

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			
CURSO		1º			
ASIGNATURA		CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO			
PROFESOR/A		JUDITH SÁNCHEZ LOBÓN MARTA RUIZ ARTOLA			
DPTO.	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	2	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	28

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Se trata de una asignatura de carácter básico incluida dentro de la materia de Fundamentos del diseño, que se imparte durante el primer curso de los estudios superiores de Diseño. Su objetivo principal es introducir al alumnado en los métodos y procesos creativos, las metodologías de realización del proyecto de diseño y los métodos de investigación de ideas, exploración de condicionantes y evaluación de los resultados.

El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo. El trabajo del diseñador se desarrolla siguiendo un método adquirido con la experiencia de forma organizada, estructurada y secuencial. Es fundamental, para poder desarrollar un proyecto de diseño, que el diseñador conozca y desarrolle las diferentes partes del proceso de investigación y las adapte a una metodología propia.

De acuerdo con el RD 633/2010, de 14 de Mayo, el perfil profesional del Título de Diseño en la especialidad de Moda define al diseñador de moda como: "Un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo a las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico- productiva, económica, medioambiental y sociocultural". Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son entre otros:

- Diseño de moda e indumentaria
- Coolhunter-Investigador de tendencias
- Estilismo
- Dirección artística
- Vestuario teatral y cinematográfico.
- Diseño de complementos
- Diseño textil
- Diseño y gestión de imagen corporativa

Gestión empresarial de actividades creativas
Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas
Figurines
Sastrería y confección a medida
Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones productos
Investigación y docencia
NORMATIVA:
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación -- L.O.E (BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006).
- Capítulo VI; sección 3ª; Artículo 57. Estudios superiores de artes plásticas y diseño.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía –L.E.A (BOJA nº 252, de 26 de diciembre de 2007).
- Título II: Capítulo VI: Enseñanza Artísticas; sección 3ª: Enseñanzas Artísticas Superiores.
- Título III: Capítulo I: Alumnado con necesidades educativas; sección 1ª Aspectos generales, Artículo 113 Principios de equidad.
- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros de enseñanzas superiores (BOE nº 86, de 9 de abril de 2010).
-Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- INSTRUCCIONES 8 DE JUNIO DE 2012, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA, SOBRE LA IMPLANTACIÓN CON CARÁCTER EXPERIMENTAL DEL PRIMER CURSO DE LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO EN EL CURSO ACADÉMICO 2012/2013.
- Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, Danza y Música y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
- Instrucciones del 22 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado que cursa con carácter experimental las enseñanzas artísticas superiores de Diseño y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
- Instrucciones 27 de febrero de 2013 de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa sobre la implantación con carácter experimental del primer y segundo cursos de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en el curso académico.- Decreto 11/2014 de la Junta de Andalucía por el que se regulan las EAS de Diseño de Andalucía.
-Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento orgánico de las mismas.

OBJETIVOS

1. Plantear las bases del método creativo.
2. Explicar la secuencia y fases de la metodología en el diseño.
3. Mostrar técnicas para el desarrollo de la creatividad.
4. Fomentar el trabajo autónomo y la reflexión.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer la necesidad de establecer un método en todo proceso creativo.
2. Conocer y aplicar la secuencia y las fases de la metodología en el diseño que permitan obtener unos buenos resultados en la creación de productos.
3. Descubrir cuáles son los factores para ser creativo y aplicar estrategias para desarrollarlos
4. Adquirir capacidad de planificación y aplicarla a la creatividad.
5. Conocer las técnicas del proceso creativo y aplicarlas a la realización de proyectos aportando creatividad en los diseños.
6. Adquirir la capacidad crítica y autocrítica sobre todo el proceso creativo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT12.- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
CT13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
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.
CG7.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG11.- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG15.- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG17.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG21.- Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1.- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los

condicionamientos

materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CE2.- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

CE6.- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CE8.- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Creatividad. Introducción.

Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad.

El proceso creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa.

Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación.

Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño.

Las ideas. El trabajo en equipo.

CRONOGRAMA

BT1. Creatividad e ideación. (SEPTIEMBRE-OCTUBRE)

Definición de creatividad. Parámetros

Técnicas de desarrollo de la creatividad. Lluvia de ideas

BT2. Métodos y herramientas creativas (NOVIEMBRE)

El cuaderno de ideas. Técnicas expresivas.

