

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño de Moda
Asignatura	IA aplicada a Diseño de Moda
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Departamentos responsables de la docencia	Medios Informáticos y Departamento de Diseño de Moda (docencia compartida)
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español / Inglés
Carácter	Optativa (específica de Diseño de Moda)
Curso	3.º
Semestre	2.º
Créditos ECTS	3
Horas presenciales	30
Horas de trabajo autónomo	45

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La presente asignatura tiene como principal objetivo la incorporación de herramientas de IA en el diseño de moda, en consonancia con la profunda transformación de los procesos creativos y proyectuales contemporáneos. Estas herramientas se conciben como instrumentos de contraste, verificación y ampliación de los criterios adquiridos en las asignaturas de *Proyectos*, sin que en ningún caso sustituya el pensamiento proyectual del estudiante. En este sentido, la IA se incorpora como un sistema de apoyo que permite visualizar, testear y confrontar hipótesis de diseño previamente concebidas por el alumnado, reforzando la toma de decisiones proyectuales.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT4 CT8 CT11
Competencias generales del título	CG1 CG2 CG10 CG16 CG19
Competencias de la asignatura	CA1 — Interpretar con criterio informes de tendencias asistidos por IA y trasladarlos a una propuesta de colección. CA2 — Dirigir modelos generativos para el diseño de prenda (silueta, estampado, color) manteniendo un lenguaje propio y coherente. CA3 — Emplear el prototipado 3D con simulación de tejido y la IA para reducir muestras físicas, con criterio de sostenibilidad.

CA4 — Argumentar las implicaciones éticas, legales y de propiedad intelectual del uso de IA en un proyecto de moda profesional.

Resultados de aprendizaje

- Interpretar con criterio informes de tendencias asistidos por IA y trasladarlos a una propuesta de colección.
- Dirigir modelos generativos para el diseño de prenda (silueta, estampado, color) manteniendo un lenguaje propio y coherente.
- Emplear el prototipado 3D con simulación de tejido y la IA para reducir muestras físicas, con criterio de sostenibilidad.
- Integrar la IA en el flujo profesional de moda dirigiendo asistentes que ejecutan flujos de varios pasos.
- Argumentar las implicaciones éticas, legales y de propiedad intelectual del uso de IA en moda, y reconocer cuándo no procede su uso.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1 | Tendencias y previsión con IA**
 - Lectura crítica de informes de tendencias asistidos por IA (análisis visual de redes y pasarela).
 - Del dato de tendencia al concepto de colección, con criterio propio.
- **Unidad didáctica 2 | Diseño de prenda: silueta, estampado, color**
 - Generación dirigida de siluetas y propuestas de prenda con referencias propias.
 - Diseño de estampados y gama de color; elemento reconocible a lo largo de la colección.
 - Reedición progresiva sobre la misma propuesta para iterar variantes.
- **Unidad didáctica 3 | Patronaje y prototipado 3D**
 - Prototipado 3D de prenda con simulación de tejido (introductorio).
 - Ajuste, caída y prueba virtual sobre maniquí digital.
 - IA y sostenibilidad: reducir muestras físicas y optimizar el patronaje.
- **Unidad didáctica 4 | Lookbook, editorial y campaña**
 - Lookbook con figura y personaje consistente a lo largo de la serie.
 - Vídeo de pasarela y/o de campaña de la presentación.
- **Unidad didáctica 5 | Dirección de agentes**
 - Dirigir un asistente que ejecuta un flujo de varios pasos: del concepto a la presentación de la colección cápsula.
 - Límites, riesgos y criterio: cuándo dirigir un agente y cuándo hacerlo a mano.

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividades obligatorias evaluables

- Cuaderno de bitácora de instrucciones y proceso (semanal): documenta el proceso, decisiones y reflexión crítica.
- Ejercicios prácticos: uno por unidad didáctica.

