

**GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO**

ESPECIALIDAD DISEÑO		Moda			
CURSO		2º			
ASIGNATURA		Volumetría			
PROFESOR/A		Cristina Bárcenas Hermosilla			
DPTO.	Volumen				
TIPO	Teórico práctica		CARÁCTER	Obligatorio de especialidad	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	120	HORAS PRESENCIALES	78	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	48

**DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA**

La volumetría de la indumentaria es una asignatura de carácter “obligatoria de especialidad”, incluida dentro de la materia de Lenguajes y técnicas de representación y comunicación, que se imparte durante el primer semestre del segundo curso de los estudios superiores de Diseño.

Esta asignatura comparte competencias y contenidos con las asignaturas de segundo curso de Construcción tridimensional, Ecodiseño y sostenibilidad y Antropometría y ergonomía, por lo que se imparte en coordinación docente con las mismas.

De acuerdo con el RD 633/2010, de 14 de Mayo el perfil profesional del Título de Diseño en la especialidad de Moda define al diseñador de moda como: “Un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo a las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medioambiental y sociocultural”. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son entre otros:

- Diseño de complementos.
- Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas.

Es en estos ámbitos donde se va a centrar principalmente la actividad de esta asignatura, iniciando al alumno en el conocimiento de estos aspectos de la moda.

El arte y el diseño de moda son dos manifestaciones culturales interrelacionadas. Las influencias entre estos dos ámbitos es muy fluida y se establece en ambas direcciones. En este sentido vamos a investigar el lenguaje tridimensional a partir de sus manifestaciones históricas y más contemporáneas, estableciendo que conceptos se pueden aplicar en el mundo de la moda. A partir del análisis de este lenguaje se podrán generar nuevas relaciones formales, que incorporadas de una forma creativa en los proyectos de moda nos posibiliten crear un estilo propio.

El conocimiento de los procesos y técnicas propias del volumen ayudarán a determinar como configurar los diseños creativos y formales del diseño de moda.

En la formación del diseñador de moda es fundamental el conocimiento del cuerpo humano que es el soporte sobre el que se desarrollará parte de la actividad creativa. En esta asignatura se estudian sus

características anatómicas más generales, sus relaciones de proporcionalidad, las diferencias de sexo y su concepto como volumen. Es sobre esta estructura corporal sobre la que vamos a trabajar con conceptos y técnicas volumétricas volviendo a definir el cuerpo a través de nuevas relaciones, que no solo alteran las existentes, sino que modifican también el espacio envolvente en una nueva realidad. Estas nuevas relaciones redefinen al sujeto, sus relaciones interpersonales, su ocupación espacial y establecen una nueva definición del yo espacial.

La aplicación de un método de diseño para la realización de las actividades programadas permitirá al alumnado el desarrollo de una metodología personal propia, interiorizándola como una herramienta básica en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

## OBJETIVOS

Desarrollar las capacidades de comprensión espacial.

Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a los requerimientos estéticos y funcionales de la obra a realizar.

Desarrollar la creatividad y la sensibilidad artística.

Adquirir la madurez formativa necesaria para aportar soluciones creativas de coordinación entre la idea y su óptima realización plástica final adecuada a la especialidad.

Valorar el beneficio estético y técnico que las nuevas tecnologías pueden aportar al volumen.w

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno conseguirá plantear y realizar un diseño donde no habrá límites de creatividad y donde ser reflejarán conceptos diferentes de los que se desarrollan en un diseño de moda al uso.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT 1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT 5.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 6.- Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT 7.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT 8.- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT 9.- 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.

### COMPETENCIAS GENERALES

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

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

## CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Entre los descriptores básicos de la materia de Lenguajes de representación y comunicación, a la que pertenece la asignatura de volumetría de la indumentaria, aparecen los siguientes puntos que serán tenidos en cuenta al desarrollar los contenidos:

- Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional.
- Investigación del volumen y concepción espacial.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

A partir de estos bloques generales los contenidos propios de la asignatura son:

- 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 anteriores contenidos se desarrollan en las siguientes bloques temáticos :

BT1. Introducción a la asignatura.