BT3. La apropiación. Introducción al proyecto de diseño. (ENERO)

Definición de método. Análisis de métodos creativos

BT4. Metodología del proyecto de diseño (FEBRERO)

Fases del proyecto. Secuencia del proyecto

BT5. Ejecución de las ideas creativas (ENERO-JUNIO)

Elementos básicos del diseño.

Análisis de estructuras formales y establecimiento de modificaciones personales.

BT6. Proyecto y creatividad (ENERO-JUNIO)

Desarrollo personal en el ámbito del diseño.

Se realizarán varios proyectos en colaboración con "Taller de Patronaje" y "Representación Vectorial"

La temporalización puede sufrir variaciones en función de las necesidades del alumnado y otras circunstancias que afecten a la misma.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El trabajo presencial consistirá en la asistencia a clases teóricas, realización de actividades dirigidas, asistencia durante la fase de realización de trabajos y presentación y defensa de los mismos ante el alumnado y el profesor.

También estarían incluidas en este apartado presencial las actividades complementarias que se planteen para el desarrollo de los contenidos como visitas a museos, exposiciones, desfiles, mesas redondas, conferencias etc.

El trabajo autónomo incluye la recogida de información, análisis y selección de la misma, realización de trabajos teóricos, estudios teórico-prácticos, preparación y realización de actividades y trabajos

prácticos.

La secuencia metodológica es:

- Introducción al tema donde se presenta, por parte del profesor, el bloque temático. Desarrollo teórico de los contenidos, con ejemplos prácticos, imágenes y presentaciones audiovisuales. Debate analítico y reflexión crítica. Entrega al alumnado de la documentación correspondiente.
- Planteamiento de los proyectos a realizar. Sugerencias de trabajo.
- Establecimiento de grupos.
- Seguimiento tutorial al alumnado por grupos e individualmente, según las actividades.
- Orientación al alumnado en el modo de resolver el proyecto: fuentes documentales, bibliográficas, estructura del trabajo, elaboración de propuestas formales, realización de prototipos, etc.
- Orientar al alumnado en las visitas a museos, exposiciones o actividades que sean de interés estético-artístico como fuentes de inspiración.
- Entrega de los trabajos y puesta en común. Crítica y autocrítica del trabajo realizado.

Autoevaluación.

- Prueba escrita de evaluación de la asimilación de contenidos.
- Evaluación de todo el proceso educativo. Resultados, competencias, actividad docente, etc.

La metodología de estos estudios lleva aparejada una estrecha coordinación entre las materias, con el objetivo de conseguir la consecución de las competencias por parte del alumnado dentro de una unidad organizativa y programática que le de sentido y coherencia y que consiga que se pueda apreciar el proceso educativo como una totalidad, aunque por motivos organizativos exista una parcelación.

La coordinación con las distintas asignaturas estará determinada por el trabajo que se desarrolle dentro de los Departamentos.

AGRUPAMIENTOS

Se realizarán diferentes agrupamientos, en función de las actividades planteadas.

Se propondrán trabajos individuales para favorecer el trabajo autónomo, así como proyectos en pareja o pequeño grupo que fomentarán la cooperación, la tolerancia, la diversidad de opiniones y el respeto.

TIPO DE ACTIVIDADES

Como queda expuesto la asignatura se desarrollará a partir de una serie de proyectos sobre supuestos de diseño a realizar por el alumnado sobre los contenidos de los bloques temáticos. Los proyectos se realizarán de forma individual o en grupos repartiendo las tareas y estableciendo unos criterios de calificación en los mismos.

Estos bloques temáticos tienen un desarrollo paralelo en ejercicios de clase que se desarrollaran de forma individual.

Los proyectos deben afianzar en el alumnado formas de trabajo en grupo y una metodología propia, mientras que los trabajos individuales buscan la construcción de un lenguaje formal propio que configure su estilo personal. En estos proyectos se aplicarán todos los conceptos y técnicas vistas a lo largo de la asignatura, en los que el alumnado podrá explorar, investigar y aplicar todos los conocimientos de manera interdisciplinar.

Los proyectos serán presentados y defendidos por el alumnado ante sus compañeros. El profesorado evaluará y calificará los proyectos. El desarrollo de la metodología parte en primer lugar del grado de conocimiento del alumnado para ir introduciendo progresivamente contenidos significativos que aseguren un aprendizaje autónomo.

