

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Diseño Textil.
Proyecto

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Producto

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Diseño Textil. Proyecto

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de itinerario
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Diseño de Mobiliario y Decoración Diseño de Interiores/Diseño de Mobiliario y Decoración
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Periodo de impartición	7º Semestre
Número de créditos	5 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Muñoz Nieto, Álvaro	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Muñoz Nieto, Álvaro		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

Competencias específicas

CEP6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

CEP7 Conocer las características de las propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

CEP8 Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de entender el diseño textil como espacio de encuentro entre técnica, soporte y función.
- Ser capaz de abordar el proceso creativo orientado al diseño textil con una mirada abierta y experimental.
- Ser capaz de investigar y ampliar las propias referencias a fin de construir un discurso visual y conceptual sólido y enriquecedor hacia la propia práctica del diseño.
- Ser capaz de incorporar el uso del artbook como diario de proceso y no como reflejo de resultados.
- Ser capaz de utilizar el color como un elemento significativo y relevante de la propuesta de diseño.
- Ser capaz de manejar distintas técnicas de pattern design y su idoneidad de acuerdo a la técnica de estampación a utilizar.
- Ser capaz de indagar sobre una propuesta de diseño generando adaptaciones que contemplen los ejes de la técnica, el soporte y la función.
- Ser capaz de llevar el diseño a la realidad contemplando diferentes materiales, técnicas y entornos.
- Ser capaz de aplicar el conocimiento sobre los diferentes materiales textiles al diseño textil en el entorno doméstico: diseño estructural, ornamental y gráfico.
- Ser capaz de aplicar el conocimiento sobre las técnicas de tratamiento de los materiales textiles en el entorno doméstico: impresión y estampación tradicional, digital e industrial.
- Ser capaz de argumentar la elección de una técnica para su aplicación a un caso de estudio/proyecto.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Abordaje del proceso creativo. De la incertidumbre a la detección de intenciones	Tema 1.1 Referentes conceptuales y visuales. Definición. Moodboard de referentes.
	Tema 1.2 La adjetivación como apoyo al proceso de diseño y como decodificación del propio hacer visual. Del planteo visual y la adjetivación al enunciado de un tema.
	Tema 1.3 El mapa conceptual/visual como reflejo del proceso proyectual.
II. Color	Tema 2.1 Relatividad del color. El color como fenómeno de contextos.
	Tema 2.2 Cuadrícula de color. De lo inesperado a lo posible. La mezcla sustractiva como vehículo para la ampliación del espectro cromático.
III. Moodboard	Tema 3.1 Puesta en común de elementos.
	Tema 3.2 Hacia la colección.
IV. Pattern Design	Tema 4.1 Del dibujo al módulo.
	Tema 4.2 Creación del rapport.
	Tema 4.3 El rapport en el entorno manual y digital.
	Tema 4.4 Desarrollo de una colección de estampados.
V. Universo textil. El diseño aplicado	<p>Tema 5.1 Prototipado de un mínimo de 3 objetos en los que serán aplicados los estampados desarrollados.</p> <p>Las piezas estarán estampadas por los alumnos, utilizando las técnicas puestas en práctica en el taller: serigrafía, block-printing, estampación digital.</p> <p>Las técnicas artesanales estarán presentes en al menos 2 de los objetos producidos.</p>

VI. Comunicación	Tema 6.1 Planteamiento comunicacional del proyecto.
------------------	---

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	7 horas
Actividades prácticas	34,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	40 horas
Realización de pruebas	8,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	6 horas
Preparación prácticas	45 horas
Realización de pruebas	9 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	150 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>El docente introducirá el contenido de cada bloque temático a través de presentaciones teóricas de dinámica abierta, propiciando la participación del alumno. El docente tendrá un rol dinamizador, facilitando y guiando al alumno durante el proceso creativo y la experimentación técnica.</p> <p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p>
----------------------	---

