



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

Grado en Diseño de Moda

INDUSTRIA DE LA MODA

Guía Docente
Curso Académico 2023/2024

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	4º. curso – 1º Semestre
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Tania Pardo Prado

tania.pardo@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Hablar bien en público.
- Adquirirá las destrezas informáticas necesarias para su crecimiento y desarrollo como creativo de Moda.

Competencias

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Podrá abordar la creación de una colección de Moda, sabiendo realizar el proceso completo, desde la idea hasta su plasmación y posterior realización.

CONTENIDOS

- Moda fenómeno social y cultural. Personalidades o hechos que marcaron la moda hasta el día de hoy. Los protagonistas de la moda. Industria VS Haute Couture.
- Estudios de mercado, análisis de producto, segmentación en moda. Tendencias. Influencias de entornos.
- Funcionamiento Industria en España. Empresas. Equipos de diseño y funciones de las diferentes figuras dentro de una empresa. Procesos Equipos de Diseño y Compras: Análisis y trabajo en base a demandas de colección. Tiempos de desarrollo, presentaciones y reuniones de compra.
- Calendario Industria Fast Fashion VS marca prêt-à-porter. Viajes. Procesos: Ferias, inspiración y shoppings. Desarrollo: Viajes de Diseño y compras. Principales países de fabricación por tipo de producto, precios y calidades.
- Estudio y análisis de comportamiento de marcas. Estructuras de compra, diferencia entre mark up y margen, descuentos.
- Caso práctico: Elaboración de Masterfile de precios con Budget cerrado, pedidos por tallas, precios, mark up, margen, etc.
- Equipos de Diseño y Compras. Demandas de colección. Procesos y tiempos. Negociación. Sistemas de información e investigación comercial.
- PYMES. Proceso de creación de empresa. Registro de marca. Sourcing de proveedores. Pedidos. Negociación de precios. Análisis de PYME ejemplo Ecommerce de moda.
- Distribución. Canales de ventas. Mayoristas, minoristas, franquicias. Pronto moda. Catálogos de venta. Ferias de venta a multimarca.
- La comunicación en la moda. Publicidad. Editoriales y fotógrafos. Estilistas Ecommerce y Editorial. Promociones. Relaciones públicas. Desfiles de moda.

TEMARIO

- TEMA 1: Moda fenómeno social y cultural. Personalidades o hechos que marcaron la moda hasta el día de hoy. Los protagonistas de la moda. Industria VS Haute Couture.
- TEMA 2: Estudios de mercado, análisis de producto, segmentación en moda. Tendencias. Influencias de entornos.
- TEMA 3: Industria en España.
- TEMA 4: Calendarios Industria Fast Fashion VS marcas prêt-à-porter. Calendario viajes de desarrollo y compra. Principales países de fabricación por tipo de producto, precios y calidades.
- TEMA 5: Estudio y análisis de comportamiento de marcas. Estructuras de compra, diferencia entre mark up y margen. Descuentos.
- TEMA 6: Elaboración de Masterfile de precios.
- TEMA 7: Equipos de Diseño y Compras. Demandas de colección. Procesos y tiempos. Negociación. Sistemas de información e investigación comercial.
- TEMA 8: PYMES. Proceso de creación de empresa.
- TEMA 9: Distribución. Canales de ventas. Mayoristas, minoristas, franquicias.
- TEMA 10: La comunicación en la moda. Publicidad. Editoriales y fotógrafos. Estilistas Ecommerce y Editorial. Promociones. Relaciones públicas. Desfiles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Reconocer las grandes corrientes de la moda según las décadas y cómo los diseñadores actuales las reinventan.
- Reconocer las diferentes funciones de los equipos de diseño y compras dentro de una empresa de moda.
- Conocer los calendarios de la industria y sus procesos.
- Ser capaz de elaborar un Máster file con mark up y márgenes.
- Investigar, analizar y tener sus propios criterios de valoración acerca del mundo de la moda.
- Conocer orígenes, referencias de precios, pvps, pvrs y pvms.
- Aumentar las capacidades de negociación.
- Tomar conciencia de ser comunicadores y de los valores a transmitir.
- Evaluar oportunidades y realizar sus propios pronósticos a pequeña escala.
- Adaptarse al entorno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases Teóricas: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	70	100
Clases Prácticas: Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.	20	100
Tutorías: Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	10	50
Trabajo Personal del Alumno: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	50	0

METODOLOGÍAS DOCENTES

Método del Caso: utilización de casos de estudios reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.
Aprendizaje Cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.
Método expositivo: metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.
Estudio de casos: metodología que prioriza la acción analítica e inductiva del alumno, mediante el examen y resolución de casos singulares reales o simulados.
Estado de la cuestión: metodología que prioriza la acción analítica e inductiva del alumno mediante el examen bibliográfico o de campo del estado de la cuestión que se va a estudiar.

Diseño de proyectos: metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final.	40%
Resolución de trabajos o casos prácticos.	50%
Asistencia y participación en clase.	10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Temario campus virtual

Presentaciones en clase

Webgrafía básica:

<https://www.modaes.com>

<https://fashionunited.es>

<https://www.businessoffashion.com/news/>

<https://fashionunited.com/news/business>

<https://www.fibre2fashion.com/news/fashion-news>

<https://www.wgsn.com/es>

<https://us.fashionnetwork.com>

<https://www.tendencias.com/categoria/noticias-de-la-industria>

<https://elpais.com/noticias/moda/>

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

LA
REVOLUCIÓN
DE **ESNE**



Premios
Nacionales
de **Innovación**
y de **Diseño**

