

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			
CURSO		2º			
ASIGNATURA		DIBUJO DE MODA			
PROFESOR/A		JUDITH SÁNCHEZ LOBÓN			
DPTO.	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR				
TIPO	OBLIGATORIA DE ESPECIALIDAD	CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA		
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	2	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	90	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	10

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La asignatura Dibujo de Moda profundiza en el conocimiento y dominio de las técnicas, métodos y procedimientos que posibilitan al alumno representar, por medios específicos de dibujo, aspectos y objetos bi y tridimensionales propios de la especialidad de moda.

Su intención es desarrollar la capacidad para enunciar gráficamente ideas, imágenes, objetos y espacios, reales y de propia invención.

Esta asignatura cumple dos requisitos: está basada en el trabajo continuado del alumno tutelado por su profesor, por ser sustancialmente práctica y experimental, y tiene un carácter específico de la expresión gráfica de diseño de moda.

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.

Perfil profesional del Título de Graduado o Graduada en Diseño en la especialidad de Diseño de Moda

El diseñador de moda es un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medio-ambiental y sociocultural. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

Diseño de moda e indumentaria.

Coolhunter - Investigación 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.

Diseños personalizados o corporativos.

Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas.

Figurines.

Sastrería y confección a medida.

Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos.

Investigación y docencia.

OBJETIVOS

1. Mostrar la representación anatómica de las formas y los aspectos comunicativos de la misma.
2. Plantear los diferentes cánones analizando las proporciones.
3. Fomentar la experimentación con diferentes procedimientos y técnicas para la representación de los diferentes tejidos y diseños.
4. Explicar el lenguaje semántico del color y cómo se puede aplicar en los diseños de moda.
5. Mostrar diferentes métodos de investigación en el diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como resultado final del aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de:

- ❖ Representar la figura humana describiendo luces y sombras para manifestar el volumen y estructura.
- ❖ Realizar el diseño de su propio figurín en atención a las proporciones que les sean más interesantes.
- ❖ Experimentar con texturas visuales y comprobar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas en la representación de la moda.
- ❖ Dominar el uso de las técnicas gráficas utilizadas para su adecuación a los diseños planteados en el proceso.
- ❖ Discriminar y crear los diferentes niveles de expresión frente a un mismo modelo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 6. 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
CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT 16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

CG 2. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 4. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG 14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG 17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG 18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE 7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE 8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE 10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
CE 15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la

producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

UD1. Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto de moda.
UD2. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica de la moda: Representación de la figura humana en la especialidad. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. La intención comunicativa de la pose.
UD3. La figura humana: Análisis del canon de las proporciones y estructuras.
UD4. Procedimientos para la representación del traje. Intenciones constructivas de la moda.
UD5. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria.
UD6. El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda.
UD7. Métodos de investigación y experimentación propios de la moda

UD1- Septiembre -Febrero
UD2- Septiembre -Febrero
UD3- Octubre- Marzo
UD4- Noviembre- Abril
UD5- Noviembre- Abril
UD6- Diciembre- Mayo
UD7- Enero-Junio

Los proyectos se realizarán en colaboración con “Antropometría y Ergonomía”

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 aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de ejercicios que constituyen el contenido procedimental e instrumental.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

- Exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- Planteamiento del trabajo y propuesta de proyecto a realizar en el aula.
- La realización del ejercicio en el aula para permitir las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.
- Búsqueda y recopilación de información relativa al trabajo propuesto de manera autónoma fuera del aula.
- Recopilación y presentación y justificación de los trabajos en un dossier final. Dicho dossier se subirá a la plataforma Classroom de Google, desde donde se realizará la corrección y calificación de los proyectos.

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

Actividades presenciales:

- Explicaciones y exposiciones teóricas.
- Ejercicios prácticos. Trabajo individual y en grupo.
- Tutoría individualizada.
- Coordinación con el resto de asignaturas y con otras instituciones y centros de enseñanza.
- Análisis y evaluación individual y colectiva de los resultados.
- Exposiciones orales sobre los trabajos de investigación realizados.
- Pruebas escritas.

Actividades de trabajo autónomo:

- Estudio de los contenidos.
- Desarrollo de trabajos de investigación.
- Terminación de las actividades prácticas comenzadas en clase.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

* 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 recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

* Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

* Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.

* Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Criterios generales:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Criterios específicos de la especialidad de Moda:

1. 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.

2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

3. Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación del alumno se realizará de manera continua durante todo el curso, para poder llevar a cabo la evaluación de forma continua será necesario la asistencia continuada del alumnado.

La calificación final será el resultado de la suma ponderada de la nota media de todos los ejercicios realizados durante el curso, se utilizará la siguiente tabla:

Instrumentos	Criterios de realización	Ponderación sobre la nota
Exámenes teóricos		10% (*)
Ejercicios prácticos hechos en clase	Ejercicios de dibujo a mano alzada	50%- 60%-80%-100%
Seminarios o talleres en grupo	Trabajos de investigación en equipo en base a propuesta realizadas por el profesor	10%
Pruebas prácticas puntuales y presenciales	Pruebas prácticas realizadas en horario de clase.	10%
Trabajo de investigación individual	Trabajo autónomo del alumno	20%-30%
Calificación ponderada del trabajo realizado por el alumno/a		

(*) Si se considera oportuno no realizar exámenes teóricos o seminarios y trabajos en grupo, este % se trasvasará al trabajo práctico realizado en clase. Esto mismo se aplicará si no se realiza el trabajo de investigación.

