



Volumetría de la Indumentaria

SEGUNDO CURSO 2021-22

CONTENIDO

1. Datos de identificación
2. Introducción a la asignatura
3. Competencias
4. Resultados de aprendizaje
5. Contenidos
6. Volumen de trabajo
7. Metodología
8. Actividades complementarias
9. Recursos
10. Evaluación
11. Bibliografía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Datos de la Asignatura	
Asignatura	Volumetría en la indumentaria
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación.
Tipología	Obligatoria de especialidad (OE)
Especialidad	Diseño de Moda
Curso	2º
Centro	Escuela de Arte de Cádiz
Departamento	Diseño de Moda
Créditos ECTS	4
Duración	100 h.
Periodo de impartición	Semestral
Horas lectivas semanales	4
Horario de la asignatura	Miércoles de 12'30 a 14'30 Viernes de 10'30 a 12'30 horas
Aula	103/106
Web	volumeneacadiz.wordpress.com
Datos del Profesor	
Profesor responsable	Ángel Yuste Hernández
Correo electrónico	volumeneacadiz@gmail.com
Tutorías	Integradas en horario lectivo

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Volumetría de la Indumentaria se encuentra dentro de la materia de los Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación y se desarrollan aspectos volumétricos relacionados con la indumentaria, siendo un complemento a la asignatura de Construcción Tridimensional.

La indumentaria y el objeto artístico se relacionan cada vez más dentro del panorama de la moda. Los lenguajes escultóricos y espaciales, los conceptos, procesos y técnicas escultóricas se utilizan en el diseño de moda de una manera constantes, no entendiéndose la moda sin estos recursos.

El cuerpo humano es configurador de volumen y en este sentido, se usa como modificador de la indumentaria, de igual modo que la indumentaria modifica el cuerpo.

Este vínculo debe ser utilizado en el proceso creativo y de diseño.

3. COMPETENCIAS

A través de los contenidos de esta asignatura, ayudaremos a alcanzar las siguientes competencias:

Competencias Transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. (CT1)
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. (CT2)
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. (CT3)
4. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. (CT7)
5. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. (CT8)
6. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. (CT14)
7. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. (CT16)
8. 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. (CT17).

Competencias Generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. (CG1)
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la prerepresentación y la comunicación. (CG2)
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. (CG3)
4. Tener visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. (CG4)
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. (CG5)
6. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. (CG7)
7. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. (CG14)
8. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. (CG17)
9. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. (CG18)

Competencias Específicas de Diseño de Moda

1. 1. Generar propuestas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a las condiciones materiales, funcionales estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo (CE1)
2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización (CE2)
3. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. (CE6)
4. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. (CE7)
5. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. (CE8)

4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Cuando el estudiante de los Estudios Artísticos de Diseño de Moda supere la asignatura de Volumetría en la Indumentaria, será capaz de hacer y comprenderá los siguientes conceptos que satisfacen las competencias anteriormente expuestas:

1. Utilizar distintos métodos creativos en el proceso de diseño.
2. Manejar diversas metodologías en el desarrollo de los diferentes proyectos que acometa.
3. Usar de forma correcta la terminología apropiada.
4. Utilizar los recursos de información, documentación e investigación y gestionarlos de una manera adecuada según los contenidos adquiridos en la materia.

5. CONTENIDOS

- Objeto artístico e indumentaria.
- Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda.
- Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria.
- La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial.
- Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos.
- El cuerpo como volumen.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Los contenidos de la materia de la asignatura de Volumetría de la Indumentaria, se desarrollarán de manera secuencial y progresiva en tres bloques que corresponden a las tres actividades que se realizarán durante el semestre.

TEMA 1: Plegado y calado. Aplicación a la indumentaria.

Construcción modular tridimensional.
El plano y las superficies curvas en el módulo.
Configuración volumétrica de aplicación a la indumentaria.
El plegado y el calado como técnica de configuración de volumen.

TEMA 2: Construcción volumétrica.

Desarrollo plano del volumen.
Técnicas de patronaje específicas.
El cuerpo humano como referencia de configuración espacial.

TEMA 3: Origami y volumen

El origami y el volumen.
Técnicas de aplicación en tejido.
El patronaje directo.

6. VOLUMEN DE TRABAJO

Actividades Presenciales - 64 h.	
Clases teóricas	8 h.
Clases prácticas: Trabajos y proyectos	54 h.
Presentaciones y defensas	8 h.
Actividades de Trabajo Autónomo - 36 h.	
Recopilación de documentación para trabajos y proyectos	10 h.
Realización autónoma de trabajos, proyectos e informes	20 h.
VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO	100 h.

