

6S_FO_Projectes d'indumentària 4

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: Projectes de disseny de moda i d'indumentària

Tipus: Formació Obligatoria de disseny de moda

Crèdits: 6 ECTS

Hores totals: 150 h

Curs: 3

Hores/setmana: 9,4 h

Semestre: 6

Hores presencials/setmana: 4,5 h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 4,9 h

Prerequisits: És aconsellable haver assolit l'assignatura de Projectes d'indumentària 3.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura *Projectes d'indumentària 4* proposa a l'alumnat una immersió creativa en el món del vestuari per a les arts escèniques, entenent-lo com a llenguatge visual i expressiu que dialoga amb el cos, el temps i l'espai. A través del desenvolupament de projectes concrets, s'exploren les particularitats del vestuari en contextos teatrals, cinematogràfics i/o performatius, abordant tant la dimensió narrativa com l'estètica i la tècnica.

L'alumnat investigarà els codis propis de cada disciplina escènica, analitzarà casos reals i aprofundirà en els rols i processos que intervenen en una producció, amb especial atenció al paper del figurinista o dissenyador de vestuari escènic dins l'equip creatiu.

A partir de metodologies projectuals, es fomentarà la ideació i realització de propostes escèniques singulars, que poden incloure des de peces artístiques col·laboratives fins a performances multisensorials amb so, olors i escenografia. L'assignatura es connecta amb altres assignatures com *Prototipus*, afavorint una experiència transversal i enriquidora que situa l'alumnat en un context proper al professional.

2. Continguts de l'assignatura

ESTUDI DE CAS DE PEÇA ESCÈNICA

Anàlisi de l'acció artística. Revisió de diferents propostes. Referents. Concepte.

El guió literari i el guió tècnic.

El disseny de producció. Rols professionals en relació a l'equip creatiu de disseny.

El moment de la posada en escena. La direcció, els actors i el rol del vestit: personatge i identitat.

Exemple: Case Study. Origen (Christopher Nolan, 2010). Retrofuturisme, mirades al passat i film noir, casos afins,

Guia Docent del Grau en Disseny

elements per a l'anàlisi final (moda, cultura, subcultura i visualització cinematogràfica).

PROPOSTA CREATIVA PER FORMAT AUDIOVISUAL I/O ART ESCÈNIC

Introducció als llenguatges de la ficció escènica i audiovisual.

Desenvolupament d'una proposta creativa: personatges, materials i funcionalitats. Fitxes de caracterització.

Discurs narratiu i escènic de la proposta. Memòria visual i conceptual.

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
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.	X	
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en la activitat professional.	X	X
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	X	X
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.	X	X
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	X	X
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	X	X
CG-19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.	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
MOD-08	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte	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

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

Imprès 2025-10-31

2

Guia Docent del Grau en Disseny

4. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Examina els productes propis dels àmbits de les arts escèniques i les diferents tipologies.	CT-14 MOD-06
RA-02	Organitza i gestiona la cerca documental per l'anàlisi del context històric, cultural i/o geogràfic detectant-ne els trets distintius de l'àmbit escènic. Documenta per generar conceptes com a punt de partida del procés projectual.	CT-14 MOD-06
RA-03	Associa, combina i planifica idees, proposa estratègies de disseny assolibles a través de productes de disseny d'indumentària escènica, a partir dels condicionants donats.	MOD-01
RA-04	Proposa objectius, idea productes d'indumentària escènica i cerca solucions viables i creatives davant propostes d'audiovisuals i/o art escènic.	CT-01 CG-01 CG-17 MOD-01 MOD-08
RA-05	Utilitza les metodologies adequades i planifica i desenvolupa la proposta més idònia segons l'àmbit en el què s'aplica.	CT-14 MOD-06
RA-06	Aplica amb correcció i adequació al projecte, els llenguatges i eines de representació projectuals pròpies de l'àmbit escènic (moodboard, cartes de teixits i colors, esbossos, figurins, peces planes, fitxes de caracterització, etc.).	CT-03 MOD-07
RA-07	Proposa i desenvolupa un projecte amb un objectiu clar, de manera autònoma.	CT-01 MOD-02
RA-08	Executa cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts. Transfereix al projecte sensibilitat formal i estètica, coneixements globals i és conscient del tractament estilístic i la idoneïtat d'aquest.	CT-03 CT-13 CG-08 MOD-02 MOD-07
RA-09	Argumenta i raona l'aportació a la proposta de disseny d'indumentària escènica, la tipologia de producte i la formalització d'aquest.	CT-06 CG-11
RA-10	Desenvolupa actituds de col·laboració que afavoreixin i optimitzin el treball en equip.	CT-07