- Los trabajos suspensos, tras las indicaciones del profesor podrán repetirse de forma autónoma y entregarlos al final del semestre obteniendo una nueva nota.
- Para superar la asignatura al final del semestre, el alumnado deberá haber alcanzado las competencias enumeradas y haber entregado el 100% de los trabajos programados.
- No se recogerán trabajos fuera de plazo.
- La evaluación continua requiere de la asistencia continuada del alumno a las actividades presenciales.

Se valora la evolución del alumno a lo largo del curso mediante el seguimiento y orientación de su trabajo y de su participación en las actividades programadas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se realizará a través de la valoración de:

- La asistencia a las clases y a todas las actividades programadas.
- La participación en los debates y en las actividades de puesta en común.
- Los ejercicios y proyectos prácticos en los que el alumno 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 signatura.

Estos estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

Los alumnos que al final del semestre no obtengan calificación de 5 o superior serán informados de cuales son los contenidos y objetivos que no han alcanzado el mínimo de la asignatura. Para superar la asignatura, deberán entregar en la siguiente convocatoria ordinaria 2ª (septiembre) o extraordinaria (febrero), los trabajos no entregados o con calificación insuficiente, hasta completar el 100% del total y además deberán realizar una prueba práctica sobre los contenidos esenciales de la asignatura. La ponderación será 50% prueba práctica y 50% los trabajos pendientes de entrega.

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 videos.

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

Recursos:

- El mobiliario propio del aula, mesas, caballetes, pizarras, taburetes, armarios, etc.
- El ordenador, cañón proyector, pantalla de proyección y la conexión a internet propia del aula.
- Los recursos bibliográficos propios del aula, Libros, revistas, etc.
- Los trabajos de otros años anteriores.
- Los distintos dispositivos tecnológicos que aporta cada alumno

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

En este tipo de enseñanzas superiores de diseño no están previstas las adaptaciones curriculares. No obstante, siempre que el alumnado con NEE lo necesite, se realizarán adaptaciones respecto a la temporalización de los trabajos y a la accesibilidad de los mismos.

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 encontrasen 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.
- Arheim, R. (1993) Consideraciones sobre la educación artística. Barcelona. Paidós Ibérica.
- Arheim, R. (2002) Arte y percepción visual. Alianza.
- Baeza, J. (2014) Figurín de moda. Promopress.
- Blackman, C. (2007) 100 años de ilustración de moda. Barcelona. Blume.
- Borrelli, L. (2004). Fashion illustration next. Londres: Thames & Hudson.
- Borrelli, L. (2008). La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores. Blume
- Calahan, A., Zachary C. (2015). Fashion and the art of pochoir: the golden age of illustration in Paris. Londres: Thames & Hudson.
- Clark, K. (2008). El Desnudo: Un estudio de la forma ideal. Madrid. Alianza.
- Davies, H. (2010). Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Barcelona. Blume.
- Dawber, M. (2007). La nueva ilustración de moda. Barcelona. Blume.
- Dexter, E. (int.) (2005). Vitamin D: new perspectives in drawing. Londres. Nueva York. Phaidon
- Dondis, D. A. (2017) La sintaxis del lenguaje visual. Gustavo Gili.
- Donovan, B. (2010) Dibujo e ilustración de moda. Barcelona. Blume.
- Downton, D (2011) Grandes artistas de la ilustración de moda. Barcelona. Blume.
- Dorst, K. (2017). Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Experimenta Editorial.
- Edwards, B. (1994). Dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la creatividad y la confianza artística. Barcelona. Urano.
- Eyeliner, R. y Renfrew, E. (2010) Creación de una colección de moda. Manuales de diseño de moda. GG
- Flügel, J.C. (2015). La psicología del vestido. Madrid. Melusina
- Gage, J. (1993) . Color y Cultura. Madrid: Siruela.
- Gilman, C.; Macfarlane, K. (com.) (2013). Drawing Time Reading Time / Marking Language. Londres. Drawing Room Publications.
- Homann, J. (2017). Why Draw? 500 Years of Drawings and Watercolors. Maine: Prestel
- Verlag Jenny, P. (2013). Dibujo anatómico. Barcelona. Gustavo Gili.
- Kuky, E.; Paci T. (2010). Dibujo de figurines. Para el diseño de moda masculina. Ámsterdam. The Pepin Press
- Lauricella, M. (2022). Anatomía artística 8: Los pliegues de la ropa. Barcelona. GG.
- López López, A. M. (2017). Figurines de Moda, Técnicas y Estilos. Madrid: Anaya Multimedia.
- Magnus, G. (1992). Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona. Gustavo Gili.
- Malbert, R. (2015). Drawing people. The Human Figure in Contemporary Art. Londres. Thames & Hudson.
- Miller, S.T. (2012). Dibujo de accesorios de moda. Barcelona. Promopress.
- Mory, F. (2016). Apuntes de moda. Barcelona. GG
- Mullins, C. (2015). Pinturing People. The New State of the Art. Londres. Thames & Hudson.
- Paci, T. (2018). El color en la ilustración de moda. Promopress
- Philp, B. y Piyasena, S. (2019). Explorar el dibujo: Un curso de dibujo entretenido, ágil y apto para cualquier persona. Barcelona. Editorial GG.
- Valéry, P. (2012). Degas: danza y dibujo. Barcelona. Nortedur.
- Watanabe, N. (2009). Ilustración de moda contemporánea: Iniciación a las técnicas de dibujo. Promopress.
- Watanabe, N. (2009). Ilustración de moda contemporánea: Iniciación a las técnicas de dibujo. Promopress.
- Wesen, M. (2012). Dibujo de moda: técnicas de ilustración para diseñadores de moda. Barcelona. Blume.
- Takamura, Z. (2007). Diseño de moda: conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. Barcelona. Promopress.