7. METODOLOGÍA

La asignatura Volumetría de la indumentaria, al ser teórico-práctica, se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y de trabajo autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover la autonomía del estudiante.

Descripción de las Actividades Presenciales

Clases Teóricas y Prácticas

Cada tema será introducido teóricamente mediante clases magistrales y presentación de documentos y bibliografía. La experimentación con los contenidos teóricos será la base para el desarrollo del proceso de aprendizaje de la asignatura. En una segunda fase, se propondrán supuestos prácticos para la aplicación de los conceptos adquiridos.

Presentaciones y Defensas

Muestras públicas de los proyectos realizados por los alumnos, para que estos compartan los procesos aprendidos y problemas encontrados en una puesta en común.

Estudios y lecturas

Los estudiantes deberán hacer lectura de artículos y consulta de material bibliográfico relacionados con la materia. Este trabajo se realizará de manera autónoma.

Tutorías

Periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los proyectos y temas presentados en las clases. Podrá asistir todo el grupo, y será en horario de clase. Se establecerá un mínimo de 1 hora de tutoría al mes.

Descripción de las Actividades de Trabajo Autónomo

Recopilación de información para trabajos

Preparación de contenidos gráficos que se usarán en clase. Búsqueda de ejemplos, documentación y referencias necesarias para disponer de una sólida base conceptual de los contenidos tratados.

Realización autónoma de trabajos

Desarrollar ejercicios prácticos en forma de Proyectos, complementando las horas de trabajo con el ordenador que se emplean en clase presencial.

Actividades Complementarias

Tiempo disponible para que el alumno amplie los conocimientos de esta asignatura con los adquiridos en las demás, y con el medio en general, para poder otorgar un carácter multidisciplinar al aprendizaje y una madurez global al creativo.

8. CRONOGRAMA

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2020-21 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación:

Calendario

20 de septiembre de 2021: Comienzo de las clases y del primer semestre.

31 de Enero de 2022: Fin del primer semestre.

Festivos

7 Octubre de 2021: Día de la Patrona de Cádiz. Fiesta local.

12 Octubre de 2021: Fiesta Nacional.

1 Noviembre de 2021: Día festivo Nacional.

6 de diciembre de 2021: Día de la Constitución Española. Nacional.

8 de diciembre de 2021: Día de la Inmaculada.

24 de diciembre de 2021 hasta 9 enero de 2022, ambos inclusive: Navidad.

31 De Enero: fin de primer semestre.

Días no lectivos, locales. por determinar (El 28 de Febrero de 2022 sería el hipotético lunes de Carnaval, festivo local)

Cronogramas

Presentamos a continuación los cronogramas de la asignatura “Volumetría de la Indumentaria”, correspondientes al primer semestre del curso 2021-2022

Cronograma 1º Semestre 2021-22							
SEMANA	TEMA	PROYECTO	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS NO PRESENCIALES	Nº HORAS PRESENTACIÓN	
1ª Semana 22 / 24 Septiembre	1. Plegado y calado. Aplicación a la indumentaria.	presentación PROYECTO 01	2	2			
2ª Semana 29 Sept/1 Octubre			2	2	2		
3ª Semana 6 / 8 Octubre		• Ensayos con técnicas de plegado • Diseño de modelo • Realización de modelo		2	2		
4ª Semana 13 / 15 Octubre				2	2		
5ª Semana 20 / 22 Octubre				4	2		
6ª Semana 27 / 29 Octubre				4	2		
7ª Semana 3 / 5 Noviembre						2	2
8ª Semana 10 / 12 Noviembre	2. Construcción volumétrica.	PROYECTO 02	2	2	3		
9ª Semana 17 / 19 Noviembre		- Análisis de cuerpos geométricos. - Traducción del volumen al plano. - El patrón directo sobre maniquí.			4	3	
10ª Semana 24/26 Noviembre					4	2	
11ª Semana 1 / 3 Diciembre					4	2	
12ª Semana 9 Dic							
13ª Semana 15 / 17 Diciembre	2. Origami y volumen.	PROYECTO 03	2	2			
14ª Semana 22 Diciembre		- Métodos de origami aplicados al patrón.			2	3	
15ª Semana 12 / 14 Enero					4	3	
16ª Semana 19 / 21 Enero					4	2	
17ª Semana 26 / 28 Enero					4	2	

9. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará según la 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.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas. Se realizará una evaluación continua.

Hay que obtener una calificación mínima de 5 en todos los proyectos que se planteen a lo largo del curso para poder aprobar, resultando la calificación final de la asignatura de la suma del valor parcial de cada proyecto en el volumen de la materia.

Los plazos de entrega de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos ya que la fecha de entrega se pondrá con suficiente antelación.

