

3S_FO_MOD_Dibuix per al disseny de moda

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Eines per al disseny de moda

Tipus: Formació Obligatoria de disseny de moda

Crèdits: 6 ECTS

Hores totals: 150h

Curs: 2

Hores/setmana: 9,4h

Semestre: 3r

Hores presencials/setmana: 4h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 5,4h

Prerequisits: Cap

1. Presentació de l'assignatura

El dibuix aplicat a la moda facilita els conceptes i les eines perquè l'alumnat representi de manera personal la figura humana vestida, tant com a estudi de la indumentària existent, com a mitjà d'expressió de les seves pròpies idees estètiques i creacions.

S'aprofundeix en el dibuix de figura, en conceptes previs com la proporció, diferenciant entre tipologia i estilització; es donen eines a l'alumnat perquè desenvolupi el seu propi llenguatge mitjançant exercicis de simplificació, geometrització, exageració, deformació i s'insisteix en la captació del gest i el moviment que fonamenten l'expressivitat del dibuix.

L'objectiu és tenir uns bons recursos, unes bones eines de representació i comunicació visual del vestuari i dels looks per a tot tipus de projectes de disseny de moda, així com dels complements, estampats... per definir les gammes de color, les formes i les textures dels teixits.

En l'assignatura, l'alumnat adquireix els coneixements en la representació de la peça plana i el dibuix de la roba sobre figurí o sobre model. També es fomenta la recerca de creadors, tant il·lustradors com dissenyadors, que puguin servir com a referència en el seu treball.

2. Continguts de l'assignatura

FIGURA HUMANA

Estudi anatòmic de la figura humana, representació i interpretació.

Representació i interpretació de la figura humana [home, dona, nadó, infantil] mitjançant el llenguatge visual i la seva expressió. Tipologies de cos, canons i proporció.

Guia Docent del Grau en Disseny

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la interpretació de la figura humana.

Representació dels elements d'indumentària sobre el cos.

La figura humana recursos per a la estilització i recerca d'estil [simplificació, geometrització, exageració, deformació].

La figura humana, recursos per a l'aplicació en el disseny de moda. Figurí i il·lustració de moda. Dibuix de col·lecció.

LLENGUATGES TÈCNICS

Representació dels elements d'indumentària. Dibuix de peça plana.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la representació de textures tèxtils i estampats.

Les representacions gràfiques en l'àmbit de la moda, experimentació i utilització

METODOLOGIA PROJECTUAL

Recerca i anàlisi d'informació i referents.

Planificació del projecte.

La representació gràfica, adequació a la funció.

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.	X	X
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.	X	X

Competències específiques de Disseny de Moda		Matèria	Assignatura
MOD-01	Generar propostes creatives de disseny de moda adequades als condicionants materials, funcionals, estètics, i comunicatius dels supòsits de treball	X	X
MOD-02	Concebre i materialitzar projectes de disseny de moda que integrin els aspectes formals, materials, tècnics, funcionals, comunicatius, i de realització	X	X
MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques	X	X
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica	X	X

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_MOD_Dibuix per al disseny de moda

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Disposar de recursos expressius propis del dibuix per a la representació d'idees de disseny de moda. Representar elements d'indumentària existents o no a través de diverses tècniques gràfiques; realitzant figurins i il·lustracions de moda.	CG-02
RA2	Representar la figura humana i la seva relació en l'entorn, amb un alt grau de versemblança, respectant les proporcions.	CG-02
RA3	Usar els elements del llenguatge gràfico-plàstic: línia, taca, fons, figura,... per a la representació i expressió de la figura humana.	CG-02 CG-18
RA4	Escollir amb autonomia la tècnica i el llenguatge adequat per a la representació dels elements d'indumentària: peça, textura i/o estampat, figurí, col·lecció.	CT-01 CG-18 MOD-07
RA5	Executar cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.	CT-01 MOD-02 MOD-07
RA6	Representar la peça plana adequadament respectant proporcions, relació entre parts, tipus de traç, concreció en els detalls.	CG-02 MOD-02
RA7	Conèixer referents en la il·lustració de moda, tenir capacitat per analitzar-ne les tècniques que utilitza i prendre'n l'estil com a inspiració/referència en la recerca d'un estil propi. Assumir els conceptes i enriquir el llenguatge personal.	MOD-01 MOD-02 MOD-06 MOD-07
RA8	Aplicar amb correcció i adequació al projecte, els llenguatges i eines de representació projectuals pròpies de l'àmbit de la moda (peça plana, figurins, il·lustració...)	CT-01 CG-02 MOD-01 MOD-02 MOD-06 MOD-07

