Disciplina

Diseño de moda

Diseña prendas, calzado y accesorios y los organiza en colecciones. Decide la forma, el tejido, el color y cómo se construye cada pieza para que se pueda llevar y fabricar.



En inglés

Fashion design

Origen

Sorger y Udale (2006) describen su proceso; Kawamura (2005), su dimensión cultural. En España es una de las cuatro especialidades del Grado en Diseño (RD 633/2010)

De qué se ocupa

Una prenda tiene que sentar bien a cuerpos distintos, moverse con ellos y poder fabricarse a un precio razonable. Y, además, dice algo de quien la lleva.

Principios

Del cuerpo a la prenda

Se diseña para un cuerpo que se mueve, no para un dibujo.

El tejido decide

El material cambia cómo cae la prenda, cómo abriga y cómo se cuida.

Pensar en colección

Cada pieza se entiende junto a las demás de la misma temporada.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Prueba cada prenda sobre cuerpos reales y en movimiento, no solo en el figurín.

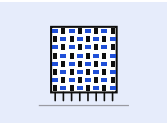
✗ Evita

Elegir el tejido al final: cambia la caída, el precio y cómo se cuida la prenda.

Para no caer

Piensa desde el principio cuánto durará la prenda y qué pasará con ella cuando ya no se use.

Especialidades



Especialidad

Diseño textil

Diseña tejidos y estampados, con su estructura, su tacto, su color y su forma de fabricarse.



Especialidad

Diseño de vestuario

Diseña la ropa de los personajes de teatro, cine, televisión, ópera y danza para contar quiénes son.

Métodos y herramientas



Método

Bocetado

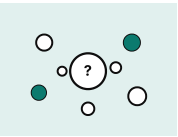
Dibujar ideas rápido y barato para pensarlas y compartirlas.



Método

Investigación de tendencias

Detectar y explicar cambios en la sociedad, la cultura y el consumo antes de que se generalicen.



Método

Lluvia de ideas

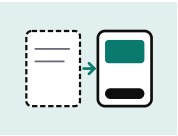
Generar muchas ideas en grupo sin juzgarlas hasta el final.



Método

Moodboard

Un panel de imágenes, colores y texturas que fija el tono de un proyecto antes de diseñarlo.



Método

Prototipado

Construir versiones rápidas e incompletas de una idea para probarla antes de desarrollarla.

Conexiones

Se apoya en

- Historia y crítica del diseño

Relacionado con

Diseño circular	Diseño de marca	Diseño de wearables
Diseño escénico	Diseño industrial	Diseño sostenible

Autores y obras

	Real Decreto 633/2010 (España)	Mantiene la moda como una de las cuatro especialidades de los estudios superiores de Diseño, junto a gráfico, producto e interiores. Su perfil incluye la prenda, el estilismo, el textil, el vestuario para teatro y cine, y los accesorios.
2006	**Richard Sorger y Jenny Udale**	Describieron el proceso del diseño de moda: investigar, diseñar, elegir tejidos y técnicas, construir la prenda y desarrollar una colección.
2005	**Yuniya Kawamura**	Distinguió la ropa, un objeto material, de la moda, un producto simbólico y cultural, y cuestionó la idea del diseñador como genio solitario.

Fuentes

Fuentes originales

- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 137, 5 de junio de 2010, 48517–48533. Ver fuente (https://www.boe.es/eli/es/rd/2010/05/14/633)
- Kawamura, Y. (2005). Fashion-ology: An introduction to fashion studies. Berg.

Fuentes secundarias

- Sorger, R. y Udale, J. (2006). The fundamentals of fashion design. AVA Academia.
- Seivewright, S. y Sorger, R. (2020). Research and design for fashion (3.ª ed.). Fairchild Books. Ver fuente (https://eld.bl.uk/catalog/019933039)

Última revisión: 29 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.