

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Tecnología del  
Patronaje y la Confección  
Industrial

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Tecnología del Patronaje y la Confección Industrial
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Tecnología del Patronaje y la Confección Industrial
Tipo	Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Taller de patronaje y confección II
Calendario	22 septiembre -2 febrero
Horario de impartición	Lunes de 13.00-15.00 y Viernes de 11.00-13.00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	pilar andreu cazenave
Correo electrónico	pilarac@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Medidas industriales. Patronaje asistido por ordenador: Creación de patrones base. Transformaciones del patrón base. Técnicas de Patronaje industrial. Escalado de tallas: introducción, concepto y estudio de tallas. Escalado de modelos básicos. Industrialización del patrón: Talla, drop, modelo, costuras. Marcada: optimización del tejido. Elaboración de fichas técnicas de producción. Estudio de métodos y tiempos. Conocimiento y búsqueda de materiales y fornituras para la confección industrial. Procesos industriales para la confección de indumentaria. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Competencias

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

1 Procesos industriales en patronaje y confección de indumentaria, CAD; 2 Patronaje asistido por ordenador, patrón base ; 3 Escalado del patrón, tallas; 4 Industrialización del patrón; 5 Fichas técnicas; 6 Tecnología del sector corte, marcada.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Medidas industriales. Patronaje asistido por ordenador: Creación de patrones base. Transformaciones del patrón base. Técnicas de Patronaje industrial. Escalado de tallas: introducción, concepto y estudio de tallas. Escalado de modelos básicos. Industrialización del patrón: Talla, drop, modelo, costuras. Marcada: optimización del tejido. Elaboración de fichas técnicas de producción. Estudio de métodos y tiempos. Conocimiento y búsqueda de materiales y fornituras para la confección industrial. Procesos industriales para la confección de indumentaria. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Competencias

### 3.2 Programa

1 Procesos industriales en patronaje y confección de indumentaria, CAD; 2 Patronaje asistido por ordenador, patrón base ; 3 Escalado del patrón, tallas; 4 Industrialización del patrón; 5 Fichas técnicas; 6 Tecnología del sector corte, marcada.

## 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
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada..

### 4.2 Competencias Generales

- 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
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- 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.

### 4.3 Competencias Específicas

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

CE04 - Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al 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

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

CE11 - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## 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.	0	0,00%
<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.	0	0,00%
<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.	70	56,00%
<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.	0	0,00%
<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.	0	0,00%

<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.	2	1,60%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		72	57,6%
<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.	25	20,00%
<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	0	0,00%



	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.	28	22,40%
	Total horas de trabajo autónomo	53	42,4%
	Total volumen de trabajo	125	5 ETCS
<b>5.2 Recursos</b>			
Ordenador. Conexión a internet. Cañón de proyección. Impresora y Escáner. Programas informáticos para las actividades. Bibliografía específica y recursos online.			
<b>5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria</b>			
Grice, Patricia. Digital Pattern cutting for fashion with Lectra Modaris. Ed. Bloomsbury Visual Arts, 2018			
Sevilla Viñes, Rafael. Corte y Confección, Patronaje Industrial. Ed. Sistema Amador, 2000.			
Gilewska, Teresa. Diseño de Moda. Patronaje. Los bases. Ed. Drac, 2012.			
Gilewska, Teresa. Diseño de Moda. Patronaje. Las transformaciones. Ed. Drac, 2012.			
Fischer, A. Construcción de prendas. Ed. GG, Barcelona, 2010.			
Aldrich, W. Tejido, forma y patronaje. Ed. GG, Barcelona, 2010.			

## 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

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

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

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

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

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

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

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

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

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

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.

#### 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	x	0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	examen por ordenador de un ejercicio práctico	25%
Actividades Prácticas	x	0%
Trabajos Individuales o en Grupos	x	0%
Actividades Virtuales	x	0%
Trabajos de investigación	Proyecto de curso en el que los alumnos elaboran los modelos, marcadas y fichas técnicas con un recorrido y revisiones.	60%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La asistencia al 70% de las clases es necesaria para la práctica por ordenador y poder valorar el trabajo de investigación. De no cumplirse la evaluación sería 100% examen	0%

### 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

X

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

- 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 vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe/rúbrica de evaluación para las prácticas y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe/rúbrica incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	2	1	1		Procesos industriales en patronaje y confección de indumentaria, CAD
2ª	2	1	1		Procesos industriales en patronaje y confección de indumentaria, CAD
3ª	2	1	1		Patronaje asistido por ordenador, patrón base
4ª	2	1	1		Patronaje asistido por ordenador, patrón base
5ª	2	1	1		Patronaje asistido por ordenador, patrón base
6ª	2	1	1		Patronaje asistido por ordenador, patrón base
7ª	2	1	1		Escalado del patrón, tallas
8ª	2	1	1		Escalado del patrón, tallas
9ª	2	1	1		Escalado del patrón, tallas
10ª	2	1	1		Escalado del patrón, tallas
11ª	2	1	1		Industrialización patrón
12ª	2	1	1		Industrialización patrón
13ª	2	1	1		Fichas técnicas
14ª	2	1	1		Fichas técnicas

15ª	2	1	1		Fichas técnicas
16ª	2	1	1		Tecnología del sector corte, marcada.
17ª	2	1	1		Tecnología del sector corte, marcada.
18ª	2	1	1		Examen final