano del volumen. Rectas y curvas.
4. LENGUAJES ESCULTÓRICOS Y ESPACIALES RELACIONADOS CON LA INDUMENTARIA Y LA MODA.
 - 4.1. Moda: su relación con la forma, el espacio y la escultura a través del tiempo.
 - 4.2. Volumen y movimiento del cuerpo con respecto a la indumentaria.
5. LA INDUMENTARIA Y EL ESPACIO: AMPLIACIÓN DEL ESPACIO INTERPERSONAL Y DEFINICIÓN DEL YO ESPACIAL.
 - 5.1. Ampliación del espacio interpersonal.
 - 5.2. Definición del yo espacial.
 - 5.3. El espacio entre la prenda y el cuerpo.
6. EL CUERPO COMO VOLUMEN.

- 6.1. La evolución de la silueta y el volumen corporal.
- 6.2. El cuerpo humano y sus proporciones. Tipologías y canon. 6.3. El cuerpo humano y el maniquí como base de construcción.
- 7. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN PARA LA VOLUMETRÍA DE INDUMENTARIA.
 - 7.1. Formas geométricas, orgánicas, azar y efectos ópticos.
 - 7.2. Estrategias y procesos creativos de experimentación.
 - 7.2. Análisis de formas ya existentes.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT06 - Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
- CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

- CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	14	14,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	35	35,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	6	6,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	9	9,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	2	2,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	2	2,00%
	Total horas presenciales	72	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticas establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	12	12,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	4	4,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	12	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con mesa de corte, máquinas de coser y plancha.
- Aulas con ordenador y cañón.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

AKIKO, F.; TAMAMI, S.; IWAGAMI, M.; KOGA, R.; NII, R.; HENDRICKS y J.; LOHRMANN, I. Moda, una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen, 2018.

ALSINA, C. Geometría y moda. Secretos matemáticos del vestir. Madrid, Cataratas, 2019.

BLUME, M. The Master of all of us. Balenciaga. New York, Farrar, Straus and Giroux, 2013.

DUBURG, A.; VAN DER TOL, R. Drapeado. Arte y técnicas de creación de moda, Barcelona, Promopress, 2017.

ENGLISH, B. Japanese Fashion Designers. The influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo. New York, Bloomsbury, 2019.

ENTWISTLE, J. El cuerpo y la moda. Una visión sociológica. Barcelona, Paidós contextos, 2002.

FLÜGEL, J.C. La psicología del vestido. Santa Cruz de Tenerife, Melusina, 2020.

FLYNN, T. El cuerpo en la escultura. Madrid, Akal, 2002.

FRIEDMAN, R. P. Tejidos inteligentes para diseñadores. Badalona, Barcelona, España: Parramón, 2016.

FUKAI, A. Future Beauty 30 years of Japanese Fashion. London. Merrell Publishers, Barbican Art Gallery, 2011.

GECZY, A. y KARMINAS, V. Fashion and Art. Sydney, Australia. Berg, 2012.

HOSKINS, S. 3D printing for artists, designers and makers. London, Blumsbury, 2018.

JARRIGE, I. Kirigami. USA , Editorial de Vecchi, 2019.