	<p>Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.</p> <p>Se realizarán entregas parciales. Se plantearán sesiones de correcciones colectivas y autocorrecciones.</p>
Actividades prácticas	<p>En cuanto a las sesiones prácticas, la orientación estará enfocada al trabajo individual, procurando desencadenar un proceso creativo personal e introspectivo, aunque siempre susceptible de ser compartido colectivamente.</p> <p>El objetivo de esta metodología es propiciar un trabajo profundo y analítico, a partir del cual el alumno se apropie de su propio proceso.</p> <p>Se utiliza el aprendizaje basado en proyectos: se desarrollará un proyecto integral de diseño textil.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Taller de design: periodo de instrucción realizado con el objetivo de revisar y discutir los conceptos y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p> <p>Se organizan visitas a museos y exposiciones.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	<p>Se presentará un artbook (diario de proceso) y un dossier de proyecto que incluirá todo el desarrollo más una propuesta de comunicación. Se producirán un mínimo de 3 objetos en los que serán aplicados los estampados desarrollados.</p> <p>Las piezas estarán estampadas por los alumnos, utilizando las técnicas puestas en práctica en el taller: serigrafía, block-printing, estampación digital.</p> <p>Las técnicas artesanales estarán presentes en al menos 2 de los objetos producidos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.</p> <p>Se planteará la asistencia y participación en las visitas organizadas.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de entender el diseño textil como espacio de encuentro entre técnica, soporte y función.
- La disposición a abordar el proceso creativo orientado al diseño textil con una mirada abierta y experimental.
- La iniciativa de investigar y ampliar las propias referencias a fin de construir un discurso visual y conceptual sólido y enriquecedor hacia la propia práctica del diseño.
- El poder incorporar el uso del artbook como diario de proceso y no como reflejo de resultados.
- Poder utilizar el color como un elemento relevante, significativo y relevante de la propuesta de diseño.
- La voluntad de implementar distintas técnicas de pattern design y su idoneidad de acuerdo a la técnica de estampación a utilizar.
- El indagar sobre una propuesta de diseño generando adaptaciones que contemplen los ejes de la técnica, el soporte y la función.
- La iniciativa para llevar el diseño a la realidad contemplando diferentes materiales, técnicas y entornos.
- Poder aplicar el conocimiento sobre los diferentes materiales textiles al diseño textil en el entorno doméstico: diseño estructural, ornamental y gráfico.
- Poder aplicar el conocimiento sobre las técnicas de tratamiento de los materiales textiles en el entorno doméstico: impresión y estampación tradicional, digital e industrial.
- Saber argumentar la elección de una técnica para su aplicación a un caso de estudio/proyecto.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los entregables y proyecto final individual propuestos relacionados con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o proyectos presentados: artbook, dossier y objetos producidos. • Evaluación de la interacción durante el proyecto en grupo, en su caso • Evaluación de los objetos materializados
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas.</p> <p>Asistencia y participación en las visitas organizadas.</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega del Artbook	30%
Realización, presentación y entrega del Dossier de Proyecto	30%
Producción y presentación de los objetos materializados	30%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates, etc.	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega del Artbook + Dossier proyecto de curso + prototipos de curso	70%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	30%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega del Artbook + Dossier proyecto de curso + prototipos de curso	70%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	30%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas	Total horas
			presenciales	no presenciales
Sesión 1	TEMA 1 Abordaje del proceso creativo. De la incertidumbre a la detección de intenciones TEMA 1.1 Referentes conceptuales y visuales. Definición. Moodboard de referentes			
	Clases teóricas	Introducción al Artbook como diario visual-teórico del proceso de diseño. Exposición teórica en la que se abordará la importancia de los referentes visuales y conceptuales en el proceso de diseño. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora

	Clases prácticas	Primera selección de referentes, se investigarán los ámbitos del diseño, la arquitectura, el arte, la fotografía, etc	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

	TEMA 1 Abordaje del proceso creativo. De la incertidumbre a la detección de intenciones TEMA 1.1 Referentes conceptuales y visuales. Definición. Moodboard de referentes			
Sesión 2	Clases prácticas	Armado del moodboard de referentes, selección y síntesis de material. Disposición del material seleccionado, mapa de relaciones	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

	TEMA 1 Abordaje del proceso creativo. De la incertidumbre a la detección de intenciones TEMA 1.2 La adjetivación como apoyo al proceso de diseño y como decodificación del propio hacer visual. Del planteo visual y la adjetivación al enunciado de un tema			
Sesión 3 virtual	Clases prácticas	Dinámica de exposición de los moodboards de referentes, ejercicio de relaciones. Agrupación y adjetivación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Visita	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

	TEMA 1 Abordaje del proceso creativo. De la incertidumbre a la detección de intenciones TEMA 1.3 El mapa conceptual/visual como reflejo del proceso proyectual			
Sesión 4	Clases teóricas	Introducción al Mapa Conceptual como elemento de organización conceptual y de detección de ideas	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Elaboración del Mapa Conceptual	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 5 virtual	TEMA 2 Color TEMA 2.1 Relatividad del color. El color como fenómeno de contextos			
	Clases teóricas	Exposición teórica en la que se abordará el tema de la relatividad del color a partir de las experiencias de Josef Albers y su libro La Interacción del Color. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Clases prácticas	Ejercicios de relatividad del color	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 6	TEMA 2 Color TEMA 2.2 Cuadrícula de color			
	Clases prácticas	Realización de la cuadrícula de color con acrílicos	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Visita	2 horas	
	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		