Cronograma orientativo (15 semanas lectivas)

UD	Actividad	Semanas
1	Investigación visual y referencia dirigida sin perder autoría.	2
2	Generación dirigida de siluetas, prendas, estampados y gamas de color.	2
3	Ejercicio de prototipado 3D con simulación de tejido, ajuste, caída y prueba virtual	3
4	Editorial y campaña de moda dirigidas con referencias propias.	4
5	Proyecto de moda con IA (colección cápsula con criterio de sostenibilidad).	4

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1	0	1
Clase expositiva/teórica	8	5	13
Realización de actividades	15	28	43
Corrección de actividades	4	7	11
Examen	0	0	0
Tutorías	2	5	6
Total	30	45	75

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Exposición breve de los conceptos con apoyo de proyección y demostración guiada (30-45 min por sesión).
- Análisis crítico de casos reales de diseño de producto trabajados con dirección deliberada del modelo, no de generadores aleatorios.

Clases teórico-prácticas

- Trabajo práctico inmediato en aula con tutorización individualizada.
- Mejora por pasos guiada sobre los ejercicios y revisión colectiva al cierre de cada bloque.

Tutorías

- Seguimiento individualizado y resolución de dudas no resueltas en aula.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida a evaluación continua
Cuaderno de bitácora de proceso	Constancia semanal. Documentación del proceso y decisiones. Reflexión crítica sobre el uso de la IA.	20 %	10 %
Ejercicios prácticos	Resolución técnica. Control sobre el resultado. Uno por unidad didáctica. Calidad del proceso de interiorismo con IA. Rigor del proyecto. Escena, memoria y cuaderno de proceso.	70 %	65 %
Examen práctico de herramientas	Dominio y control de las herramientas trabajadas. Solo en pérdida de evaluación continua.	—	25 %
Participación y debate	Implicación en clase y en las revisiones colectivas.	10 %	—

En caso de pérdida de la evaluación continua, el alumnado deberá entregar la totalidad de las actividades y realizar un examen práctico de herramientas.

Asistencia obligatoria

La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente de la ESDIR, la superación del 15 % de faltas de asistencia conllevará la pérdida del derecho a la evaluación continua. El estudiantado en esta situación podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y a la convocatoria extraordinaria en los términos previstos en la tabla de pérdida de evaluación continua de esta guía.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores	Ponderación
Examen práctico de herramientas	Dominio y control de las herramientas y del método trabajados	50 %
Proyecto integrador	Calidad del proceso de moda con IA, memoria y proceso	50 %

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Aula informática del centro con equipamiento estándar y conectividad de alta velocidad.
- Proyector y servidor docente.
- Suite profesional de creación visual y software de prototipado 3D de prenda de uso estándar en el sector (instalados en las aulas).
- Acceso puntual a entornos de cómputo en la nube para los talleres avanzados (sin laboratorio local).
- Tableta gráfica básica recomendable.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Ordenador portátil (no se requiere tarjeta gráfica dedicada de gama alta).
- Cuaderno de proceso, físico o digital, para la bitácora de instrucciones.

Bibliografía básica (APA 7.ª edición)

Caplin, S. (2024). The AI Designer's Handbook. Ilex Press.

Fletcher, K. (2014). Sustainable Fashion and Textiles (2.ª ed.). Routledge.

Sissons, J. (2024). Knitwear (2.ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Phoenix, J. y Taylor, M. (2024). Prompt Engineering for Generative AI. O'Reilly Media.

Bibliografía complementaria

Udale, J. (2022). Textiles and Fashion (3.ª ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Manovich, L. y Arielli, E. (2024). Artificial Aesthetics. Manovich.net.

Recursos web

- Business of Fashion · <https://www.businessoffashion.com>
- WGSN (acceso institucional si procede) · <https://www.wgsn.com>
- Vogue Runway · <https://www.vogue.com/fashion-shows>
- Content Authenticity Initiative (C2PA) · <https://contentauthenticity.org>

Las normas de uso de inteligencia artificial generativa así como todos los aspectos relativos al plagio y a la propiedad intelectual quedan recogidos en el documento **Directrices del uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los trabajos académicos de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja** que puede consultarse en la web: <https://esdir.eu/es>.