

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

2º - Proyectos de diseño  
de moda I

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Proyectos de diseño de moda I
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Proyectos de diseño de moda I
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	6
Prelación o requisitos previos	Ilustración Digital de Moda, Volumetría de la Indumentaria y Dibujo de Moda
Calendario	
Horario de impartición	
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Mercedes Ruiz Mondaza
Correo electrónico	mercedesrm@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo introducir al alumnado en los aspectos básicos del desarrollo de proyectos de Diseño de Moda. El trabajo del diseñador se desarrolla de manera organizada, estructurada y secuencial. Es importante, para poder desarrollar un proyecto de diseño, que el diseñador conozca las diferentes partes del proceso, la metodología, las estrategias creativas y de investigación de ideas.

Los alumnos tendrán que resolver problemas derivados de proyectos de la especialidad a nivel básico, prestando especial atención al concepto, a la idea y al grado de comunicación. Las propuestas proyectuales se centrarán en el ámbito del diseño de piezas de moda.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Proyectos de Diseño de Moda I se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Obligatoria de Especialidad (OE) del segundo curso de las EEAASS, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 6 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación de en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad Diseño de Moda.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Teoría de proyectación y diseño: el proceso proyectual como investigación y experimentación, análisis de la definición y desarrollo de proyectos de moda. Metodología básica del proyecto: modelo, desarrollo, presentación y viabilidad. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. Aspectos técnicos, funcionales y comunicativos.

Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El Coolhunter. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 3.2 Programa

TEMA 1\_ TEORÍA DE LA PROYECTACIÓN Y DISEÑO: EL PROCESO PROYECTUAL COMO INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN, ANÁLISIS DE LA DEFINICIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE MODA

- 1.1 Teoría del Diseño como disciplina
- 1.2 Proceso proyectual
- 1.3 Método aplicado al proyecto
- 1.4 Definición y análisis de Proyecto de Moda
- 1.5 Estudio, desarrollo y factores de éxito de un proyecto de moda
- 1.6 Introducción y uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) en el diseño de moda

TEMA 2\_ METODOLOGÍA DEL PROYECTO

- 2.1 Planteamiento y estructura del problema o necesidad
- 2.2 Desarrollo y presentación del proyecto
  - 2.2.1. Proceso creativo
  - 2.2.2. Cuaderno de bocetos o Sketchbook
  - 2.2.3. Fuentes de Inspiración
  - 2.2.4. Paneles Conceptuales
  - 2.2.5. Moodboards
  - 2.2.6. Fichas técnicas
  - 2.2.7. Ilustraciones
  - 2.2.8. Presentación de Proyectos de Moda

TEMA 3\_ ESTILISMO

- 3.1 El estilista de Moda
- 3.2 Estilismo como identidad social: comunicación, cultura e influencias
- 3.3 Áreas del estilismo. Estilismo en la Moda
- 3.4 Funciones del estilista
- 3.5 Planificación y producción

TEMA 4\_ TENDENCIAS DE MODA

- 4.1 Estudio y análisis de las tendencias
- 4.2 Difusión y dinámica de las tendencias

- 4.5 Las tendencias como recurso en un proceso creativo
- 4.6 Cazadores de tendencias: Coolhunter
- 4.7 Producción y consumo
- 4.8 Plataformas y ferias de tendencias

## 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
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- 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..

### 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
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- 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

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

### **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

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CE05 - Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE09 - Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones

CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	18	12,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	18	12,00%
<b>Teórico prácticas</b>	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.	25	16,67%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	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.	15	10,00%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	18	12,00%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	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	2,67%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	10	6,67%
Total horas presenciales		108	72%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	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 prácticos 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.	10	6,67%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	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	15	10,00%

	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.		
<b>Proyectos de investigación</b>	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.	17	11,33%
	Total horas de trabajo autónomo	42	28%
	Total volumen de trabajo	150	6 ETCS

## 5.2 Recursos

El desarrollo de esta asignatura tendrá lugar en un aula que cuenta con los siguientes recursos e infraestructuras;

- Aula con dispositivos de conexión y acceso a internet.
- Aula con ordenadores y equipo personal del profesor
- Cañón y pantalla de proyección
- Altavoces para visionado
- Mesas individuales de trabajo
- Biblioteca de departamento de Diseño
- Muestrarios de tejidos y catálogos propios de la materia
- Aula taller

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Aakko, M

& Niinimäki, K. (2013). Experimenting with zero-waste design. En Sustainable fashion: New approaches. Alto University Publication Series.

Barthes, R. (2003). El sistema de la moda. Paidós Ibérica.

Boucher, F. (2009). Historia del traje en Occidente. Gustavo Gili.

Buxbaum, G. (2007). Iconos de la moda: El siglo XX. Electa.

Clochester, C. (2007). Textiles: Tendencias actuales y tradicionales. Blume.

Díaz-Soloaga, P. (2014). Comunicación y gestión de marcas de moda. Gustavo Gili.

Domínguez, M. (2009). Coolhunting: Marcando tendencias en la moda. Parramón.

Fletcher, K. (2014). Sustainable fashion and textiles. Routledge.

Fukai, A

Suoh, T

& Iwagami, M. (2022). La colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto: Moda, una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen.

Gavarrón, L. (1989). La mística de la moda. Anagrama.

Hallett, C

& Johnston, A. (2014). *Fabric for fashion: The complete guide*. Laurence King Publishing Ltd.

Harris, P. (2008). *Diccionario visual de la moda*. Gustavo Gili.

Jenkyn-Jones, S. (2002). *Diseño de moda*. Blume.

Jones, T. (2013). *100 contemporary fashion designers*. Taschen.