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	AF 1 AF 2
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF3
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	AF 1 AF 2

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	BLOC d'ACTIVITATS TIPUS 1: figura humana	6 setmanes	40%
AF2	BLOC d'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda	6 setmanes	40%

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_MOD_Dibuix per al disseny de moda

Imprès 2026-4-7

3

Guia Docent del Grau en Disseny

AF3	ACTIVITAT 3: Exercici per treballar de manera conjunta com a síntesi, a final de semestre, amb el desenvolupament d'un projecte i el lliurament de la carpeta de pràctiques aplicades (portfoli).	4 setmanes	20%
-----	---	------------	-----

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s'assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineixi a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de

Guia Docent del Grau en Disseny

l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.

- Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de sol·licitud genèrica, adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagiat o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF1. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 1: Figura humana 40%

Domini de la proporció i anatomia [RA2] [20%]

Saber representar postures i moviment [RA2] [15%]

Ús i aplicació de tècniques gràfiques [RA5][10%]

Estilització i expressivitat gràfica [RA3] [10%]

Representació d'Ombrejat i volum [RA3] [10%]

Expressió i detalls, precisió en la representació [RA5][10%]

Representació acurada de la indumentaria [RA5] [20%]

AF2. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda 40%

Grau de domini en la representació de la peça plana [RA6] [20%]

Ús i aplicació de tècniques i recursos. Adequació [RA4, RA5] [15%]

Expressivitat i estilització en la representació de figurins i looks.[RA1, RA5] [20%]

Correspondència entre el dibuix de peça plana i peça sobre el cos [RA3, RA6] [15%]

Ús del color i la textura [RA4] [10]

Experimentació i evolució en el domini de la representació i aplicació de tècniques [RA5,RA4, RA7][20%]

AF3. ACTIVITATS DE SÍNTESIS 20%

Creativitat i originalitat [RA7, RA1][20%]

Coherència i consistència del concepte [RA7, RA5] [20%]

Integració de les pràctiques [RA2, RA3, RA4, RA6][20%]

Presentació final [RA8][20%]

Guia Docent del Grau en Disseny

Desenvolupament del procés [RA1, RA8][20%]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Per a l'avaluació es tenen en compte els **exercicis d'aplicació** fets a l'aula que permeten als estudiants demostrar els seus coneixements i habilitats adquirides per la resolució de situacions pràctiques de representació i interpretació.

L'observació directe i el **feedback immediat**, mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Un cop resoltes les activitats es recullen i retornen amb les correccions i comentaris escrits pertinents. Les activitats també poden ser revisades en sessions de **feedback grupal**.

En l'enunciat de l'activitat de síntesis [AF3] es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [20%]** l'evolució del projecte al llarg del temps, detallant els processos, decisions i canvis realitzats. Fet que permet valorar la capacitat d'anàlisi i planificació del projecte. En el mateix moment es proporciona retroacció amb el **feedback oral**, per orientar a l'alumnat en el procés de millora, destacant els punts forts i les àrees de millora. A l'inici de l'activitat l'alumnat disposa de la **rúbrica d'avaluació** amb les puntuacions corresponents a cada apartat del projecte, establint els criteris d'avaluació de manera clara i detallada. Després de l'entrega del projecte l'alumnat rep la rúbrica personalitzada i un **feedback individual oral o per escrit**.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats pendents o suspeses**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, adjuntant-les a la carpeta de pràctiques aplicades [portfoli], en el dia establert pel professorat [setmana d'exàmens i/o entregues] . A partir dels **comentaris escrits en la correcció** de cada activitat s'estableixen les orientacions i pautes específiques a

Guia Docent del Grau en Disseny

millorar/complementar, amb aquestes premisses l'alumne desenvoluparà les millores/correccions corresponents de manera autònoma.

El lliurament de l'activitat no implica la recuperació de la mateixa, cal que en l'activitat lliurada, s'evidenciï una millora o complementació dels aspectes a corregir/millorar així com, que s'assoleixen els criteris mínims d'avaluació.

L'alumne/a que desitgi millorar qualsevol dels projectes desenvolupats en l'assignatura, per pujar nota, podrà tornar-los a lliurar adjuntant-los a la carpeta de pràctiques aplicades, identificant que respon a una millora.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats presentades i aprovades en l'avaluació contínua, presentades durant el semestre.

