



Módulo 6. Menciones (30 ECTS OP)

Materia 2. Mención en diseño de moda (30 ECTS OP)

		ASIGNATURAS							
		Photography and visual storytelling	Circular design	Inclusive design	Scenography	Impresión 3D y Diseño Digital	Design for fast fashion	Diseño de complementos	Modelaje y patronaje
ECTS		4,5	4,5	4,5	4,5	3	3	3	3
CURSO		4	4	4	4	4	4	4	4
COMPETENCIAS									
CB01	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.	X	X	X	X	X	X	X	X
CB03	Reunir e interpretar los datos relevantes del área de estudio para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.	X	X	X			X	X	
CB04	Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.	X	X	X	X	X	X	X	X
CB05	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	X	X	X	X	X	X	X	X
CG01	Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.	X	X	X	X	X	X	X	
CG02	Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.	X			X	X	X	X	X
CG05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		X	X	X	X	X	X	X
CG06	Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.	X	X	X	X		X		
CG07	Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.	X	X	X	X	X	X	X	X
CE10	Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		X	X		X	X	X	X
CE17	Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.	X		X	X		X	X	X
CE19	Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.	X			X		X	X	X
CE24	Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.	X	X	X		X	X	X	
COP1	Describir y aplicar al diseño de moda los procesos específicos de esta industria creativa		X	X		X	X	X	X
COP2	Conocer las tradiciones artísticas y artesanales ligadas al diseño de moda	X			X		X	X	X
COP3	Conocer y aplicar al diseño de moda las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.		X	X		X	X	X	X
COP4	Conocer e interpretar las tendencias actuales de diseño de moda.	X	X	X		X	X	X	
CONTENIDOS									

Los alumnos que cursan esta mención adquieren las herramientas y conocimientos culturales, metodológicos y técnicos necesarios para el desarrollo profesional en el campo del Diseño de Moda. El alumno trabajará directamente con los materiales, haciendo un uso consciente, de acuerdo con la tradición cultural en este campo, de las tecnologías propias de la producción de moda. A través de asignaturas teóricas y prácticas, el alumno adquirirá las destrezas para concebir un producto de moda: desde el aprendizaje del patronaje clásico a modelado en 3D y prototipado, las estrategias de comunicación de una marca, tareas de gestión y dirección, fashion and made in Spain, color y percepción, design futures (trends, foresight and intuition), portfolio y presentación del proyecto...

Podrá incluirse en esta materia el reconocimiento de al menos 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación así como por la realización de prácticas profesionales voluntarias.