5. Metodologies docents aplicades a l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	X
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat	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

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

Imprès 2025-10-31

3

Guia Docent del Grau en Disseny

		entre els estudiants.	
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.	X
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	X
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	X
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	X
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.	X

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	ESTUDI DE CAS	2 setmanes	5%
AF2	CERCA I IDEACIÓ DE LA PROPOSTA	6 setmanes	40%
AF3	DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA	6 setmanes	45%
AF4	PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ	2 setmanes	10%

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 cri 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

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

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

Imprès 2025-10-31

4

Guia Docent del Grau en Disseny

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 defineix 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 podrà 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 caldrà 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 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 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 seg 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 plagi 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 caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat seva assignatura.

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.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF1. ESTUDI DE CAS

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i anàlisi de dades - 5%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica. (R.A. 1) (R.A. 4) (R.A. 10) – 3%
- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació (R.A. 1) – 1%
- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 4) – 1%

AF2. CERCA I IDEACIÓ DE LA PROPOSTA

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i interpretació de dades - 5%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica. (R.A. 1) – 2%
- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació (R.A. 2) – 1%
- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 2) (R.A. 6) – 2%

FASE 3: Creació - 35% (hi ha un 5% de seguiment inclòs en els criteris)

- Ideació i evolució de les propostes i representació d'aquestes. (R.A. 4) (R.A. 6) – 13%
- Qualitat de les propostes. Grau de coherència formal i conceptual. (R.A. 5) (R.A. 8) – 6%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. (R.A. 6) (R.A. 8) – 8%
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar una proposta de valor. (R.A. 3) (R.A. 7) – 8%

AF3. DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA

FASE 4: Desenvolupament de la proposta - 45% (hi ha un 10% de seguiment inclòs en els criteris)

- Qualitat conceptual. (R.A. 3) (R.A. 7) – 10%
- Qualitat formal de la solució. (R.A. 4) (R.A. 5) (R.A. 8) – 15%
- Adequació de la proposta. (R.A. 6) (R.A. 7) (R.A. 8) – 20%

AF4. PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ

FASE 5: Comunicar el treball - 10%

- Argumentació clara, expressió fluida i correcció gramatical. Ús del vocabulari de l'especialitat. Qualitat de l'argumentació. (R.A. 9) – 6%
- Comunicació atractiva i utilització de recursos adients. (R.A. 8) – 4%

Seguiment 15% (contemplat dins l'AF2 (fase 3) i l'AF3 (fase 4)).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'observació directe i el feedback immediat en la pràctica guiada [AF2, AF3 i AF4], mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Després de l'entrega de l'activitat [AF1] el grup rep un **feedback grupal oral/escrit**.

Guia Docent del Grau en Disseny

En l'enunciat de cada projecte es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [15%]** 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 les **rúbriques 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 per escrit**.

En certs moments del desenvolupament de l'estudi de cas [AF1] es fa ús de l'**autoavaluació o coavaluació**, conduint a l'alumnat a reflexionar sobre el treball que està avaluant i a fer propostes de millora. Fet que fomenta el pensament crític i la col·laboració, ajudant a establir criteris comuns d'excel·lència.

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 de 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 e els terminis definits per el professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant 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 **els projectes de curs**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, en el dia establert pel professorat. En el cas del **treball en grup** [AF1], cal que tots els membres estiguin d'acord en fer aquest lliurament amb la corresponent millora de l'activitat.

A partir del **feedback individual escrit** rebut en la retroacció de l'avaluació, s'estableixen les correccions i tasques específiques a millorar/complementar. A partir d'aquestes premisses l'alumne/a 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 de les parts acordades 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 el dia establert com a recuperació.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats lliurades en l'avaluació contínua, durant el semestre. Farà mitjana amb la resta d'activitats encara que alguna estigui suspesa, no hi ha nota mínima, i si la mitjana és igual o superior a 5, l'assignatura es considera superada.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per a la recuperació fora de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà **el projecte de curs [40%]** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació pràctica [60%]** en que l'alumne/a haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [moodboard, peça plana, figurí,...] i que sap aplicar la metodologia projectual per a desenvolupar un projecte de disseny de moda.