Per a la recuperació de les **activitats de síntesis** [AF3.portfoli i projecte] que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, l'alumne desenvoluparà les millores/correccions tenint en compte el **feedback individual oral** rebut en la retroacció de l'avaluació i l'entregarà en el dia establert pel professorat en la setmana de recuperacions.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per a la recuperació fora de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats adaptades del bloc 1 i 2 d'activitats i el projecte de síntesis** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació** pràctica en que l'alumne haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [peça plana, figurí, ...].

Recuperació activitats AF1 [25%] i AF2 [25%] i AF3 [10%]

Criteris d'avaluació:

AF1. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 1: Figura humana 25%

Domini de la proporció i anatomia [20%]

Saber representar postures i moviment [15%]

Ús i aplicació de tècniques gràfiques [10%]

Estilització i expressivitat gràfica [10%]

Representació d'Ombrejat i volum [10%]

Expressió i detalls, precisió en la representació [10%]

Representació acurada de la indumentaria [20%]

AF2. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda 25%

Grau de domini en la representació de la peça plana [25%]

Ús i aplicació de tècniques i recursos. Adequació [20%]

Expressivitat i estilització en la representació de figurins i looks. [25%]

Correspondència entre el dibuix de peça plana i peça sobre el cos [20%]

Ús del color i la textura [10%]

Guia Docent del Grau en Disseny

AF3. ACTIVITATS DE SÍNTESIS 10%

Creativitat i originalitat [20%]

Coherència i consistència del concepte [20%]

Grau de domini en la representació de peça plana i il·lustració de moda [20%]

Ús i aplicació de tècniques gràfiques [20%]

Presentació final [20%]

Prova específica de recuperació 60%

Criteris d'avaluació:

Domini de la proporció i anatomia

Ús i aplicació de tècniques gràfiques

Expressivitat i estilització en la representació de figurins i looks

Correspondència entre el dibuix de peça plana i peça sobre el cos

Ús del color i la textura

Grau de domini en la representació de peça plana i il·lustració de moda

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Lliurament de les activitats adaptades de curs i prova específica de recuperació.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

Guia Docent del Grau en Disseny

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Lauricella, M. (2022). Anatomía artística 8. Los pliegues de la ropa. Barcelona: Gustavo Gili.
Lauricella, M (2016). Anatomía artística. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografia de consulta i altres recursos

Libres d'anatomia:

Moreaux, A., Lamoureaux, J. (2005). Anatomia Artística del hombre. Ediciones Norma.S.A.
Kumagai, K. (1990). Children's fashion illustration. Tokyo: Graphic-sha.
Vilppu, G. (1997). The Vilppu drawing manual. Vilppu editions.
Yajima, I. (1987). Mode Drawing. Nude/Male. Tokyo: Atorie Ko.
Yajima, I. (1986). Mode Drawing. Nude/female. Tokyo: Atorie Ko.
Yajima, I. (1987). Mode Drawing. Face & head. Tokyo: Atorie Ko.

Guia Docent del Grau en Disseny

Yajima, I. (1988). Men's fashion Illustrator. Tokyo: Atorie Ko.

Llibres sobre figurins de moda:

Baugh, G. (2016). Manual de tejidos para diseñadores de moda. Barcelona: Ed. Parramón. Feyerabend, F.V.

Borrelli, L. (1999). Fashion Illustration Now. London: Thames & Hudson.

Borrelli, L. (2008). La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores. Barcelona: Art Blume.

Borrelli, L. (2004). Dessiner a la mode. Volume 2. París: Ed De la Martinière.

Drudi, E., Paci, T. (2003). Dibujo de figurines para el diseño de moda. Amsterdam: Ed. Pepin.

Drudi, E., Paci, T. (2004). Dibujo de figurines para el diseño de moda masculino. Amsterdam: Ed. Pepin.

Fashionary (2017). Fashionpedia. The visual dictionary of fashion design. US: Ed. Fashionary

Yajima, I. (1986). Figure drawing for fashion. Tokyo: Graphic Sha.

Yajima, I. (1987). Mode drawing. Costume. Tokyo: Atorie Ko. Llibres sobre teixits, plantilles, accessoris... :

Wesen Bryant, M. (2012). Dibujo de Moda, Técnicas de ilustración para diseñadores de moda. Barcelona: Ed. Blume.

Llibres sobre Il·lustració i moda:

Blackman, C. (2007). 100 años de ilustración de moda. Barcelona: Blume.