El conocimiento y manejo de los diversos contenidos de la asignatura será utilizado por el alumnado como herramienta en el desarrollo de su proceso creativo y en la consecución de las competencias.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Transversales:

- 1º Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 2º Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- 3º Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 4º Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- 5º Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
- 6º Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- 7º Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Generales

- 1º Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2º Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 3º Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 4º Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 5º Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentando razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 6º Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 7º Valorar en el alumnado la capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- 8º Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 9º Demostrar que domina la metodología de la investigación en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Específicos

- 1º 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.
- 2º Demostrar conocimiento de la maquinaria y de los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- 3º Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 4º Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 5º Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En primer lugar se realizará una evaluación inicial del alumnado para determinar el nivel de partida y así adaptar el proceso de enseñanza a sus características y circunstancias.

La evaluación se realizará de una forma continua tanto del resultado del aprendizaje del alumnado, como del proceso educativo, llegando a introducir durante el desarrollo del proceso tantas modificaciones como se estimen oportunas.

La asistencia a las clases es fundamental para la adquisición de las competencias de la asignatura y para la obtención de la capacidad de un juicio crítico con la participación en los debates y puestas en común. La falta de asistencia continuada 20% sobre el total de las horas presenciales de la asignatura determinará la pérdida del seguimiento y de la tutoría en la asignatura, lo que determinará la realización por parte del alumnado de los proyectos programados en trabajo autónomo sin seguimiento del profesorado, y de un examen sobre estos contenidos, para la superación de la asignatura.

La evaluación de los resultados del proceso de aprendizaje de la asignatura se realizará teniendo en cuenta la comprensión de los contenidos, la evolución del alumnado, la aplicación de los contenidos de forma autónoma, la creatividad en las soluciones planteadas y la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos tanto teóricos como prácticos.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de las competencias seleccionadas y adquiridas por el alumnado y de los resultados prácticos obtenidos.

A este respecto serán considerados como instrumentos de evaluación:

- La asistencia a las clases y a las actividades programadas.
- La participación en debates y actividades de puesta en común.
- Los proyectos en los que el alumnado aplicará todos los conceptos y desarrollará las competencias de forma autónoma tanto los realizados en grupo como los individuales.
- La realización de las actividades planteadas.
- Todo aquel material elaborado en relación con la asignatura.
- Las pruebas objetivas.

Participación del alumnado en el procedimiento de evaluación:

El alumnado es un sujeto activo y uno de los protagonistas en el proceso de enseñanza por lo que necesita conocer desde el principio las competencias que debe alcanzar para superar la asignatura; así orientará su trabajo con unos objetivos claros que le permitan alcanzar esta finalidad.

Por lo tanto el alumnado debe conocer de forma clara las competencias a alcanzar y los criterios que se van a utilizar para evaluar su consecución.

La entrega de trabajos con posterioridad a la fecha acordada sin justificación médica, supondrá la reducción de un 1 punto en la calificación por cada día de retraso, debiendo entregarlos en el nuevo plazo indicado por el profesorado. En caso de faltas de asistencia o la no presentación de los trabajos o proyectos en los plazos indicados, se deberá acudir directamente a la convocatoria ordinaria dos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación numérica serán los siguientes:

Los trabajos de creatividad y ejercicios de clase supondrán un 10% de la calificación final.

Los proyectos realizados de forma autónoma por el alumnado constituirán el 90% de la calificación final.

Cada proyecto tendrá más valor que el anterior, ya que los contenidos vistos y aplicados serán mayores a medida que avanza el curso, así como su complejidad. El valor de los proyectos serán:

1º proyecto 20% nota final

2º proyecto 30% nota final

3º proyecto 40% nota final

Todos los trabajos se entregarán en una fecha determinada. Cada día de retraso injustificado en la entrega supondrá un punto menos del mismo, llegando mínimo a 5 si está aprobado el proyecto.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

Si el alumnado no consigue las competencias que definen la asignatura se programará un plan de recuperación entregándose en el plazo acordado en la convocatoria ORDINARIA 2

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

La asignatura se imparte en un aula dotada de pizarra, ordenador del profesorado y del alumnado y cañón para proyección. Equipamiento informático con red wifi.

También se dispone de Biblioteca donde consultar la bibliografía de referencia tanto la general como la que se proporciona en el desarrollo de los bloques temáticos.

El profesorado hace la exposición de los contenidos con apoyo informático: Presentaciones, visionado de imágenes y vídeos.