Recuperació del Projecte de curs [AF2, AF3 i AF4] 40%

Criteris d'avaluació:

AF2. CERCA I IDEACIÓ DE LA PROPOSTA

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i interpretació de dades - 4%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica. (R.A. 1) – 1%
- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació (R.A. 2) – 1%
- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 2) (R.A. 6) – 2%

FASE 3: Creació - 13%

- Ideació i evolució de les propostes i representació d'aquestes. (R.A. 4) (R.A. 6) – 3%
- Qualitat de les propostes. Grau de coherència formal i conceptual. (R.A. 5) (R.A. 8) – 3%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. (R.A. 6) (R.A. 8) – 3%
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar una proposta de valor. (R.A. 3) (R.A. 7) – 4%

AF3. DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA

FASE 4: Desenvolupament de la proposta - 18%

- Qualitat conceptual. (R.A. 3) (R.A. 7) – 3%
- Qualitat formal de la solució. (R.A. 4) (R.A. 5) (R.A. 8) – 5%
- Adequació de la proposta. (R.A. 6) (R.A. 7) (R.A. 8) – 10%

AF4. PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ

FASE 5: Comunicar el treball - 5%

- Argumentació clara, expressió fluida i correcció gramatical. Ús del vocabulari de l'especialitat. Qualitat de l'argumentació. (R.A. 9) – 3%
- Comunicació atractiva i utilització de recursos adients. (R.A. 8) – 2%

Guia Docent del Grau en Disseny

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

Lliurament del Projecte [AF2 fase 1, 2 i 3 / AF3 fase 4 / AF4 fase 5] – **40%**

Prova específica de recuperació pràctica – **60%**

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.

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

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. 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, recomanat sempre que s'utilitzi com un assistent durant el procés de recerca o com una font més. En els dos casos ha de complir la [normativa de citació establerta per l'APA](#).

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 i de citar les eines utilitzades i, concretament, a identificar els textos o les imatges generats per sistemes d'IA, els quals no podrà presentar com si fossin propis.

Un mal ús d'aquesta eina, pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans de lliurar l'activitat, es faci arribar una consulta al professor/a.

Per l'avaluació, l'alumnat és responsable dels possibles errors que pot cometre la Intel·ligència Artificial.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Bibliografia de consulta i altres recursos

- Abuin, A. (2006) Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Valencia: Tirant lo Blanc
- Barthes, R. (1990). The Fashion System. Berkeley, California: University California Press, Reprinted.
- Bruzzi, S. (1996). The Sight & Sound A-Z of Cinema: F – Fashion', Sight & Sound, 6:1.
- Bruzzi, S. (1997). Undressing Cinema: Clothing and Identity in the Movies. London: Routledge. Centre de Documentació i Disseny Tèxtil. CDMT.
http://imatex.cdm.t.es/_cat/pubIndexPub.aspx Centre de Documentació del Museu del Disseny. HUB. <http://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/ca/centredoc>
- Chierichetti, D. (1976). Hollywood Costume Design. New York, New York: Crown Publishing Group.
- Cook, P. (1996). Fashioning the Nation: Costume & Identity in British Cinema. London: BFI Publishing.
- Daum, R., and Muse, V. (1991). Walking With Garbo: Conversations & Recollections. London: Harper Collins.
- Echarri, M. y San Miguel, E. (2008). Vestuario teatral. Ciudad Real: Naque.
- Eckert, C. (1978). 'The Carole Lombard in Macy's Window', Quarterly Review of Film Studies: Engelmeier, R. (1997). Fashion in Film. Munich: Prestel.
- Fashionpedia. The visual dictionary of fashion design. (2018). Fashionary International Ltd.
- Fletcher, K. (2008). Sustainable. Fashion & Textiles. Design Journeys.
- Gaines, J., and Gaines, H. (1990). Fabrications: Costume and the Female Body. London: Routledge.
- Goldberg, R. (1966) Performance Art. Desde el futurismo hasta el presente. Barcelona, Destino
- Gustafson, R. (1982). 'The Power of the Screen: the Influence of Edith Head's Film Designs on the Retail Fashion Market', The Velvet Light Trap: Review of Cinema, 19.
- Hallett, C., i Johnston, A. (2010). Telas para moda. Guía de fibras naturales. Barcelona: Blume.
- Harper, S. (1983). 'Art Direction & Costume Design', in Gainsborough Melodrama by S. Aspinall & R. Murphy (eds.). London: BFI Publishing.
- Harper, S. (1994). Picturing the Past: the Rise and Fall of the British Costume Film. London: BFI Publishing.
- Harper, S. (1985). 'What's in a Costume?' Monthly Film Bulletin, October.
- Hollander, A. (1993). Seeing Through Clothes (Berkeley, California: University California Press, reprinted.
- Lavine, R.W. (1980). In a Glamorous Fashion. New York, New York: Charles Scribner's Sons.
- Leese, E. (1976). Costume Design in the Movies. New York, New York: Benbridge.
- López, M.C. (2007). Manual de tejidos. Textiles Reference Book. CLM Artes Gráficas. ISBN: 978-84-611-8614-3.
- McConathy, D., and Vreeland, D. (1976). Hollywood Costume: Glamour! Glitter! Romance!. New York, New York: Harry N. Abrams Inc. Pub.
- McDowell, C. (1989). Shoes, Fashion and Fantasy. London: Thames and Hudson.
- Munich, A. (2011). Fashion in Film. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Nadoolman, D. (2004). Diseñadores de vestuario. Mexico: Océano.