Glenville, T. (2013). Los nuevos iconos de la ilustración de moda. Barcelona: Blume

Hopkins, J. (2010). El dibujo en la moda. Barcelona: GG.

VV. AA. (2011). Grandes artistas de la ilustración de moda. Barcelona: Blume.

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 6 setmanes	Ponderació: 40%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

Bloc d'ACTIVITATS TIPUS 1: FIGURA HUMANA

Continguts

FIGURA HUMANA

Estudi anatòmic de la figura humana, representació i interpretació.

Representació i interpretació de la figura humana [home, dona, nadó, infantil] mitjançant el llenguatge visual i la seva expressió. Tipologies de cos, canons i proporció.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la interpretació de la figura humana.

Representació dels elements d'indumentària sobre el cos.

La figura humana recursos per a la estilització i recerca d'estil [simplificació, geometrització, exageració, deformació].

La figura humana, recursos per a l'aplicació en el disseny de moda. Figurí i il·lustració de moda. Dibuix de col·lecció.

Competències

CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
MOD-01	Generar propostes creatives de disseny de moda adequades als condicionants materials, funcionals, estètics, i comunicatius dels supòsits de treball
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Metodologies docents aplicades

MD5	Tallers i/o pràctiques. Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD9	Pràctica guiada. El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

RA2	Representar la figura humana i la seva relació en l'entorn, amb un alt grau de versemblança, respectant les proporcions.
RA3	Usar els elements del llenguatge gràfico-plàstic: línia, taca, fons, figura,... per a la representació i expressió de la figura humana.
RA5	Executar cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF1. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 1: Figura humana 40%
Domini de la proporció i anatomia [RA2] [20%]
Saber representar postures i moviment [RA2] [15%]
Ús i aplicació de tècniques gràfiques [RA5][10%]
Estilització i expressivitat gràfica [RA3] [10%]
Representació d'Ombrejat i volum [RA3] [10%]
Expressió i detalls, precisió en la representació [RA5][10%]
Representació acurada de la indumentaria [RA5] [20%]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Per a l'avaluació es tenen en compte els **exercicis d'aplicació** fets a l'aula que permeten als estudiants demostrar els seus coneixements i habilitats adquirides per la resolució de situacions pràctiques de representació i interpretació. L'**observació directa** i el **feedback immediat**, mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.
Un cop resoltes les activitats es recullen i retornen amb les correccions i comentaris escrits pertinents. Les activitats també poden ser revisades en sessions de **feedback grupal**.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats pendents o suspeses**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, adjuntant-les a la carpeta de pràctiques aplicades [portfoli], en el dia establert pel professorat [setmana d'exàmens i/o entregues] . A partir dels **comentaris escrits/orals en la correcció** de cada activitat s'estableixen les orientacions i pautes específiques a millorar/complementar, amb aquestes premisses l'alumne desenvoluparà les millores/correccions corresponents de manera autònoma.

El lliurament de l'activitat no implica la recuperació de la mateixa, cal que en l'activitat lliurada, s'evidenciï una millora o complementació dels aspectes a corregir/millorar així com, que s'assoleixen els criteris mínims d'avaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

L'alumne/a que desitgi millorar qualsevol dels projectes desenvolupats en l'assignatura, per pujar nota, podrà tornar-los a lliurar adjuntant-los a la carpeta de pràctiques aplicades, identificant que respon a una millora.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats presentades i aprovades en l'avaluació contínua, presentades durant el semestre.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per a la recuperació fora de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats adaptades del bloc 1** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació** pràctica en que l'alumne haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [peça plana, figurí, ...].

Recuperació activitats AF1 [25%]

Criteris d'avaluació:

AF1. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 1: Figura humana 25%

Domini de la proporció i anatomia [20%]

Saber representar postures i moviment [15%]

Ús i aplicació de tècniques gràfiques [10%]

Estilització i expressivitat gràfica [10%]

Representació d'Ombrejat i volum [10%]

Expressió i detalls, precisió en la representació [10%]

Representació acurada de la indumentaria [20%]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament de les activitats adaptades de curs i prova específica de recuperació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 6 setmanes	Ponderació: 40%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

BLOC d'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda

Continguts

FIGURA HUMANA

Representació i interpretació de la figura humana [home, dona, nadó, infantil] mitjançant el llenguatge visual i la seva expressió. Tipologies de cos, canons i proporció.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la interpretació de la figura humana.

Representació dels elements d'indumentària sobre el cos.

La figura humana, recursos per a l'aplicació en el disseny de moda. Figurí i il·lustració de moda. Dibuix de col·lecció.