Los trabajos se expondrán en clase y el sitio web de la asignatura para una autoevaluación común de los alumnos. Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación, no se recogerá. Si un alumno no supera cualquier trabajo propuesto, puede recuperarlo repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo en esta recuperación, el alumno dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre, en la que deberá realizar una prueba práctica, y podrá presentar los trabajos previstos.

La recuperación a lo largo del curso, en ningún caso se aplicará a los alumnos que no han presentado en fecha el trabajo, es un beneficio de los alumnos que cumplen con las fechas de entrega y mantienen una actitud de colaboración con su equipo de trabajo.

Al no existir la figura de alumno libre, se entiende la obligatoriedad de la asistencia a clase de manera regular. La falta de asistencia a clase no justificada en un porcentaje igual o superior a un 20% obligará al alumno al final del curso a realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen práctico de la materia, además de presentar los proyectos pendientes con las exigencias mínimas de calidad y de aplicación de contenidos explicados durante el curso. Estos se aplicarán de manera exhaustiva según las diferentes rúbricas de evaluación para cada actividad programada. En el caso de actividades de carácter grupal, estas actividades se sustituirán por unas individuales de similar naturaleza.

Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota	Denominación
0.0 - 4.9	Suspenso (SS)
5.0 - 6.9	Aprobado (AP)
7.0 - 8.9	Notable (NT)
9.0 - 10	Sobresaliente (SB)

Criterios de Evaluación

Criterios Transversales

- T1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
- T2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- T3. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T4. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- T5. Demostrar conocimiento de lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- T6. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T7. Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T8. Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T10. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
- T11. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- T12. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T13. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- T14. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- T15. 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.
- T16. Demostrar la actitud adecuada para usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Criterios Generales

- G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- G7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G10. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamen-

te, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G11. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G15. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

G20. Probar que se comprende 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.

Criterios Específicos de Diseño de Moda

E4. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

E6. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

E8. Demostrar que conoce los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

E9. Demostrar que domina la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se reservan 8 horas de la asignatura a lo largo del curso para participar en las actividades organizadas durante el horario escolar por el centro, de acuerdo con el proyecto curricular.

De tal manera, dispondremos de una cierta flexibilidad para complementar la formación de esta especialidad adecuandonos a actividades que se propongan desde el Departamento de Diseño de Moda o la Escuela de Arte de Cádiz.

11. RECURSOS

Materiales fungibles

- Papel de 180 gr.
- Acetatos.
- Cutters.

Materiales inventariables

- Maniqués de porex con pie.
- Compás de corte.
- Reglas metálicas.
- Superficie de corte.

12. BIBLIOGRAFÍA

Frédéric Monneyron. 50 respuestas sobre la moda.
Editorial Gustavo Gili. Colección GG moda.
ISBN-13: 978-84-252-2128-6.

• Guillaume Erner. VÍCTIMAS DE LA MODA. ¿Cómo se crea? ¿por qué la seguimos?.
Editorial Gustavo Gili. Colección GG moda.
ISBN:978-84-252-2066-1.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic. La magia del patronaje.
Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.
ISBN: 978-84-252-2438-6.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic 2. La magia del patronaje.
Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.
ISBN: 978-84-252-2440-9.

• Tomoko Nakamichi . Pattern Magic tejidos elásticos.
Editorial Gustavo Gili Colección GG moda.
ISBN: 9788425224416.

• Paul Jackson. TÉCNICAS DE PLEGADO PARA DISEÑADORES Y ARQUITECTOS.
Editorial Promopress
ISBN-13: 978-84-92810-21-5.

13. ANEXO COVID

Ante la posibilidad de tener alumnos que no puedan acceder a la docencia presencial y se opte por la no presencialidad, se desarrollarán las diferentes actividades planteadas para el curso 2021/2022 en las plataformas habilitadas al respecto. Estas podrán ser o bien Moodle o bien Google Classroom. Además se contempla también la posibilidad de realizar clases telemáticas a través de las plataformas Moodle o bien Google Meet, para posibles confinamientos colectivos.

En la plataforma elegida, se explicarán las especificaciones de cada actividad, los recursos materiales necesarios, las técnicas y procedimientos a desarrollar, el material didáctico fundamental, fechas de entrega y los criterios de evaluación y calificación. Todas las actividades programadas, se pueden desarrollar según una metodología de investigación propia del estudiante con apoyo continuo del profesor, que tendrá en las herramientas digitales el fundamento pedagógico necesario.

Actividad 1: Plegado y calado. Aplicación a la indumentaria.

Actividad 2: Construcción volumétrica.

Actividad 3: Origami y volumen