Sesión 7	TEMA 2 Color TEMA 2.2 Cuadrícula de color			
	Clases prácticas	Culminación de la cuadrícula de color y selección de tres quintetos	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		

Sesión 8	TEMA 3 Moodboard TEMA 3.1 Puesta en común de elementos TEMA 3.2 Hacia la colección			
	Clases teóricas	Introducción al Moodboard de Colección como punto de partida de la colección y reflejo de proceso. El moodboard como elemento vivo en constante transformación	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Primer planteo de moodboard	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		
--	------------	--	--	--

Sesión 9	TEMA 4 Pattern Design TEMA 4.1 Del dibujo al módulo			
	Clases teóricas	Exposición teórica en la que se abordarán nuevos conceptos relativos al Pattern Design. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Primeros esbozos	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Corrección de Moodboards	1 hora	

Sesión 10	TEMA 4 Pattern Design TEMA 4.2 Creación del rapport			
	Clases prácticas	Dibujo y selección final de los elementos a incluir en el rapport	2,5 horas	3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 11	TEMA 4 Pattern Design TEMA 4.3 El rapport en el entorno manual y digital			
	Clases prácticas	Adaptación de los diseños al rapport digital y manual. La forma y el color	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 12 virtual	TEMA 4 Pattern Design TEMA 4.4 Desarrollo de una colección de estampados			
	Clases prácticas	Desarrollo de una colección de estampados: variaciones del diseño, cartas de color, selección de materiales, adaptaciones a la técnica de estampación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 13	TEMA 4 Pattern Design 4.4 Desarrollo de una colección de estampados			
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Entrega y corrección de la colección	2,5 horas	6 horas

Sesión 14	TEMA 5 Universo textil. El diseño aplicado TEMA 5.1 Un biombo / un puf / un estor			
	Clases prácticas	Práctica de estampación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		

Sesión 15	TEMA 5 Universo textil. El diseño aplicado TEMA 5.1 Un biombo / un puf / un estor			
	Clases prácticas	Práctica de estampación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		

Sesión 16	TEMA 5 Universo textil. El diseño aplicado TEMA 5.1 Un biombo / un puf / un estor			
	Clases prácticas	Práctica de estampación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		

Sesión 17 virtual	TEMA 5 Universo textil. El diseño aplicado TEMA 5.1 Un biombo / un puf / un estor			
	Clases prácticas	Práctica de estampación	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	

	Evaluación	Compromiso con la tarea. Respeto por los materiales y el espacio de trabajo		
--	------------	---	--	--

Sesión 18	TEMA 6 Comunicación			
	TEMA 6.1 Planteo de comunicación del proyecto			
	Clases teóricas	Exposición teórica en la que se abordarán conceptos relativos a la Comunicación del proyecto. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Estrategia de comunicación del proyecto	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, manifestación de inquietudes y participación		

Sesión 19	Entrega final de proyecto y objetos materializados			
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Entrega final. Corrección de objetos, artbook y dossier de proyecto	2,5 horas	3 horas

Sesión 20 virtual	Entrega de notas y feedback			
	Evaluación	Entrega de notas y feedback	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada bloque temático.

11.1. Bibliografía general

Título	How to Make Repeat Patterns
Autor	Paul Jackson
Editorial	Laurence King Publishing

Título	Principios Básicos del Diseño Textil
Autor	Alex Russell
Editorial	GG Moda

Título	Designing Patterns. For Decoration, Fashion and Graphics
Autor	Lotta Kühlnhorn
Editorial	Gestalten

Título	La Serigrafía
Autor	Matteo Cossu y Claire Dalquié
Editorial	GGDIY

Título	La Interacción del Color
Autor	Josef Albers
Editorial	Alianza Forma

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Psicología del Color
Autor	Eva Heller
Editorial	GG

Título	Diseño e Investigación
Autor	Simon Seivewright
Editorial	GG

Título	El Diario de Frida Kahlo
Autor	Carlos Fuentes – Sarah M. Lowe
Editorial	La Vaca Independiente

11.3. Direcciones web de interés

https://www.wgsn.com/en/
https://kvadrat.dk
http://www.vogue.com/fashion/
https://www.metmuseum.org/about-the-met/curatorial-departments/the-costume-institute