- JACKSON, P. Cut and fold Techniques for Promotional Materials. London, Laurence King Publishing Ltd, 2013.
- JACKSON, P. Cut and fold Techniques for Pop Up designs. London, Laurence King Publishing Ltd, 2014.
- JACKSON, P. El gran libro del plegado: Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos 2. Barcelona, Ed. Promopress, 2015.
- KIISEL, K. Drapeados. Curso completo para crear prendas sobre un maniquí. Barcelona, Blume, 2015.
- KIPER, A. Portfolios de moda. Diseño y presentación. Promopress, 2015.
- KNOX, K. Alexander McQueen, genius of a generation. London, A&C Black, 2010.
- LINDQVIST, R. Kinetic garment construction. Remarks on the foundation of pattern cutting. University of Borás (Ph.D. thesis), Lars Hallnas, 2015.
- MARTIN, R. Costura sin patrones. Barcelona, Gustavo Gili, 2016.
- MIDGLEY, B. Guía completa de escultura, modelado y cerámica. Barcelona, Hermann Blume, 2015.
- MITANI, J. Curved-folding origami design. London-New York, CRC Press (Taylor & Francis Group), 2019.
- NAKAMICHI, T. Pattern Magic: la magia del patronaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2012.
- NAKAMICHI, T. Pattern Magic 2: la magia del patronaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2011.
- NAKAMICHI, T. Pattern Magic 3. Tejidos elásticos. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2013.
- RISSANEN, T. y McQUILLAN, H. Zero Waste fashion Design. London. New York, Bloomsbury, 2016.
- ROBERS, J. Free cutting.UK, 2016.
- SALTZMAN, A. El cuerpo diseñado sobre la forma de la vestimenta. Buenos Aires, Paidós, 2005.
- SATO, H. Drapeados. El arte de modelar prendas de vestir. Barcelona, Ed. GG moda, 2013.
- SATO, S. Transformational Reconstruction. California, Center for Pattern Design, 2011.
- SEIVEWRIGHT, S. Diseño e investigación. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 2013.
- SINCLAIR, C. Vogue on Christian Dior. New York, Abrams, 2016.
- SINGER, R. Costura creativa. 150 técnicas de manipulación de tejidos. Barcelona, Promopress, 2014.
- SOBEL, S. Draping Period Costumes: Classical Greek to Victorian.The Focal Press Costume Topic Series, Taylor and Francis Group, 2013.

WILLIAMS, G. Fashion China. Londres, U.K. Thames & Hudson, 2015.

WOLF, C. The art of manipulating fabric. Wisconsin. Krause Publications, 1996.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente
CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo
CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	<p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.</p> <p>Este examen final consta de dos bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bloque teórico con preguntas cortas y examen tipo test, sobre el contenido teórico visto durante el curso. El alumnado puede demostrar que ha asimilado las bases y conceptos que fundamentan los ejercicios prácticos. b) Bloque práctico: Se trata de recopilar y expone los tres proyectos realizados durante el curso, explicando lo aprendido de manera individual, con una línea de investigación o varias, incluyendo labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc. De forma que construyan un proyecto que visual y conceptualmente muestren una asimilación de los contenidos de la materia. 	35 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de tres proyectos volumétricos basados en el temario y explicado durante el desarrollo del curso. Estos ayudan a asimilar los contenidos vistos en clase además de iniciar y desarrollar un proceso de investigación por parte del estudiante.	50%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de exemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en el propio aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	10%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	2.5%

Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	2.5%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se plantean durante el semestre una serie de actividades complementarias a los contenidos para impartir en clase.

Principalmente se basarán en la asistencia a conferencias, exposiciones, visitas o actividades que tengan relación específica o transversal con la asignatura. Las fechas se concretarán cuando las programaciones previstas también lo hagan.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

El alumnado se involucra en la evaluación con su propia autocrítica o autoevaluación con fines constructivos, tras exponer sus trabajos.

De igual modo, la reflexión de los compañeros y compañeras ayudan a poder afianzar el proceso de aprendizaje, y junto con la guía del profesorado se puede establecer un proceso de evaluación compartida. La opinión y sentir del alumnado es continuamente evaluada y tenida en cuenta construyendo un clima participativo.

