

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			OPTATIVA Diseño de moda 3D e Inteligencia Artificial		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			4 ^o		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Sin requisitos previos		
TIPO	Asignatura práctica		CARÁCTER	Optativa	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	3 horas	CRÉDITOS ECTS	3 ETCS
HORAS TOTALES	75 horas	HORAS PRESENCIALES	45 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	30 horas

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- [Decreto 54/2022, de 12 de abril](#), por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- [Orden de 19 de octubre de 2020](#), por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- [Decreto 91/2023, de 18 de abril](#), por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- [Ley 1/2024, de 7 de junio](#), por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

En los últimos años el diseño de moda realizado con herramientas 3D se ha generalizado en el sector de la moda ya que ofrece una serie de ventajas que mejoran la eficiencia, precisión, y creatividad del proceso de diseño, al tiempo que fomentan la sostenibilidad y la innovación. El diseño en 3D permite a los diseñadores visualizar y ajustar sus creaciones en tiempo real, lo que reduce significativamente el tiempo y los costos asociados con la creación de prototipos físicos.

Las herramientas de diseño 3D permiten a los diseñadores crear visualizaciones detalladas y realistas de sus prendas, lo que facilita la presentación de ideas a clientes, compradores y equipos de producción. Los modelos 3D detallados pueden ser utilizados directamente para la fabricación, lo que agiliza el proceso de producción y garantiza que los diseños se realicen con precisión.

Los diseñadores pueden experimentar con nuevas ideas, texturas y formas de manera más libre y creativa en un entorno virtual, lo que fomenta la innovación y la exploración de nuevas posibilidades en el diseño de moda. Además, con la incorporación de la IA al proceso de creación, se pueden realizar pasarelas virtuales con entornos creativos, así como reels o campañas publicitarias que aporten un grado de innovación y creatividad al diseño de moda.

Con esta asignatura de carácter teórico/práctico, el alumnado aprenderá a utilizar herramientas de patronaje digital para la confección de prendas 3D, ajustar patrones a diferentes modelos/ maniqués, así como a renderizar el modelo e integrar la Inteligencia artificial para crear la puesta en escena del modelo. Esto permitirá su adaptación a las nuevas demandas de empleo que se han generado en el sector gracias a la aparición de estos softwares de Diseño 3D.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Introducción al Diseño de Moda 3D y la Inteligencia Artificial aplicada a moda. Software y Herramientas de Diseño de moda 3D. Manipulación de avatares. Creación de Prendas Virtuales. Renderizado de prendas. Presentación y Comunicación. Métodos de experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
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.	CET12 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.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.	CEG20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA
CE1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	CEE1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
CE2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	CEE2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
CE3 Conocer las características, propiedades y	CEE3 Demostrar conocimiento de las características,

comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	CEE5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
CE10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.	CEE10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
CE11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	CEE11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS								
Introducción al Diseño de Moda 3D y la Inteligencia Artificial aplicada a moda	1	Historia y evolución del diseño de moda 3D. Importancia y beneficios del diseño 3D en la moda actual. Importancia y beneficios de la IA en la moda actual. Interfaz de usuario y herramientas básicas. IA como herramienta de creativa	3 hrs								
Manipulación de avatares	2	Ajuste y personalización de avatares para fitting. Aplicación de recursos externos	6 hrs								
Creación de Prendas Virtuales	3	Diseño y desarrollo de diferentes tipos de prendas (camisas, pantalones, vestidos, etc.). Detalles y acabados: botones, cremalleras, costuras, y otros elementos. Creación y aplicación de estampados	15 hrs								
Renderizado de prendas	4	Simulación de movimiento y cómo afecta a las prendas. Cambio de poses	6 hrs								
Presentación y Comunicación	5	Utilización de IA para la creación de escenas Creación de reels con el modelo 3D	15 hrs								
Estrategias para la adquisición de competencias		COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total	
	Trabajo presencial		Trabajo autónomo								Total

Clases teóricas	3			CG:17 CT:12 CE:3,10		x				x		x
Clases prácticas	33			CG:4,18 CT:1,13 CE: 1,11		x	x	x		x		x
Estudio y lecturas		10		CG: 20 CT: 14			x					x
Trabajos		20		CG:5,10 CT:3,4 CE:2,8			x			x		x
Trabajo en grupo	9			CG:15 CE:5 CT:9				x	x			x
Actividades complementarias												
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables.							
TOTAL HORAS	45	30	75									

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Al tratarse de una asignatura de carácter práctico, la metodología a aplicar se fundamenta principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo con el objeto de alcanzar los conocimientos del medio y las habilidades asociadas a la industria del patronaje y la confección digital. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumnado como la participación y el aprendizaje colaborativo. La metodología debe ser, por tanto, activa.

La consecución de los objetivos específicos de esta asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones: se alternarán las explicaciones prácticas por parte del profesor/a, con los debates de grupo y la aplicación de los contenidos a ejercicios prácticos concretos.