Guia Docent del Grau en Disseny

- Nakamichi, T. (2016. 4a tirada). Pattern Magic. La magia del patronaje. Barcelona: Editorial GG Nakamichi, T. (2016. 4a tirada). Pattern magic 2. La magia del patronaje. Barcelona: Editorial GG Nakamichi, T. (2016). Pattern magic 3. Barcelona: Editorial GG Nakamichi, T. (2013). Pattern Magic. Tejidos elásticos. Barcelona: Editorial GG Taylor, D. (2016). Performance. Durham and London: Duke University Press.
- Turim, m. (1983). 'Fashion Shops: Film, the Fashion Industry & the Image of Women', Socialist Review, 71.
- Vinson, J. (1987). The International Dictionary of Films & Filmmakers, Vol IV: Writers & Production Artists, St. James Press: London.
- Wilson, E. (1985). Adorned in Dreams: Fashion & Modernity. London: Virago.
- Wilson, E., and Taylor, L. (1989). Through the Looking Glass. London: BBC Books.

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 2 setmanes	Ponderació: 5 %
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

Aquesta activitat introdueix l'alumnat en l'anàlisi del vestuari escènic a través de l'estudi de casos concrets del món del cinema, el teatre o la performance. Es treballa la capacitat d'observació, la lectura simbòlica i narrativa de la indumentària, i la identificació dels codis visuals propis de cada llenguatge escènic. Es revisen propostes professionals des de diferents àmbits, com el cas d'*Origen* (Christopher Nolan), per analitzar aspectes com el context històric, l'estètica (retrofuturisme, film noir), el disseny de producció, els rols professionals i el paper de vestuari en la construcció del personatge. L'objectiu és adquirir eines d'anàlisi crítica i inspiració per a la futura proposta creativa.

Continguts

ESTUDI DE CAS

- Introducció als codis visuals i narratius de la indumentària escènica.
- Anàlisi de casos reals en contextos teatrals, cinematogràfics i/o performatius.
- Revisió del guió literari i tècnic com a base per a la interpretació escènica.
- Exploració del rol del vestuari en la construcció de personatges i identitats.
- Coneixement dels rols professionals implicats en una producció escènica.
- Estudi de l'estètica i el disseny de producció dins l'equip creatiu.
- Desenvolupament del pensament crític i capacitat d'anàlisi.

Competències

CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral. El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD3	Lectures i/o comentaris. Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
MD7	Estudi de casos. Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar,

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

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

Imprès 2025-10-31

12

Guia Docent del Grau en Disseny

analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Examina els productes propis dels àmbits de les arts escèniques i les diferents tipologies.
RA4	Proposa objectius, idea productes d'indumentària escènica i cerca solucions viables i creatives davant propostes d'audiovisuals i/o art escènic.
RA10	Desenvolupa actituds de col·laboració que afavoreixin i optimitzin el treball en equip.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF1. ESTUDI DE CAS

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i anàlisi de dades - 5%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica. (R.A. 1) (R.A. 4) (R.A. 10) – 3%
- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació (R.A. 1) – 1%
- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 4) – 1%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'**observació directa** i el **feedback immediat** en la pràctica guiada [AF2, AF3 i AF4], mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Després de l'entrega de l'activitat [AF1] el grup rep un **feedback grupal oral/escrit**.

En l'enunciat de cada projecte es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [15%]** 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 les **rúbriques 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 per escrit**.