El alumnado recibe un detallado informe tras cada nota de trabajo en la plataforma, siguiendo los criterios de evaluación del ejercicio o proyecto. De esta forma hay un seguimiento continuo durante el curso.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1 ^a Sesión	X			Presentación asignatura. Guía docente. Prueba de nivel y encuesta.
	2 ^a Sesión		X		Tema 1. OBJETO ARTISTICO E INDUMENTARIA. Moda y arte.
2 ^a	3 ^a Sesión	X			T.1.2. Diseño de Moda y Escultura. T.1.3.La creación artística del diseñador de moda. Diseñadores.
	4 ^a Sesión	X			Ejercicio 1. Ejercicio de clase Azar. Construcción por planos seriados y superposiciones.
3 ^a	5 ^a Sesión		X		Tema 1. Entrega ejercicio azar.
	6 ^a Sesión		X	Entrega	Práctica 1.
4 ^a	7 ^a Sesión	X		Tutoría	T.1.3.La creación artística del diseñador de moda: estrategias.
	8 ^a Sesión		X		Práctica 1.
5 ^a	9 ^a Sesión		X		T2.ASPECTOS CONSTRUCTIVOS, SIMBOLICOS Y COMUNICATIVOS.2.1. Presentación y contexto. Comunicar el volumen.2.2. Simbología de la forma. Formas armónicas y formas que rompen el equilibrio. 2.4. Línea, punto de atención, estructura.
	10 ^a Sesión		X		Práctica 1.
6 ^a	11 ^a Sesión	X			2.3. Técnicas de construcción del volumen escultórico y su aplicación a la indumentaria. Dafo.
	12 ^a Sesión		X		Práctica 1.
7 ^a	13 ^a Sesión	X		Exposición plano seriado	T3.CONCEPTOS, PROCESOS Y TECNICAS VOLUMETRICAS PARA EL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA. 3.2.Construcción por plegado y papiroflexia.
	14 ^a Sesión		X	Entrega	Práctica 2.
8 ^a	15 ^a Sesión	X		Entrega	3.3. Construcción por geometría.
	16 ^a Sesión		X		Práctica 2.
9 ^a	17 ^a Sesión	X			3.4. Construcción por calados. 3.5. Construcción por nudos, modelaje, acumulación, cambio escala.
	18 ^a Sesión		X		Práctica 2.
10 ^a	19 ^a Sesión	X			3.6. Desarrollo plano del volumen. Rectas y curvas.
	20 ^a Sesión		X		Práctica 2.
11 ^a	21 ^a Sesión		X		T4. LENGUAJES ESCULTORICOS Y ESPACIALES RELACIONADOS CON LA INDUMENTARIA Y LA MODA.4.1. Moda y su relación con la forma, espacio y escultura; relación a través del tiempo.4.2.Volumen y movimiento del cuerpo con respecto a la indumentaria.
	22 ^a Sesión		X		Práctica 2.
12 ^a	23 ^a Sesión				T5.LA INDUMENTARIA Y EL ESPACIO: AMPLIACION DEL ESPACIO INTERPERSONAL Y DEFINICION DEL YO ESPACIAL.
	24 ^a Sesión	X		Exposición origami	5.1. Ampliación del espacio interpersonal. 5.2. Definición del yo espacial.
13 ^a	25 ^a Sesión		X	Entrega	Práctica 3.
	26 ^a Sesión		X		5.3. El espacio entre la prenda y el cuerpo. 6. EL CUERPO COMO VOLUMEN. 6.1. La evolución de la silueta y el volumen corporal. 6.2. El cuerpo humano y sus proporciones. Tipologías y canon.
14 ^a	27 ^a Sesión		X		Práctica 3.

	28 ^a Sesión		X		6.3. El cuerpo humano y el maniquí como base de construcción. T7. Métodos de investigación y experimentación para la volumetría de indumentaria.
15 ^a	29 ^a Sesión		X		Práctica 3.
	30 ^a Sesión	X			7. Métodos de investigación y experimentación para la volumetría de indumentaria.
16 ^a	31 ^a Sesión	X			7.1. Formas geométricas, orgánicas, azar y efectos ópticos.
	32 ^a Sesión	X			7.2. Análisis de formas ya existentes.
17 ^a	33 ^a Sesión		X		Práctica 3.
	34 ^a Sesión		X	Entrega final	Entrega final.
18 ^a	35 ^a Sesión	X		Exposición geometría y dossier final	EXAMEN tipo test y exposición dossier semestre.