

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

4º - Optativa

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Optativa
Tipo de asignatura	Optativa
Materia	4º - Optativa
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Lunes y Jueves
Horario de impartición	de 12:00 a 15:00 y de 9:00 a 11:00
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

La asignatura Proyecto de Diseño de Moda III es de carácter teórico práctico, es una asignatura optativa que se inscribe en el cuarto curso de los estudios correspondientes a la titulación de los Estudios Superiores en Diseño de Moda.

Proyecto de Moda III representa una etapa avanzada en la formación de diseñadores de moda, centrándose en la consolidación de habilidades y conocimientos adquiridos en etapas anteriores del programa educativo. Esta asignatura tiene como objetivo fundamental dotar al estudiantado de las competencias necesarias para la concepción, análisis, desarrollo y materialización de proyectos de moda e indumentaria de alta complejidad y sofisticación. Estudio de las referencias técnicas, funcionales y creativos de las colecciones de moda, así como la necesaria etapa de investigación para el desarrollo de la colección final.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Proyectos de Diseño de Moda III se inscribe dentro de las llamadas Asignaturas de Optativas (OP) del cuarto curso de las EEAASS, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 8 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 de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Proceso creativo de una colección individual. Análisis crítico las diferentes líneas de una colección. Búsqueda de la Inspiración y desarrollo del concepto. Moodboards. Elección de las influencias y tendencias. Realización del LineUp de la colección. Estudio y manipulación de los materiales. Elementos del diseño y técnicas de construcción. Creación de una colección individual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

TEMA 1_ CONCEPTUALIZACIÓN Y TEMA

- 1.1 Elección de un tema central para la colección.
- 1.2 Desarrollo de un concepto sólido y una narrativa creativa.

TEMA 2_ INVESTIGACIÓN Y REFERENCIAS

- 2.1 Procedimientos previos en la investigación. Determinación del problema a investigar.
- 2.2 Investigación en profundidad relacionada con el tema.
- 2.3 Fuentes de información para la investigación.
- 2.4 Recopilación de referencias visuales, históricas y culturales.

TEMA 3_ DESARROLLO DE CONCEPTO Y ENFOQUE CREATIVO

- 3.1 Generación de ideas.
- 3.2 Métodos avanzados para predecir tendencias futuras.
- 3.3 Aplicación de la previsión de moda en el proceso de diseño. Bocetos y representación gráfica.
- 3.4 Arte y Diseño conceptual en moda como expresión y búsqueda artística.
- 3.5 Incorporación de elementos conceptuales en el diseño.
- 3.6 Desarrollo creativo de proyectos de moda mediante Inteligencia Artificial Generativa (IAGen): valor añadido en la construcción de la propuesta final como diseñador/a de moda.
- 3.7 Experimentación con técnicas y materiales innovadores.

TEMA 4_ SOSTENIBILIDAD EN LA ALTA COSTURA

- 4.1 Exploración de la sostenibilidad en la alta moda.
- 4.2 Ética en la producción y consumo de moda.
- 4.3 Investigación de materiales sostenibles y procesos éticos.

TEMA 5_ DISEÑO AVANZADO DE COLECCIONES

- 5.1 Técnicas y estilos de diseño avanzados.
- 5.2 Integración de la tecnología en la creación de la colección. Análisis de los elementos del Diseño.
- 5.3 Creación de una colección completa individual y análisis de las diferentes líneas de la colección. Prospectivas
- 5.4 Patronaje y confección de prendas de alta costura.
- 5.6 Técnicas de construcción.

5.7 Uso de materiales y tejidos, manipulaciones, técnicas, etc. Prototipos.

5.8 Personalización y detalles meticulosos en las prendas. Ajustes y mejoras.

TEMA 6_ DOCUMENTACIÓN Y PORTFOLIO

6.1 Creación de un portfolio completo que documente el proceso de diseño.

6.2 Inclusión de fotografías profesionales de la colección, catálogos y editoriales.

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
- CT05 - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional..

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

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

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
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	12	6,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	26	13,00%
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.	30	15,00%
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.	7	3,50%
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.	10	5,00%

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.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	5	2,50%
Total horas presenciales		90	45%
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 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	12,50%
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	15	7,50%

	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.	70	35,00%
	Total horas de trabajo autónomo	110	55%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS

5.2 Recursos

- 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

Bernal-Torres, C. (2016). Metodología de la investigación. Bogotá.

Brannon, E. L. (2015). Fashion Forecasting. Bloomsbury

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

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

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.