En certs moments del desenvolupament de l'estudi de cas [AF1] es fa ús de l'**autoavaluació o coavaluació**, conduint a l'alumnat a reflexionar sobre el treball que està avaluant i a fer propostes de millora. Fet que fomenta el pensament crític i la col·laboració, ajudant a establir criteris comuns d'excel·lència.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà els **projectes de curs**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, en el dia establert pel professorat. En el cas del **treball en grup** [AF1], cal que tots els membres estiguin d'acord en fer aquest lliurament amb la corresponent millora de l'activitat.

A partir del **feedback individual escrit** rebut en la retroacció de l'avaluació, s'estableixen les correccions i tasques específiques a millorar/complementar. A partir d'aquestes premisses l'alumne/a 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 de les parts acordades 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 el dia establert com a recuperació.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats lliurades en l'avaluació contínua, durant el semestre. Farà mitjana amb la resta d'activitats encara que alguna estigui suspesa, no hi ha nota mínima, i si la mitjana és igual o superior a 5, l'assignatura es considera superada.

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 curs, AF2, AF3 i AF4 [40%]** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica de recuperació pràctica [60%]** en que l'alumne/a haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [moodboard, peça plana, figurí,...] i que sap aplicar la metodologia projectual per a desenvolupar un projecte de disseny de moda.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament del Projecte [AF2 fase 1, 2 i 3 / AF3 fase 4 / AF4 fase 5] – **40%**

Prova específica de recuperació pràctica – **60%**

Guia Docent del Grau en Disseny

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

Descripció de l'activitat

En aquesta activitat es desenvolupa la recerca conceptual i visual que fonamenta el projecte de vestuari escènic. L'alumne treballa per interpretar dades, definir el context de la producció i generar els primers esbossos de personatges. S'analitzen rols, el caràcter dels personatges, relacions i funcions escèniques per construir un univers coherent. Es realitzen fitxes de caracterització on es tenen en compte la fisonomia, la psicologia i el moviment del cos. La proposta ha de ser realista, evitant l'estilització, i ha d'incorporar criteris tècnics i expressius: proporcions, textures, teixits, volums, color i acabats. Aquesta fase connecta amb l'assignatura de *Prototipus* i estableix les bases per a la fase de desenvolupament.

Continguts

CERCA DE

- Investigació de contextos escènics i perfils de personatge.
- Interpretació de dades conceptuals i visuals del projecte.
- Definició de l'univers narratiu i estètic de la proposta.
- Selecció de referents visuals, materials i textures.

IDEACIÓ DE LA PROPOSTA

- Ebossos inicials de personatges: cos, identitat i expressivitat.
- Fitxes de caracterització amb criteris tècnics i psicològics.
- Desenvolupament d'un imaginari visual coherent i funcional.
- Connexió amb l'assignatura de *Prototipus* per a la fase de realització.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
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,

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

Imprès 2025-10-31

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

15

Guia Docent del Grau en Disseny

MOD-06	funcionals, comunicatius, i de realització.
MOD-07	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques.
MOD-08	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral. El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD3	Lectures i/o comentaris. Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
MD8	Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
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.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Examina els productes propis dels àmbits de les arts escèniques i les diferents tipologies.
RA2	Organitza i gestiona la cerca documental per l'anàlisi del context històric, cultural i/o geogràfic detectant-ne els trets distintius de l'àmbit escènic. Documenta per generar conceptes com a punt de partida del procés projectual.
RA3	Associa, combina i planifica idees, proposa objectius de disseny assolibles a través de productes de disseny d'indumentària escènica, a partir dels condicionants donats.
RA4	Proposa objectius, idea productes d'indumentària escènica i cerca solucions viables i creatives davant propostes d'audiovisuals i/o art escènic.
RA5	Utilitza les metodologies adequades i planifica i desenvolupa la proposta més idònia segons l'àmbit en el què s'aplica.
RA6	Aplica amb correcció i adequació al projecte, els llenguatges i eines de representació projectuals pròpies de l'àmbit escènic (moodboard, cartes de teixits i colors, esbossos, figurins, peces planes, fitxes de caracterització, etc.).
RA7	Proposa i desenvolupa un projecte amb un objectiu clar, de manera autònoma.
RA8	Executa cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts. Transfereix al projecte sensibilitat formal i estètica, coneixements globals i és conscient del tractament estilístic i la idoneïtat d'aquest.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF2. CERCA I IDEACIÓ DE LA PROPOSTA

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i interpretació de dades - 5%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica.