El lenguaje tridimensional

Principales elementos de configuración espacial: El punto, la línea, el contorno, la textura, la escala.

El lenguaje artístico soporte de una ideología social y política.

Sostenibilidad y compromiso social.

BT2. El cuerpo humano

Anatomía humana.

Proporciones. Cánones. Le Corbusier: el modulator

El cuerpo humano como volumen. Interpretaciones escultóricas del cuerpo humano.

Retículas.

BT3. La composición

Leyes de simetría: traslación, rotación, dilatación y simetrías especulares.

El módulo. Composiciones modulares. Variaciones del módulo. Aplicación a la indumentaria.

BT4. La

subjetividad en el proceso creativo

Conceptos y técnicas subjetivas.

Surrealismo. Principios. Autores.

Formas orgánicas.

Elementos formales

BT5. La objetividad en el proceso creativo,

Conceptos y técnicas objetivas

El minimalismo. Principios y autores

Los volúmenes regulares. Sólidos Platónicos. Sólidos de Arquímedes.

Desarrollo en plano de formas tridimensionales.

Variaciones de formas básicas tridimensionales.

Transformaciones a partir de sus elementos compositivos: aristas, vértices y caras.

BT 6. El proyecto de moda

Metodología proyectual. La creatividad.

Los bloques temáticos se unificarán en tres unidades didácticas (la temporalización es aproximada):

Unidad 1: Moda y arquitectura:

Septiembre/octubre

Unidad 2: Moda y cine:

Noviembre

Unidad 3: Moda y música

Diciembre/enero

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Introducción al tema, donde se presentan por parte del profesor el bloque temático. Desarrollo teórico de los contenidos, con ejemplos prácticos e imágenes y presentaciones audiovisuales. Entrega a los alumnos de la documentación correspondiente.

Planteamiento de los proyectos a realizar. Sugerencias de trabajo.

Seguimiento tutorial a los alumnos por grupos e individualmente, según las actividades.

Orientación a los alumnos en el modo de resolver el proyecto: fuentes documentales, bibliográficas, estructura del trabajo, elaboración de propuestas formales, realización de prototipos, etc.

Orientar a los alumnos en las visitas a museos, exposiciones o actividades que sean de interés estético-artístico como fuentes de inspiración.

Entrega de los trabajos y puesta en común. Crítica y autocrítica del trabajo realizado

Evaluación de todo el proceso de educativo. Resultados, competencias, actividad docente, etc.

Como queda expuesto la asignatura se desarrollará a partir de una serie de proyectos a realizar por los alumnos sobre los contenidos de los bloques temáticos.

### AGRUPAMIENTOS

No se realizarán trabajos grupales

### TIPO DE ACTIVIDADES

Proyectos sobre un tema dado

## EVALUACIÓN

### CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación para las competencias transversales, generales y específicas son los siguientes:

#### Criterios de evaluación transversales

1. 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.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el desempeño del propio trabajo personal e interpersonal.
4. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
5. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
6. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
7. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medio ambiental.
8. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad para generar valores significativos.

#### Criterios de evaluación generales

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Demostrar capacidad para organizar dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
7. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, como transmisor de valores culturales.
8. Demostrar capacidad para plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
9. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previsto

#### Criterios de evaluación específicos:

1. 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.
2. 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.

3. Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

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

5. Demostrar capacidad en la resolución de los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

## PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El método a seguir en el desarrollo de la asignatura tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se presentan por parte del profesor el bloque temático. Desarrollo teórico de los contenidos, con ejemplos prácticos e imágenes y presentaciones audiovisuales. Entrega a los alumnos de la documentación correspondiente.

- Planteamiento de los proyectos a realizar. Sugerencias de trabajo.

-Seguimiento tutorial a los alumnos por grupos e individualmente, según las actividades.

-Orientación a los alumnos en el modo de resolver el proyecto: fuentes documentales, bibliográficas, estructura del trabajo, elaboración de propuestas formales, realización de prototipos, etc.

