

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE  
DE LA ASIGNATURA:  
4º - Organización y  
Control del Producto de  
Moda**

Curso Académico 2025/26

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

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	4º - Organización y Control del Producto de Moda
<b>Tipo de asignatura</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Materia</b>	4º - Organización y Control del Producto de Moda
<b>Tipo</b>	Teórico-Práctica
<b>Curso</b>	CUARTO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
<b>Duración</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos ECTS totales</b>	2
<b>Horas lectivas semanales</b>	2
<b>Prelación o requisitos previos</b>	Ninguno
<b>Calendario</b>	Martes
<b>Horario de impartición</b>	de 13:00 a 15:00

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	Miguel Soler Núñez
<b>Correo electrónico</b>	miguelsn@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

La importancia de la moda y el intercambio de influencias con el mundo del espectáculo, y más especialmente la del figurinista o especialista en diseño de vestuario y estilismo, es cada día mayor. El estilismo implicado en los espectáculos y medios audiovisuales basados en la ficción, no responde al estilismo de moda. Su propuesta debe corresponder a los conceptos dramáticos de la dirección tomando como base las características de la época y de los personajes de una historia determinada por un texto, guion o libreto. Aunque es posible que el resultado de su trabajo pueda crear tendencias. El principal objetivo de esta asignatura es el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades para la creación de diseños de vestuario para ficción, a partir del concepto de una historia dramática

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia ESTILISMO. Esta asignatura se imparte en CUARTO curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del cuarto curso. Dicha asignatura aporta al estudiante 2 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la especialidad de Diseño de Moda.

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos de la asignatura

Competencias profesionales y gestión de la obra.  
Legislación y normativa relativa al sector textil y de la indumentaria.  
Constitución de equipos de trabajo.  
Búsqueda de proveedores en ámbito nacional e internacional.  
Conceptualización y desarrollo de la colección: proceso creativo, selección de tejidos, gama de colores, siluetas.  
Fuentes de información: cuadernos de tendencias y asesoramiento.  
Adquisición de materia prima: fornitruras, tejidos, perchas, etiquetas, bolsas....  
Proceso de fabricación: selección de proveedores, estudio de costes y calidades. Controles de calidad.  
La marca de moda.  
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

#### 3.2 Programa

Presentación de la asignatura  
El diseñador de Moda  
Normativa del sector textil e indumentaria  
La marca de moda I: Cuestiones generales  
La marca de moda II: Tipos y estrategias  
La marca de moda III: Normativa y Legislación  
Métodos de investigación I: Cuestiones  
Métodos de investigación II: Tipos  
El proceso creativo.  
El proceso creativo: Decisiones iniciales.  
El proceso creativo. Diseño  
El proceso creativo. Presentación de modelos  
El proceso creativo. Búsqueda y selección de materiales  
El proceso creativo. Búsqueda y selección de materiales  
El proceso creativo. Elaboración del prototipo  
El proceso creativo. Coste del prototipo.  
El proceso creativo. Organización de la colección

## 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
- CT06 - Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

### 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
- 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
- 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

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
- 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
<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.	108	216,00%
<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.	10	20,00%
<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.	0	0,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	4	8,00%
	Total horas presenciales	122	244%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
<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 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.	6	12,00%
<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.	25	50,00%
	Total horas de trabajo autónomo	31	62%
	Total volumen de trabajo	153	2 ETCS

## 5.2 Recursos

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

- Software de edición vectorial Adobe Illustrator
- Software de edición de imágenes Adobe Photoshop
- Biblioteca
- Aula informática, con proyector y acceso a internet.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

"Empresa e Iniciativa Emprendedora". Salinas Sánchez, J.M y otros.; Editorial Mac Graw Hill. Madrid. 2012.

- "Principios de Gestión en empresas de Moda". Dillon, Susan. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona. 2012.

- "La compra profesional de la Moda". Koumbis Dimitri y otros. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona. 2014.

- "Moda y empresa: gestione con éxito su negocio de diseño". Cardenal, Mercedes y otros; Editorial Granica. Barcelona 2004.

- "Marketing de Moda". Martínez, Elsa y otros. Editorial Pirámide-Esic. Madrid.

2011.

- "You Can Find Inspiration in Everything, and if you can't, look again " Paul Smith. Editorial Thames & Hudson. 2003

## 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  
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  
CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos  
CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos  
CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo  
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional  
CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental  
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 significativos.