LLenguatges tècnics

Representació dels elements d'indumentària. Dibuix de peça plana.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la representació de textures tèxtils i estampats.

Les representacions gràfiques en l'àmbit de la moda, experimentació i utilització

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
MOD-01	Generar propostes creatives de disseny de moda adequades als condicionants materials, funcionals, estètics, i comunicatius dels supòsits de treball
MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Metodologies docents aplicades

MD5	Tallers i/o pràctiques. Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD9	Pràctica guiada. El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_MOD_Dibuix per al disseny de moda

Imprès 2026-4-7

14

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

RA1	Disposar de recursos expressius propis del dibuix per a la representació d'idees de disseny de moda. Representar elements d'indumentària existents o no a través de diverses tècniques gràfiques; realitzant figurins i il·lustracions de moda.
RA3	Usar els elements del llenguatge gràfico-plàstic: línia, taca, fons, figura,... per a la representació i expressió de la figura humana.
RA4	Escollir amb autonomia la tècnica i el llenguatge adequat per a la representació dels elements d'indumentària: peça, textura i/o estampat, figurí, col·lecció.
RA5	Executar cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.
RA6	Representar la peça plana adequadament respectant proporcions, relació entre parts, tipus de traç, concreció en els detalls.
RA7	Conèixer referents en la il·lustració de moda, tenir capacitat per analitzar-ne les tècniques que utilitza i prendre'n l'estil com a inspiració/referència en la recerca d'un estil propi. Assumir els conceptes i enriquir el llenguatge personal.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF2. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda 40%

Grau de domini en la representació de la peça plana [RA6] [20%]

Ús i aplicació de tècniques i recursos. Adequació [RA4, RA5] [15%]

Expressivitat i estilització en la representació de figurins i looks.[RA1, RA5] [20%]

Correspondència entre el dibuix de peça plana i peça sobre el cos [RA3, RA6] [15%]

Ús del color i la textura [RA4] [10]

Experimentació i evolució en el domini de la representació i aplicació de tècniques [RA5,RA4, RA7][20%]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Per a l'avaluació es tenen en compte els **exercicis d'aplicació** fets a l'aula que permeten als estudiants demostrar els seus coneixements i habilitats adquirides per la resolució de situacions pràctiques de representació i interpretació. **L'observació directa** i el **feedback immediat**, mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Un cop resoltes les activitats es recullen i retornen amb les correccions i comentaris escrits pertinents.

Les activitats també poden ser revisades en sessions de **feedback grupal**.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats pendents o suspeses**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, adjuntant-les a la carpeta de pràctiques aplicades

Guia Docent del Grau en Disseny

[portfoli], en el dia establert pel professorat [setmana d'exàmens i/o entregues] . A partir dels **comentaris escrits/orals en la correcció** de cada activitat s'estableixen les orientacions i pautes específiques a millorar/complementar, amb aquestes premisses l'alumne desenvoluparà les millores/correccions corresponents de manera autònoma.

El lliurament de l'activitat no implica la recuperació de la mateixa, cal que en l'activitat lliurada, s'evidenciï una millora o complementació dels aspectes a corregir/millorar així com, que s'assoleixen els criteris mínims d'avaluació.

L'alumne/a que desitgi millorar qualsevol dels projectes desenvolupats en l'assignatura, per pujar nota, podrà tornar-los a lliurar adjuntant-los a la carpeta de pràctiques aplicades, identificant que respon a una millora.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats presentades i aprovades en l'avaluació contínua, presentades durant el semestre.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per a la recuperació fora de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **les activitats adaptades del bloc 2 d'activitats** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació** pràctica en que l'alumne haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [peça plana, figurí, ...].

Recuperació activitats AF2 [25%]

Criteris d'avaluació:

AF2. BLOC D'ACTIVITATS TIPUS 2: Dibuix tècnic en el disseny de moda 25%

Grau de domini en la representació de la peça plana [25%]

Ús i aplicació de tècniques i recursos. Adequació [20%]

Expressivitat i estilització en la representació de figurins i looks. [25%]

Correspondència entre el dibuix de peça plana i peça sobre el cos [20%]

Ús del color i la textura [10%]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament de les activitats adaptades de curs i prova específica de recuperació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 4 setmanes	Ponderació: 20%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

ACTIVITAT 3: Exercici per treballar de manera conjunta com a síntesi, a final de semestre, amb el desenvolupament d'un projecte i el lliurament de la carpeta de pràctiques aplicades (portfoli).