Köning, R. (1972). *Sociología de la moda*. Redondo Editor.

Lemoine, E. (2003). *El vestido: Ensayo psicoanalítico del vestir*. Engloba.

Núñez, M

Olarte, C

& Reinares, E. (2008). Influencia de la publicidad en las tendencias sociales: Una aproximación exploratoria al mercado publicitario español. En J. Pindado-García & G. Payne (Coords.), *Estableciendo puentes en una economía global* (pp. 1-19). ESIC.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2739138>

McAssey, J

& Buckley, C. (2011). *Estilismo de moda*. Gustavo Gili.

Munari, B. (2008). *Design as art*. Penguin Books.

Munari, B. (2016). *Cómo nacen los objetos*. Gustavo Gili.

Laura, V. (2015). *Fundamentos del diseño de moda*. Promopress.

Lena, D. (2009). *Creación y producción en diseño y comunicación: Ensayos sobre la imagen*. Edición V. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

López, Á. (2011). *Coolhunting digital*. Anaya.

Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas del vestir*. Paidós.

Remaury, B. (2004). *Marcas y relatos: La marca frente al imaginario cultural contemporáneo*. Gustavo Gili.

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Paidós.

Seivewright, S. (2008). *Diseño e investigación*. Gustavo Gili.

Sorger, R

& Udale, J. (2006). *Principios básicos del diseño de moda*. GG Moda.

Stevenson, N. J. (2011). *Moda: Historia de los diseños y estilos que han marcado época*. Lunwerk.

Sue, J. (2005). *Diseño de moda*. Blume.

Toussaint-Samat, F. (1994). *Historia técnica y moral del vestido: Complementos y*

estrategias. Alianza.

Udale, J. (2014). Diseño textil, tejidos y técnicas. Gustavo Gili.

## 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

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

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

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

#### 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

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

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  
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación  
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

### **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 de carácter práctico	final escrito	de o	Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter práctica, donde el/la alumno/a pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. La prueba consiste en la entrega y defensa de un proyecto propio según unas pautas o briefing planteado por la profesora de la materia, que informará debidamente de su estructura y desarrollo.	30 %
Pruebas de carácter práctico	parciales escrito	de o	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante.	15%
Actividades Prácticas			Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, supervisados por la profesora, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, 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 la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	20%
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.	8%
Actividades Virtuales			En esta asignatura, el alumnado trabajará con inteligencia artificial generativa (IAgen) como herramienta de apoyo en el proceso de ideación y desarrollo de proyectos de moda. Las actividades virtuales estarán orientadas a ampliar las posibilidades creati	6%
Trabajos de investigación		de	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental. fuentes bibliográficas. técnicas de	16%

	exposición, etc.	
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.	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

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

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

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el/la alumno/a será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliquen los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del estudiante, la descripción del trabajo a realizar y los criterios para superar dicho proyecto. Las pautas de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.
- Durante las clases prácticas el profesor dialogará con los/las alumnos/as y supervisará el trabajo que estén realizando durante la clase, para así tener siempre un punto de partida con el que poder llevar a cabo la actividad de forma autónoma y continua.
- La importancia de asistencia a clase, el interés por la materia y la continuidad en los proyectos se interpretará con un porcentaje en la evaluación final, considerando un 10% en el total de la asignatura.

La evaluación será continua atendiendo a la adquisición de las competencias y los criterios de evaluación establecidos por la normativa vigente para la asignatura de Proyectos de Diseño de Moda I, teniendo en cuenta los objetivos generales de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Si la nota de los trabajos entregados es suspensa, no se realizará media aritmética con la nota del proyecto final.

En caso de faltas reiteradas de asistencia que superen un 20% se perderá el derecho a la evaluación continua.

En el caso de que la asignatura quede pendiente, para la recuperación de ésta se realizará un proyecto final. Es necesario la entrega previa de los trabajos de proyectos pendientes, que además deben estar aprobados.

## 1. CRONOGRAMA PROYECTO DE DISEÑO DE MODA I

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª Febrero	1	5	1		Tema 1: Teoría de la proyectación y Diseño (1.1) (1.2) (1.3)
2ª Febrero	2		6		Jornadas de Diseño
3ª Febrero	3	2	4		Tema 1: Teoría de la proyectación y Diseño (1.4) (1.5) (1.6)
4ª Marzo	4	2	4		Tema 2: Metodología del Proyecto (2.1) (2.2) (2.2.1) (2.2.2) (2.2.3) (2.2.4)
5ª Marzo	5	1	5		Tema 2: Metodología del Proyecto (2.2.5) (2.2.6) (2.2.7)
6ª Marzo	6	1	5		Tema 2: Metodología del Proyecto (2.2.8)
7ª Marzo	7	2	4		Tema 2: Metodología del Proyecto (2.2.8)
8ª Abril	8	1	5		Tema 3: Estilismo (3.1) (3.2)
9ª Abril	9		6		Tema 3: Estilismo (3.3) (3.4)
10ª Abril	10	2	4		Tema 3: Estilismo (3.5)
11ª Abril	11	1	5		Tema 4: Tendencias de Moda (4.1) (4.2)
12ª Mayo	12	1	5		Tema 4: Tendencias de Moda (4.3) (4.4)
13ª Mayo	13	2	4		Tema 4: Tendencias de Moda (4.5) (4.6)
14ª Mayo	14	1	5		Elaboración del proyecto de Moda
15ª Mayo	15		6		Elaboración del proyecto de Moda
16ª Junio	16		6		Elaboración del proyecto de Moda
17ª Junio	17		6		Elaboración del proyecto de Moda
18ª Junio	18		6		Elaboración del proyecto de Moda
19ª Junio	19			6	Evaluación

20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					