

Taller de Disseny de Moda Virtual i Prototipat 3D

Taller de Diseño de Moda Virtual y Prototipado 3D

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Interiores / Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencias Aplicadas y Tecnología (CAT)				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	2º, 3º y 4º	Semestre <i>Semestre</i>	Primero / segundo
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Optativa				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El diseño está en constante evolución, incorporando tecnología para impulsar la creatividad y mejorar la eficiencia en los procesos creativos y técnicos. Esta optativa se centra en el uso de CLO 3D, un software avanzado de diseño y prototipado virtual que permite desarrollar, visualizar y ajustar proyectos en entornos digitales antes de su producción. Su aplicación es amplia y va más allá de la moda, abarcando disciplinas como el diseño gráfico, de interiores y de productos, brindando herramientas para optimizar procesos y ampliar las posibilidades creativas en el ámbito digital.

Esta asignatura está dirigida no solo a diseñadores de moda, sino también a cualquier persona interesada en descubrir nuevas oportunidades dentro del diseño y la fabricación 3D. Con este enfoque, es posible explorar distintas áreas, como la integración de textiles en productos innovadores, la creación de vestuario para videojuegos, el desarrollo de prendas animadas para publicidad, el diseño digital de accesorios o la presentación de joyería en personajes con un estilo propio. Además, en el ámbito de la moda, el diseño 3D está transformando la manera en que se crean las prendas, permitiendo desarrollar ideas de forma más ágil y con mayor precisión desde su concepción hasta su producción. Gracias a esta tecnología, los tiempos de diseño y fabricación se han reducido considerablemente, facilitando a su vez la implementación de modelos de negocio más sostenibles, al minimizar el desperdicio de materiales y optimizar los recursos.

El manejo de este software no solo potencia la creatividad, sino que también facilita la creación de patrones con mayor flexibilidad y sin complicaciones. Además, permite desarrollar prototipos en menos tiempo y generar la documentación técnica necesaria para llevar los diseños a producción.

Por otro lado, esta herramienta abre la puerta a nuevas oportunidades en el entorno digital, como la creación de contenido exclusivo para plataformas virtuales y el metaverso, donde cada vez se necesitan más profesionales capaces de desarrollar diseños innovadores adaptados a estas nuevas realidades.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

El alumnado debe contar con los conocimientos adquiridos en diferentes cursos, especialmente aquellos relacionados con:

- Lenguajes y herramientas digitales.
- Medios audiovisuales.
- No es necesario tener conocimientos previos de patronaje.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CT 1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 4	Utilizar eficientemente 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.
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 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 10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG 11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG 17	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG 18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG 20	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.
CE 1	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentarias 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	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
RA1 - Desarrollo de proyectos de diseño digital El estudiante planificará y desarrollará proyectos de moda en entornos digitales, optimizando recursos y garantizando sostenibilidad, funcionalidad y comunicación efectiva.	CT1, CT3, CG1, CG18, CE1, CE2, CE3

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
RA2 - Herramientas digitales y comunicación visual Dominará herramientas como CLO 3D para representar, comunicar y justificar sus diseños de forma clara y profesional.	CT4, CG2, CG11, CG20, CE2
RA3 - Percepción de la forma y el color en diseño digital Aplicará conocimientos científicos sobre forma, color y espacio para mejorar el impacto visual y la funcionalidad de sus diseños.	CG4, CE1, CE2, CE3
RA4 - Adaptabilidad tecnológica y aprendizaje autónomo Se adaptará a los avances tecnológicos del sector y desarrollará estrategias de aprendizaje continuo para mejorar sus procesos creativos.	CT12, CG10, CG17, CE2, CE3

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Clases teorico-pràctica <i>Clases presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4,	16
Clases pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions /concerts/representacions /audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1, RA2, RA3, RA4,	30
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. Aplicación de conocimientos interdisciplinarios.		-
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o	RA1, RA2, RA3, RA4,	12

	<i>orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>		
Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o aditiva de l'alumne.</i> <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4,	5
SUBTOTAL			63

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,...per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.</i> <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4,	63
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminaris, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4,	15
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA4,	9
SUBTOTAL			87
TOTAL			150

7_ Continguts de l'assignatura

7_ Contenidos de la asignatura

Unidad 1. Herramientas para el diseño de moda digital 3D

Unidad 2. Herramientas para el diseño de moda digital 2D.

Unidad 3. Materiales e iluminación en moda digital 3D

Unidad 4. Intercambio de información entre aplicaciones de diseño 3d.

Unidad 5. Escenografía. Renderizado y Acting. Total Look.

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas

reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales	RA1, RA2, RA3, RA4	20 %
Ejercicios complejos	RA1, RA2, RA3, RA4	30 %
Trabajo final	RA1, RA2, RA3, RA4	40 %
Valores actitudinales	RA1, RA2, RA3, RA4	10 %

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
---------------------------	-------------------------------------	---------------------

Ejercicios	RA1, RA2, RA3, RA4	15 %
Trabajo final	RA1, RA2, RA3, RA4	33%
Prueba práctica final	RA1, RA2, RA3, RA4	52 %

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Todo el alumnado que no haya aprobado la asignatura en convocatoria ordinaria, tendrán derecho a la convocatoria extraordinaria, teniendo que presentar todos los trabajos exigidos durante el semestre, a excepción de los ejercicios instrumentales. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria con pérdida de evaluación continua.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9 _Bibliografía

Aldrich, W. (2010). Tejido, forma y patronaje plano. Gustavo Gili.

Birn, J. (2007). Iluminación y render. Anaya.

Donnanno, A. (2014). Técnicas de patronaje de moda. Vol. 1. Promopress.

Joseph-Armstrong, H. (2013). Patternmaking for fashion design (5a ed.). Pearson.

Nakamichi, T. (2011). Pattern magic 1 y 2. Laurence King Publishing.

Schmid, L. (2018). Digital pattern cutting for fashion with CLO3D. Bloomsbury Visual Arts.

Udale, J. (2008). Diseño de moda: proceso, innovación y práctica. Blume.

Artículos y publicaciones académicas:

Brown, P., & Rice, J. (2014). Ready-to-wear apparel analysis (4a ed.). Pearson.

McKinney, E. (2019). 3D garment visualization and digital prototyping: The future of fashion design. International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 12(2), 89-102.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15589250231194621>

Recursos en línea:

CLO Virtual Fashion. (s.f.). CLO 3D User Guide. <https://www.clo3d.com/es/>

Marvelous Designer. (s.f.). Software de simulación de prendas <https://www.marvelousdesigner.com/>

10_ Control de modificaciones

10_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de CIENCIA APLICADA Y TECNOLOGÍA