Continguts

FIGURA HUMANA

Representació i interpretació de la figura humana [home, dona, nadó, infantil] mitjançant el llenguatge visual i la seva expressió. Tipologies de cos, canons i proporció.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la interpretació de la figura humana.

Representació dels elements d'indumentària sobre el cos.

La figura humana, recursos per a l'aplicació en el disseny de moda. Figurí i il·lustració de moda. Dibuix de col·lecció.

LLENGUATGES TÈCNICS

Representació dels elements d'indumentària. Dibuix de peça plana.

Tècniques i llenguatges gràfics aplicats a la representació de textures tèxtils i estampats.

Les representacions gràfiques en l'àmbit de la moda, experimentació i utilització

METODOLOGIA PROJECTUAL

Recerca i anàlisi d'informació i referents.

Planificació del projecte.

La representació gràfica, adequació a la funció.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
MOD-01	Generar propostes creatives de disseny de moda adequades als condicionants materials, funcionals, estètics, i comunicatius dels supòsits de treball
MOD-02	Concebre i materialitzar projectes de disseny de moda que integrin els aspectes formals, materials, tècnics, funcionals, comunicatius, i de realització
MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques

Guia Docent del Grau en Disseny

MOD-07 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Metodologies docents aplicades

MD8 Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Disposar de recursos expressius propis del dibuix per a la representació d'idees de disseny de moda. Representar elements d'indumentària existents o no a través de diverses tècniques gràfiques; realitzant figurins i il·lustracions de moda
- RA2 Representar la figura humana i la seva relació en l'entorn, amb un alt grau de versemblança, respectant les proporcions.
- RA3 Usar els elements del llenguatge gràfico-plàstic: línia, taca, fons, figura,... per a la representació i expressió de la figura humana.
- RA4 Escollir amb autonomia la tècnica i el llenguatge adequat per a la representació dels elements d'indumentària: peça, textura i/o estampat, figurí, col·lecció.
- RA5 Executar cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.
- RA6 Representar la peça plana adequadament respectant proporcions, relació entre parts, tipus de traç, concreció en els detalls.
- RA7 Conèixer referents en la il·lustració de moda, tenir capacitat per analitzar-ne les tècniques que utilitza i prendre'n l'estil com a inspiració/referència en la recerca d'un estil propi. Assumir els conceptes i enriquir el llenguatge personal.
- RA8 Aplicar amb correcció i adequació al projecte, els llenguatges i eines de representació projectuals pròpies de l'àmbit de la moda (peça plana, figurins, il·lustració...)

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF3. ACTIVITATS DE SÍNTESIS 20%
Creativitat i originalitat [RA7, RA1][20%]
Coherència i consistència del concepte [RA7, RA5] [20%]
Integració de les pràctiques [RA2, RA3, RA4, RA6][20%]
Presentació final [RA8][20%]
Desenvolupament del procés [RA1, RA8][20%]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

En l'enunciat de l'activitat de síntesis [AF3] es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [20%]** l'evolució del projecte al llarg del temps, detallant els processos, decisions i canvis realitzats. Fet que permet valorar la capacitat d'anàlisi i planificació del projecte. En el mateix moment es

Guia Docent del Grau en Disseny

proporciona retroacció amb el **feedback oral**, per orientar a l'alumnat en el procés de millora, destacant els punts forts i les àrees de millora. A l'inici de l'activitat l'alumnat disposa de la **rúbrica d'avaluació** amb les puntuacions corresponents a cada apartat del projecte, establint els criteris d'avaluació de manera clara i detallada. Després de l'entrega del projecte l'alumnat rep la rúbrica personalitzada i un **feedback individual oral o per escrit**.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació de les **activitats de síntesis** [AF3.portfoli i projecte] que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, l'alumne desenvoluparà les millores/correccions tenint en compte el **feedback individual oral** rebut en la retroacció de l'avaluació i l'entregarà en el dia establert pel professorat en la setmana de recuperacions.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per a la recuperació fora de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà el **projecte de síntesis** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació** pràctica en que l'alumne haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [peça plana, figurí, ...].

Recuperació activitat AF3 [10%]

Criteris d'avaluació:

AF3. ACTIVITATS DE SÍNTESIS 10%

Creativitat i originalitat [20%]

Coherència i consistència del concepte [20%]

Grau de domini en la representació de peça plana i il·lustració de moda [20%]

Ús i aplicació de tècniques gràfiques [20%]

Presentació final [20%]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament de les activitats adaptades de curs i prova específica de recuperació.