Se fomentará el uso de la tecnología y los medios digitales, para la constante actualización acerca de los procesos de diseño y confección asistida por ordenador (CAD/CAM). En consecuencia, las metodologías del proceso de aprendizaje serán:

- Exposiciones prácticas.
- Trabajo por proyectos, con análisis de sus diferentes fases y experimentación autónoma.
- Debates en el aula.
- Uso de las TIC para la investigación y aplicación de contenidos.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se trabajará especialmente en el área de transformación digital del centro desde cada una de las unidades, haciendo especial hincapié en el uso de la tecnología como herramienta de creación para el diseño y confección de prendas virtuales, así como reels para la comunicación en redes sociales.

Además, se fomentará la;

- a. Asistencia y participación en los actos culturales programados por el centro.
- b. Asistencia y participación en seminarios.
- c. Participación en proyectos interdisciplinares.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

- a. Descripción general del proceso de evaluación.

Asignatura de primer semestre

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**,

en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

Se realizará una evaluación inicial el primer día de clase mediante un cuestionario para determinar el nivel previo del alumnado. En base a los resultados obtenidos profundizar y/o adaptar los ejercicios propuestos para alcanzar las competencias de la asignatura.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participa de forma activa en el proceso de evaluación durante el desarrollo de la asignatura mediante la puesta en común de necesidades, expectativas y desarrollo de la asignatura en el aula, a lo largo del semestre. Al finalizar cada unidad el alumno/a podrá valorar mediante el diálogo con el/la docente tanto su propio desempeño y alcance de competencias como la actuación docente.

6.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación de la asignatura son:

- 1- Participación e implicación en las exposiciones de contenidos, debates, actividades y proyectos, así como en actividades de diagnóstico de conocimientos previos. Esta participación se entiende como:
 - Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
 - Aportación puntual de los materiales solicitados para las actividades.
 - Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.
- 2- Realización de proyectos y actividades:
 - Actividades realizadas dentro de la clase
 - Proyectos y actividades de trabajo autónomo
 - Actividades complementarias, en horario lectivo.

La presentación de las actividades se realizará siempre, además del formato establecido en la propuesta, a través de la plataforma establecida como herramienta de comunicación (Classroom).

3- Realización de prueba teórico/práctica final de curso.

Si el/la docente considera que, con la realización de las actividades, las competencias han sido alcanzadas por el alumnado, no se realizará la prueba escrita y práctica final de curso, pasando esta a ser de carácter optativo.

6.3. Criterios de Calificación

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5, así como superar la prueba de evaluación final, en caso de ser convocado/a, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación final <i>[si procede]</i>	Actividades y proyectos	Participación
20%	60%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación final <i>[si procede]</i>	Actividades y proyectos	Participación
20%	60%	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación

<i>[si procede]</i>		
20%	60%	20%

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación e implicación
60%	30%	10%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación e implicación
60%	30%	10%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Prueba de evaluación final	Actividades y proyectos	Participación e implicación
60%	30%	10%

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Para la realización de los proyectos y actividades, es necesario que el alumnado y profesor/a cuenten con acceso a ordenador, conexión a Internet, así como software de diseño 3D (Style 3D) y de edición y diseño de imágenes (Photoshop). El aula deberá contar con proyector, ordenadores y altavoces.

b. Materiales.

Recursos online

Material de apoyo audiovisual

Libros especializados

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Un ordenador con tarjeta gráfica y conexión a internet.

Software de Diseño 3d (Style 3d versión gratuita)

Paquete Adobe (Photoshop)

7.3. Instrumentos de autoformación

En el aula virtual de la asignatura habilitado en Google Classroom, el alumnado encontrará todo el material relativo a la misma:

- Bibliografía y recursos.
- Propuesta y guiones de actividades
- Webgrafía
- Material audiovisual de apoyo

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura: encuestas, rúbrica, etc.

10. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA TRANVERSAL PARA TODAS LAS UNIDADES

GUERRERO, J. A. *“Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Moda. Diseño, producción, marketing y comunicación”*. Ed Parramón. 2009.

MAKRYNIOTIS, T. *“3D Fashion Design. Technique. Design And Visualization”*. Ed, Pavilion.2015

VV.AA. *“Conceptos y fundamentos de diseño 3d”*.IC Editorial, 2010.

CLO3D. *Canal YouTube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/@CLO3D>

VV.AA. *“Anatomía para artistas 3D: La guía esencial para profesionales de la infografía”*. Anaya Multimedia, 2020.

EDA Centro Artístico de Moda y Diseño. *“Sistema de patronaje”*. Ed. EDA, Cádiz 1990.

LÓPEZ LÓPEZ , Anna Maria. *“Técnicas de diseño de moda por ordenador”*. Anaya Multimedia, 2008.

SEVILLA VIÑES, Rafael. *Corte y Confección, Patronaje Industrial*. Ed. Sistema Amador, 2000.

NOGUEROL PORCA, Carmen. *Manual práctico de Patronaje Industrial*. Tórculo Edicións Andavira. Editora, 1999.