

UNIDAD DIDACTICA: Moodboard (panel de inspiración)

CURSO	ÁREA	MATERIA	ASIGNATURA
3º	E.E.A.A.S.S DISEÑO DE MODA	PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA	PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA II

OBJETIVOS	COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad alrededor de un tema. CE1 • Identificar los elementos que conforman un panel de inspiración. CE2 • Buscar, recopilar y seleccionar imágenes, materiales, etc. CE6 • Utilizar un moodboard como medio de transmisión de una idea. CE7 • Componer un moodboard mediante medios informáticos. CE8 y CE11 	<ul style="list-style-type: none"> • Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. CE1 • Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. CE2 • Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. CE6 • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. CE7 • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. CE8 • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. CE11

CONTENIDOS BÁSICOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • El Moodboard (panel de inspiración). • Los elementos de un moodboard. • Los tipos de moodboard. 	<ul style="list-style-type: none"> • Composición de un moodboard. • Selección imágenes para la creación de un moodboard. • Realización un moodboard. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por aprender nuevos conceptos. • Capacidad para componer y expresar una idea. • Pulcritud y limpieza en la presentación y realización del moodboard.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Actividad de iniciación y motivación

- Presentación de la unidad por parte del docente
- Exposición de los objetivos que se deben resolver.
- Análisis de paneles de inspiración
- Explicación de los elementos que debe contener un moodboard.

Actividad de desarrollo y aprendizaje

- Búsqueda de imágenes de alta calidad.
- Selección y retoque de imágenes.
- Explicación por parte del docente sobre composición de imágenes.
- Realización de una moodboard con tema libre y de forma individual.
- Puesta en común de los paneles de inspiración.

Actividad de refuerzo y ampliación

- Creación de un moodboard con las mismas imágenes pero diferente composición.
- Realización de un segundo moodboard con un tema dado por el docente.

Actividades complementarias

- Asistencia a exposiciones para buscar temas de inspiración.
- Charla con diseñadores.

METODOLOGÍA

El tipo de metodología empleada se desarrolla en los siguientes apartados:

- 1- Clase magistral por parte del profesor donde se explica la unidad a desarrollar, objetivos, etc.
- 2- Exposición, análisis y estudio de ejemplos, donde se fomenta la participación activa por parte del alumnado.
- 3- Ejecución de la tarea, de forma autónoma e individual
- 4- Puesta en común para debatir y análisis crítico constructivo por parte de todo el grupo.

TEMPORALIZACIÓN

Fecha: Comienzo del primer semestre.

Nº de sesiones: 2 sesiones de 3 horas.

Total: 6 horas.

RECURSOS

MATERIALES

- Proyector
- Ordenadores con acceso a Internet.
- Memorias externas

HUMANOS

- Posible charla de expertos en la materia

EVALUACIÓN		
INSTRUMENTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de clase para tomar anotaciones. • Observación directa. • Sesión en grupo donde se realiza una puesta en común. • Tarea realizada • Rubrica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. • Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla de forma individual la tarea. • Crea un panel de inspiración conforme a los contenidos de la unidad. • Aplica los elementos de forma ordenada y coherente. • Demuestra destreza en el retoque de imágenes. • Justifica de forma lógica la selección de imágenes. • Compone una imagen visual atractiva y original.

Ejemplo de rúbrica:

	OPTIMO	ADECUADO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Seguimiento en clase				
Presentación y entrega				
Búsqueda de imágenes				
Ejecución del ejercicio				
Creatividad				
Autocrítica				

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA	
GENERAL	ESPECIFICA
<ul style="list-style-type: none"> • Udale , Jenny y Sorger, Richard: " Principios básicos diseño moda". Editorial Gustavo Gili, 2007. • Renfrew, Colin:"Creación de una colección de moda". Editorial Gustavo Gili, 2010. • Faerm, Steve: "Moda: Curso de diseño". Editorial Parramon. 2009. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seivewright, Simon: Manuales de diseño de moda: Diseño e investigación". Editorial Gustavo Gili, 2011. • Hofman, Armin:"Manual de diseño gráfico, formas, síntesis y aplicaciones.". Editorial Gustavo Gili.

ANEXOS

Ejemplos de moodboard (panel de inspiración):

<https://es.pinterest.com/megustalodulce/moodboard/>