#### 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  
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  
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  
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 final escrito de o carácter práctico	<p>La calificación final del curso será a través de un Ejercicio Práctico.</p> <p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura y las destrezas y conceptos adquiridos durante todo el curso. Para aprobar la asignatura es obligatorio aprobar el ejercicio con al menos una puntuación de 5.</p> <p>Para aquellos alumnos que no superen la asignatura en Junio se establecerá un plan de recuperación que constará de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El alumno deberá entregar todas las prácticas realizadas durante el curso que no haya realizado antes del 15 de agosto.</li> <li>-Pasado el 15 de agosto estará disponible en la plataforma Educ@ un proyecto final de recuperación que deberá entregar antes de la fecha del examen de septiembre.</li> <li>-El alumno tendrá que presentarse al examen de la convocatoria de Septiembre.</li> </ul> <p>Para superar la asignatura el alumno deberá aprobar obligatoriamente los tres apartados anteriores individualmente.</p>	20 %
Pruebas parciales escritas de carácter práctico	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 alumno. Esta prueba es obligatoria y puede llevar penalización en la nota final a aquellos alumnos que no se presenten.	10%
Actividades Prácticas	<p>Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, 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 alumno, 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.</p> <p>La asistencia a las clases es obligatoria y se valorará la puntualidad y asistencia, puntuando</p>	10%

	de forma negativa todas la faltas no justificadas debidamente.	
Trabajos Individuales o en Grupos	<p>Son ejercicios prácticos, y que suponen una aplicación práctica de los contenidos descritos en cada módulo de la asignatura. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la transmisión y el desarrollo de ideas y conceptos gráficos, la destreza y habilidad gráfica usando las herramientas correspondientes.</p> <p>Todas las entregas son obligatorias hacerlas en fecha y plazo. Aquellas que no se hayan entregado en fecha y plazo puntuarán de forma negativa por el valor máximo de la entrega en el cómputo de la nota final.</p> <p>En el caso de detectarse en los trabajos presentados plagios de otros trabajos se podrán tomar las siguientes determinaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quitar puntos en la nota final a todos los alumnos implicados, o</li> <li>- Suspender la materia hasta septiembre de todos los alumnos implicados iniciando para ello el plan de recuperación</li> </ul>	50%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	<p>Realización de defensa oral en clase de un trabajo propio con propuesta propia a partir de un enunciado del profesor. Se persigue con esto la transmisión de ideas y conceptos gráficos, elaboración de propuestas y desarrollos de la creatividad, capacidad de corrección y expresión oral en público, mediante discurso.</p> <p>La exposición de todos los trabajos realizados por el alumno será de carácter obligatorio. Aquellos alumnos que no la realicen puntuarán de forma negativa en la nota final.</p>	10%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

## 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:

- Asistencias 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 alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- 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 lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique 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 alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

## CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 <sup>a</sup>	1 <sup>a</sup>	X			Presentación de la asignatura
	2 <sup>a</sup>	X			Presentación de la asignatura
2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	X	X		El diseñador de Moda
	4 <sup>a</sup>	X	X		El diseñador de Moda
3 <sup>a</sup>	5 <sup>a</sup>	X	X		El diseñador de Moda
	6 <sup>a</sup>	X	X		El diseñador de Moda
4 <sup>a</sup>	7 <sup>a</sup>	X	X		Normativa del sector textil e indumentaria
	8 <sup>a</sup>	X	X		Normativa del sector textil e indumentaria
5 <sup>a</sup>	9 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda I: Cuestiones generales
	10 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda I: Cuestiones generales
6 <sup>a</sup>	11 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda II: Tipos y estrategias
	12 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda II: Tipos y estrategias
7 <sup>a</sup>	13 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda III: Normativa y Legislación
	14 <sup>a</sup>	X	X		La marca de moda III: Normativa y Legislación
8 <sup>a</sup>	15 <sup>a</sup>	X	X		Métodos de investigación I: Cuestiones
	16 <sup>a</sup>	X	X		Métodos de investigación I: Cuestiones
9 <sup>a</sup>	17 <sup>a</sup>	X	X		Métodos de investigación II: Tipos
	18 <sup>a</sup>	X	X		Métodos de investigación II: Tipos
10 <sup>a</sup>	19 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo.
	20 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo.
11 <sup>a</sup>	21 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo: Decisiones iniciales.
	22 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Decisiones iniciales.
12 <sup>a</sup>	23 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Diseño
	24 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Diseño
13 <sup>a</sup>	25 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Presentación de modelos
	26 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Presentación de modelos
14 <sup>a</sup>	27 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Búsqueda y selección de materiales
	28 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Búsqueda y selección de materiales
15 <sup>a</sup>	29 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Elaboración del prototipo
	30 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Elaboración del prototipo
16 <sup>a</sup>	31 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Coste del prototipo.
	32 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Coste del prototipo.
17 <sup>a</sup>	33 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Organización de la colección
	34 <sup>a</sup>	X	X		El proceso creativo. Organización de la colección