Guia Docent del Grau en Disseny

(R.A. 1) – 2%

- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació (R.A. 2) – 1%

- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 2) (R.A. 6) – 2%

FASE 3: Creació - 35% (hi ha un 5% de seguiment inclòs en els criteris)

- Ideació i evolució de les propostes i representació d'aquestes. (R.A. 4) (R.A. 6) – 13%

- Qualitat de les propostes. Grau de coherència formal i conceptual. (R.A. 5) (R.A. 8) – 6%

- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. (R.A. 6) (R.A. 8) – 8%

- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar una proposta de valor. (R.A. 3)

(R.A. 7) – 8%

Seguiment 15% (contemplat dins l'AF2 (fase 3) i l'AF3 (fase 4).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'**observació directa** i el **feedback immediat** en la pràctica guiada [AF2, AF3 i AF4], mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Després de l'entrega de l'activitat [AF1] el grup rep un **feedback grupal oral/escrit**.

En l'enunciat de cada projecte es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [15%]** 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 les **rúbriques 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 per escrit**.

En certs moments del desenvolupament de l'estudi de cas [AF1] es fa ús de l'**autoavaluació o coavaluació**, conduint a l'alumnat a reflexionar sobre el treball que està avaluant i a fer propostes de millora. Fet que fomenta el pensament crític i la col·laboració, ajudant a establir criteris comuns d'excel·lència.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà els **projectes de curs**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, en el dia establert pel professorat. En el cas del treball en grup [AF1], cal que tots els membres estiguin d'acord en fer aquest lliurament amb la corresponent millora de l'activitat.

A partir del **feedback individual escrit** rebut en la retroacció de l'avaluació, s'estableixen les correccions i

Guia Docent del Grau en Disseny

tasques específiques a millorar/complementar. A partir d'aquestes premisses l'alumne/a 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 de les parts acordades 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 el dia establert com a recuperació.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats lliurades en l'avaluació contínua, durant el semestre. Farà mitjana amb la resta d'activitats encara que alguna estigui suspesa, no hi ha nota mínima, i si la mitjana és igual o superior a 5, l'assignatura es considera superada.

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 curs [40%]** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica** de recuperació pràctica **[60%]** en que l'alumne/a haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [moodboard, peça plana, figurí,...] i que sap aplicar la metodologia projectual per a desenvolupar un projecte de disseny de moda.

Recuperació del Projecte de curs [AF2, AF3 i AF4] 40%

Criteris d'avaluació:

AF2. CERCA I IDEACIÓ DE LA PROPOSTA

FASE 1 i FASE 2: Cerca documental i interpretació de dades - 4%

- Nivell de descripció, estructuració i qualitat de l'anàlisi. Ús adequat de la terminologia específica. (R.A. 1) – 1%
- Síntesi de la informació. Ortografia i presentació. (R.A. 2) – 1%
- Qualitat gràfica i formal de la proposta. (R.A. 2) (R.A. 6) – 2%

FASE 3: Creació - 13%

- Ideació i evolució de les propostes i representació d'aquestes. (R.A. 4) (R.A. 6) – 3%
- Qualitat de les propostes. Grau de coherència formal i conceptual. (R.A. 5) (R.A. 8) – 3%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. (R.A. 6) (R.A. 8) – 3%
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar una proposta de valor. (R.A. 3) (R.A. 7) – 4%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament del Projecte [AF2 fase 1, 2 i 3 / AF3 fase 4 / AF4 fase 5] – 40%

Prova específica de recuperació pràctica – 60%

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 6 setmanes	Ponderació: 45 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

A partir del treball previ d'ideació, l'alumnat desenvolupa individualment els figurins definitius i la proposta escènica del vestuari. Es concreten els personatges amb un alt nivell d'exigència tècnica i visual: cada figurí mostra clarament la caiguda dels teixits, la construcció de volums i la realitat de les costures. Cal integrar moviments mínims (gestos, mirades) per afavorir la connexió entre personatges dins l'escena. Es promou la coherència narrativa, simbòlica i formal del conjunt, i s'avança en la producció de les peces en coordinació amb *Prototipus*. Es treballa també la distribució a escena, la relació amb l'espai i la construcció d'un imaginari escènic potent i comunicatiu.

Continguts

DESENVOLUPAMENT

- Elaboració detallada dels figurins definitius.
- Representació realista dels personatges: fisonomia, gestualitat, expressió.
- Estudi de proporcions, caiguda de teixits, textures i acabats.
- Aplicació de criteris tècnics en la construcció del vestuari.
- Relació entre personatge, moviment i funcionalitat escènica.
- Composició escènica: relació entre personatges, espai i acció.
- Coherència formal i simbòlica del conjunt.
- Coordinació amb *Prototipus* per al desenvolupament material de la proposta.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
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.
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

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

6S_FO_MOD_Projectes d'indumentària 4

Imprès 2025-10-31

19

Guia Docent del Grau en Disseny

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral. El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD8	Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
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.