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.

Hernández-Sampieri, R

Fernández-Collado, C

& Baptista-Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación (4ª ed.). México D.F.

Igartua, J

- & Humanes, M. (2004). El método científico aplicado a la investigación en comunicación social. *Journal of Health Communication*, 8(6), 513-528. <https://bit.ly/3qnarBE>
- 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.
- Krueger, R. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica*. Pirámide.
- Laura, V. (2015). *Fundamentos del diseño de moda*. Promopress.
- Leung, S. (2011). A comparison of psychometric properties and normality in 4-, 5-, 6-, and 11-point Likert scales. *Journal of Social Service Research*, 37(4), 412-421. <https://doi.org/10.1080/01488376.2011.580697>
- 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. Buenos Aires.
- McAssey, J
- & Buckley, C. (2011). *Estilismo de moda*. Gustavo Gili.
- Munari, B. (2008). *Design as art*. Penguin Books.
- Otzen, T
- & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Rodríguez-Dorta, M
- & Borges, Á. (2016). Optimización y eficiencia en el análisis de datos en metodología observacional. *REMA*, 21(1), 1-15. <https://doi.org/10.17811/rema.21.1.2016.1-15>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Paidós.
- Seivewright, S. (2008). *Diseño e investigación*. Gustavo Gili.
- Silverman, D. (2015). *Interpreting qualitative data*. Sage.
- Sorger, R
- & Udale, J. (2017). *The Fundamentals of Fashion Design*. Bloomsbury.
- Sue, J. (2005). *Diseño de moda*. Blume.
- Udale, J. (2014). *Diseño textil, tejidos y técnicas*. Gustavo Gili.
- Yin, R. K. (2017). *Case study research and applications*. Sage.

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

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

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

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

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

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.

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	Se basa en la realización de una prueba y proyecto específico de evaluación, de carácter práctico, donde los alumnos/as puedan 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.	15 %
Pruebas parciales de carácter escrito o 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 estudiante. Será de carácter práctico.	12%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en el 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 el propio aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. Será obligatorio presentar todos los trabajos desarrollados a lo largo del curso para poder realizar el proyecto final.	25%
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.	4%
Actividades Virtuales	Las actividades virtuales se orientan al uso avanzado de la inteligencia artificial generativa (IAgen) como recurso estratégico para usar en el Proyecto Final de Grado de manera complementaria y ética.. El alumnado integrará la IAgen en las fases de inves	8%
Trabajos de investigación	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	30%

	labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de 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.	6%

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 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 explice 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, 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/la profesor/a dialogará con los alumnos 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 III, teniendo en cuenta los objetivos generales de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Si la nota de los trabajos entregados es suspensa, no se realizara 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.

CRONOGRAMA PROYECTO DE DISEÑO DE MODA III

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª Septiembre	1	2	3		Tema 1: Conceptualización y tema (1.1)
2ª Septiembre	2	1	4		Tema 1: Conceptualización y tema (1.2)
3ª Octubre	3	2	3		Tema 2: Investigación y referencias (2.1) (2.2)
4ª Octubre	4		5		Tema 2: Investigación y referencias (2.3) (2.4)
5ª Octubre	5	1	4		Tema 3: Desarrollo de concepto y enfoque creativo (3.1) (3.2)
6ª Octubre	6		5		Tema 3: Desarrollo de concepto y enfoque creativo (3.3)
7ª Noviembre	7		5		Tema 3: Desarrollo de concepto y enfoque creativo (3.3) (3.4)
8ª Noviembre	8		5		Tema 3: Desarrollo de concepto y enfoque creativo (3.3) (3.4) (3.5)
9ª Noviembre	9		5		Tema 3: Desarrollo de concepto y enfoque creativo (3.6) (3.7)
10ª Noviembre	10	2	3		Tema 4: Sostenibilidad en la Alta Costura (4.1) (4.2) (4.3)
11ª Diciembre		2	3		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.1) (5.2) (5.3)
12ª Diciembre			5		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.3) (5.4)
13ª Diciembre			5		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.4) (5.5)
14ª Enero	14	1	4		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.5)
15ª Enero	15	1	4		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.5) (5.6) (5.7)
16ª Enero	16		5		Tema 5: Diseño avanzado de colecciones (5.8)
17ª Enero	17				Tema 5: Documentación y portfolio (6.1)
18ª Febrero	18		5		Tema 5: Documentación y portfolio (6.2)
19º Febrero	19		5		Evaluación

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