Los contenidos teóricos y otros documentos están a disposición del alumnado a través de Classroom.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se prevé la aplicación de medidas de ajuste encaminadas a la correcta integración de los estudiantes en el grupo, según los principios de normalización e inclusión. Se facilitará el acceso al currículo mediante instrumentos y fórmulas diferenciadas en función de las necesidades específicas. Estas necesidades pueden incluir discapacidad psíquica o sensorial, dificultades de aprendizaje, de idioma o de acceso al currículo, o bien altas capacidades. Estas medidas pueden contemplar:

-Ejercicios de refuerzo, ampliación y recuperación.

-Uso de Internet para complementar la información.

-Ubicación específica en el aula.

-Eliminación de las barreras arquitectónicas en las instalaciones del aula, facilitando la accesibilidad a los materiales y a su propia movilidad.

a) Alumnado con dificultades de aprendizaje:

Programar actividades, ejercicios, etc. más sencillos para el alumnado con deficiencias de aprendizaje; lo cual permite un tratamiento más individualizado de la enseñanza, pudiendo programar diferentes actividades para alumnado con problemáticas específicas.

Proporcionarles ayuda directa en aquellas actividades que se realicen en el aula, con el fin de ir orientando de manera personalizada su proceso de aprendizaje.

Incluir dentro de su plan de trabajo actividades adicionales que les permitan cubrir las lagunas conceptuales que posean.

b) Alumnado sordo o con dificultades auditivas.

El profesorado impartirá la materia ubicando a dicho alumnado en primera fila, delante del profesorado porque pueden realizar una lectura labial. También se les puede proporcionar en las pantallas subtítulos, para la comprensión de audiovisuales o monitores y textos que expliquen en forma escrita el mensaje oral.

c) Alumnado aventajados o con formación previa:

En los trabajos en grupo, organizar éstos de tal manera que este alumnado se encuentre distribuido en diferentes grupos, con el fin de que alumnado con mejor rendimiento académico puedan ayudarles en la realización de su tarea.

Actividades complementarias sobre aquellos temas que más les interesen.

Tareas pedagógicas destinadas a ayudar al alumnado que mayor dificultad encuentren en

la asignatura.

Se programarán medidas pedagógicas complementarias para que dicho alumnado pueda desarrollar sus propias potencialidades de aprendizaje. Así, por ejemplo: ejercicios de mayor dificultad conceptual, ejercicios de temática libre complementarios, etc.

d) Inmigración y extranjería:

Se realizará una atención individual para comprobar que entienden los contenidos y los trabajos propuestos, para ello se utilizarán traductores de textos y se buscará apoyo de alumnado que les pueda ayudar su comprensión.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se procurará participar en todas las actividades complementarias que tengan que ver con la asignatura tanto en el entorno de la Escuela como en el de la ciudad de Málaga.

-Visitas a museos, centros de arte y galerías con exposiciones relacionadas con la asignatura.

-Participación en el concurso de sketching "5A5".

-Asistencia a las jornadas "Grafito"

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

-Visitas a museos, centros de arte y galerías con exposiciones relacionadas con la asignatura.

-Participación en el concurso de sketching "5A5".

BIBLIOGRAFÍA

*Ambrose. (2015). Metodología del diseño. Barcelona. Parramón.

*De Bono, E. (2018). El pensamiento lateral. Barcelona. Paidós.

*Campí, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Barcelona. Gustavo Gili.

*Ching, F. (2024). Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.

*Dorst, K. (2017). Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Experimenta Editorial.

*Eco, U. (2001). Cómo se hace una tesis. Barcelona. Gedisa

*Eyeliner, R. y Renfrew, E. (2010) Creación de una colección de moda. Manuales de diseño de moda. GG

*Hywel, D. (2010) Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Blume.

* Jones, J. Ch. (1978). Métodos de Diseño. Gustavo Gili.

*Mainer, M. Procesos elementales de proyectación y configuración. Barcelona. GG.

*Miller, S.T. (2012). Dibujo de accesorios de moda. Barcelona. Promopress.

*Mory, F. (2016). Apuntes de moda. Barcelona. GG

*Munari, B. (2016). Como nacen los objetos. Barcelona. GG

*Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. GG

*Munari, B. (2020). El Arte como oficio. Labor. GG

*Sorger, R. y Udale, J. (2013) Principios básicos del diseño de moda. Barcelona. GG.

*Seivewright, S. (2013) Diseño e investigación. Editorial GG.

Visocky, J. y Visocky, K. (2021). Manual de investigación para diseñadores. Blume.