Resultats d'aprenentatge

RA3	Associa, combina i planifica idees, proposa objectius de disseny assolibles a través de productes de disseny d'indumentària escènica, a partir dels condicionants donats.
RA4	Proposa objectius, idea productes d'indumentària escènica i cerca solucions viables i creatives davant propostes d'audiovisuals i/o art escènic.
RA5	Utilitza les metodologies adequades i planifica i desenvolupa la proposta més idònia segons l'àmbit en el què s'aplica.
RA6	Aplica amb correcció i adequació al projecte, els llenguatges i eines de representació projectuals pròpies de l'àmbit escènic (moodboard, cartes de teixits i colors, esbossos, figurins, peces planes, fitxes de caracterització, etc.).
RA7	Proposa i desenvolupa un projecte amb un objectiu clar, de manera autònoma.
RA8	Executa cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts. Transfereix al projecte sensibilitat formal i estètica, coneixements globals i és conscient del tractament estilístic i la idoneïtat d'aquest.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF3. DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA

FASE 4: Desenvolupament de la proposta - 45% (hi ha un 10% de seguiment inclòs en els criteris)

- Qualitat conceptual. (R.A. 3) (R.A. 7) – 10%
- Qualitat formal de la solució. (R.A. 4) (R.A. 5) (R.A. 8) – 15%
- Adequació de la proposta. (R.A. 6) (R.A. 7) (R.A. 8) – 20%

Seguiment 15% (contemplat dins l'AF2 (fase 3) i l'AF3 (fase 4).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'**observació directa** i el **feedback immediat** en la pràctica guiada [AF2, AF3 i AF4], mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

Després de l'entrega de l'activitat [AF1] el grup rep un **feedback grupal oral/escrit**.

En l'enunciat de cada projecte es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [15%]** 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 les **rúbriques 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 per escrit**.

En certs moments del desenvolupament de l'estudi de cas [AF1] es fa ús de l'**autoavaluació o coavaluació**, conduint a l'alumnat a reflexionar sobre el treball que està avaluant i a fer propostes de millora. Fet que fomenta el pensament crític i la col·laboració, ajudant a establir criteris comuns d'excel·lència.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà els **projectes de curs**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, en el dia establert pel professorat. En el cas del treball en grup [AF1], cal que tots els membres estiguin d'acord en fer aquest lliurament amb la corresponent millora de l'activitat.

A partir del feedback individual escrit rebut en la retroacció de l'avaluació, s'estableixen les correccions i tasques específiques a millorar/complementar. A partir d'aquestes premisses l'alumne/a 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 de les parts acordades 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 el dia establert com a recuperació.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats lliurades en l'avaluació contínua, durant el semestre. Farà mitjana amb la resta d'activitats encara que alguna estigui suspesa, no hi ha nota mínima, i si la mitjana és igual o superior a 5, l'assignatura es considera superada.

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 curs [40%]** en el dia

Guia Docent del Grau en Disseny

establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica** de recuperació pràctica **[60%]** en que l'alumne/a haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [moodboard, peça plana, figurí,...] i que sap aplicar la metodologia projectual per a desenvolupar un projecte de disseny de moda.

AF3.

DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA

FASE 4: Desenvolupament de la proposta - 18%

- Qualitat conceptual. (R.A. 3) (R.A. 7) – 3%
- Qualitat formal de la solució. (R.A. 4) (R.A. 5) (R.A. 8) – 5%
- Adequació de la proposta. (R.A. 6) (R.A. 7) (R.A. 8) – 10%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament del Projecte [AF2 fase 1, 2 i 3 / AF3 fase 4 / AF4 fase 5] – **40%**

Prova específica de recuperació pràctica – **60%**

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4	Durada: 2 setmanes	Ponderació: 10 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

La darrera activitat se centra en la capacitat de l'alumnat per comunicar i defensar de manera clara, crítica i argumentada la proposta de vestuari desenvolupada. A través de la presentació de la proposta, es posen en valor la relació entre indumentària i narrativa escènica. L'alumnat crea un dossier visual i un cartell de comunicació on s'integra imatge, escena i discurs. Es treballa la síntesi conceptual, la selecció d'imatges clau i la construcció d'una narrativa visual eficaç, incloent aspectes com la llum, l'espai i el cos. Aquesta fase finalitza el projecte i afavoreix la reflexió crítica sobre el procés creatiu i el rol comunicatiu del vestuari.