- Orientar a los alumnos en las visitas a museos, exposiciones o actividades que sean de interés estético-artístico como fuentes de inspiración.

- Entrega de los trabajos y puesta en común. Crítica y autocrítica del trabajo realizado.

- Evaluación de todo el proceso de educativo. Resultados, competencias, actividad docente, etc.

Como queda expuesto la asignatura se desarrollará a partir de una serie de proyectos a realizar por los alumnos sobre los contenidos de los bloques temáticos estableciendo unos criterios de calificación específicos de cada unidad didáctica. .

Los proyectos deben afianzar en una metodología propia, buscando la construcción de un lenguaje formal propio que configure su estilo personal.

El profesor evaluará los proyectos con los mismos criterios desarrollando algunos aspectos

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje mediante los siguientes criterios de evaluación y calificación

1. Trabajos realizados 80%

Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 10. Es un proceso de evaluación sumativa, por lo que periódicamente se mostrarán los ejercicios que se hayan realizado.

Para la calificación de los trabajos se valorará:

- Nivel de dominio de los conceptos trabajados. Adecuación a las pautas dadas.

-Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos de los proyectos presentados.

-Limpieza de ejecución.

- Complejidad.

-Entrega en los plazos establecidos.

La baremación de cada unidad es diferente adecuándose al ejercicio, pudiendo comprobar los criterios y la puntuación en las rúbricas que aparecen en Classroom

-2. Actitud 10%: grado de implicación con la asignatura, con los compañeros y la profesora

- 3. Asistencia 10%

La no entrega de un trabajo o actividad, supondrá la no superación de ese trabajo  
La entrega de un trabajo fuera de la fecha estipulada implicará que el alumno deberá entregarlo antes de que acabe el semestre pero ya no podrá optar a la nota máxima, bajando 1 punto por cada semana de atraso de la fecha indicada.

Se considera que la asignatura esta superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de los apartados 1,2 y 3.

La entrega de trabajos no puede realizarse por terceras personas.

#### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Los alumnos que no superen la asignatura dispondrán de una convocatoria extraordinaria que consistirá en la entrega de los trabajos originales satisfactoriamente realizados y su memoria y un examen práctico.

Los trabajos tendrán una puntuación del 60% y el examen un 40%

La nota que se puede obtener en esta convocatoria no superará en ningún caso un 8.

Los criterios de evaluación son los mismos que se indicaron anteriormente.

#### ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

La asignatura se imparte en un aula dotada de pizarra, ordenador y cañón para proyectar. Equipamiento informático con red wifi. También se dispone de Biblioteca de aula donde consultar la bibliografía de referencia tanto la general como la que se proporciona en el desarrollo de las U. Didácticas.

El profesor hace la exposición de los contenidos con apoyo informático: Power Point, visionado de imágenes y videos. Todos los contenidos se encontrarán en el aula virtual de Classroom

El alumno realizará las actividades prácticas en esta asignatura a partir de una estructura de proyecto donde aportará tanto información documental como trabajos realizados mediante la confección manual. El alumno aportará el material para el trabajo personal.

#### ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Nuestra comunidad educativa está formada por un grupo heterogéneo de alumnos que conviven en un espacio común y para el que hay que diseñar estrategias diferentes encada caso, con el fin de que tengan todos ellos la atención necesaria dependiendo siempre de sus características individuales:

- Alumnos extranjeros: en el caso de que su procedencia sea de un país de no habla hispana, nos obliga a enriquecer la metodología usando técnicas de enseñanza mediante modelos, así como una constante



disposición para aclarar, esquematizar y resolver dudas que ocasionan la falta de fluidez en el idioma.  
- Alumnos discapacitados: necesitan adaptaciones curriculares distintas dependiendo del tipo de discapacidad.

### **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Se realizarán aquellas propuestas por el departamento de moda y el profesor.

### **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**

Si es posible se realizará una visita a SIMOF

### **BIBLIOGRAFÍA**