Continguts

PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ

Argumentació i defensa crítica del projecte de vestuari.

Identificació dels elements clau del discurs visual i narratiu.

Comunicació clara i efectiva del missatge escènic.

Valoració final i reflexió sobre el projecte desenvolupat.

CARTELL ESCÈNIC

Elaboració d'un cartell escènic representatiu de la proposta.

Ús de recursos visuals: llum, personatge, espai i posada en escena.

Sintetització del procés creatiu i tècnic.

Competències

CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi compliment professional i interpersonal.
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
MOD-02	Concebre i materialitzar projectes de disseny de moda que integrin els aspectes formals, materials, tècnics, funcionals, comunicatius, i de realització.

Metodologies docents aplicades

MD6	Presentacions i/o defenses. Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD8	Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

RA8	Executa cada tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts. Transfereix al projecte sensibilitat formal i estètica, coneixements globals i és conscient del tractament estilístic i la idoneïtat d'aquest.
RA9	Argumenta i raona l'aportació a la proposta de disseny d'indumentària escènica, la tipologia de producte i la formalització d'aquest.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

AF4. PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ

FASE 5: Comunicar el treball - 10%

- Argumentació clara, expressió fluida i correcció gramatical. Ús del vocabulari de l'especialitat. Qualitat de l'argumentació. (R.A. 9) – 6%
- Comunicació atractiva i utilització de recursos adients. (R.A. 8) – 4%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'**observació directa** i el **feedback immediat** en la pràctica guiada [AF2, AF3 i AF4], mentre l'alumnat desenvolupa l'activitat a l'aula, permet reorientar l'execució i corregir tècniques i errors.

Després de l'entrega de l'activitat [AF1] el grup rep un **feedback grupal oral/escrit**.

En l'enunciat de cada projecte es concreten moments de revisió, en que es registra en l'**informe de seguiment [15%]** 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 les **rúbriques 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 per escrit**.

En certs moments del desenvolupament de l'estudi de cas [AF1] es fa ús de l'**autoavaluació o coavaluació**, conduint a l'alumnat a reflexionar sobre el treball que està avaluant i a fer propostes de millora. Fet que fomenta el pensament crític i la col·laboració, ajudant a establir criteris comuns d'excel·lència.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Per a la recuperació dins de l'avaluació contínua, l'alumnat lliurarà els **projectes de curs**, que s'avaluaran segons els criteris de l'avaluació contínua, en el dia establert pel professorat. En el cas del treball en grup

Guia Docent del Grau en Disseny

[AF1], cal que tots els membres estiguin d'acord en fer aquest lliurament amb la corresponent millora de l'activitat.

A partir del feedback individual escrit rebut en la retroacció de l'avaluació, s'estableixen les correccions i tasques específiques a millorar/complementar. A partir d'aquestes premisses l'alumne/a 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 de les parts acordades 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 el dia establert com a recuperació.

La nota obtinguda en la recuperació/millora de cada activitat farà mitjana ponderada amb la nota de les activitats lliurades en l'avaluació contínua, durant el semestre. Farà mitjana amb la resta d'activitats encara que alguna estigui suspesa, no hi ha nota mínima, i si la mitjana és igual o superior a 5, l'assignatura es considera superada.

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 curs [40%]** en el dia establert durant la darrera setmana del semestre.

A més, el dia de recuperació es farà una **prova específica** de recuperació pràctica **[60%]** en que l'alumne/a haurà de demostrar que te adquirits els recursos per a la representació formal i estètica dels llenguatges propis de l'especialitat [moodboard, peça plana, figurí,...] i que sap aplicar la metodologia projectual per a desenvolupar un projecte de disseny de moda.

AF4. PRESENTACIÓ I COMUNICACIÓ

FASE 5: Comunicar el treball - 5%

- Argumentació clara, expressió fluida i correcció gramatical. Ús del vocabulari de l'especialitat. Qualitat de l'argumentació. (R.A. 9) – 3%
- Comunicació atractiva i utilització de recursos adients. (R.A. 8) – 2%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Lliurament del Projecte [AF2 fase 1, 2 i 3 / AF3 fase 4 / AF4 fase 5] – 40%

Prova específica de recuperació pràctica – 60%