

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Moda			
CURSO		23-24			
ASIGNATURA		Ecodiseño y sostenibilidad			
PROFESOR/A		Ana Fernández Riverola			
DPTO.	Diseño de moda				
TIPO	Obligatoria		CARÁCTER	Teórica-práctica	
DURACIÓN	1º y 2º semestre	HORAS SEMANALES	3 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ECTS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	54 horas	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	46 horas

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La crisis climática es un problema que debe afrontar inmediatamente el ser humano, sin paliativos. Los diferentes agentes sociales que intervienen en el sistema mundo deben modificar viejas estructuras para abordar un cambio hacia un futuro más verde. La ecología y el desarrollo sostenible juegan un papel imprescindible en este nuevo paradigma: buscar soluciones o alternativas a un sistema abocado al desastre. En este sentido, el diseño de moda, perteneciendo a la segunda industria más contaminante del planeta, tiene retos que asumir y establecer en pos de nuevas dinámicas de creación, producción y consumo.

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.
- CT4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT11.- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 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.
- CT16.- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

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.

CG9.- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG16.- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

CE10.- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CE15.- 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

De acuerdo a lo indicado en el Decreto 111/2014 los contenidos serán organizados de la siguiente formas:

BLOQUE I. - Crisis climática y ecologismo

- La crisis climática y su repercusión
- La raíz del problema: el Antropoceno
- Respuestas sociales a la crisis climática
- Propuestas gubernamentales a la crisis climática
- Estética fósil

BLOQUE II.- El sistema moda como detonante

- El sistema moda en el modelo de la globalización. Tendencias, consumo y desechos
- Las materias primas y su repercusión
- Tratamientos de las materias: colorantes y huella hídrica
- Desindustrialización y mano de obra barata
- Distribución masiva. La huella de carbono
- La durabilidad de un producto ¿Dónde acaba nuestra ropa?

BLOQUE III.- Nuevas vías en tiempos de crisis climática

- El diseño sostenible a lo largo de la historia
- Propuestas metodológicas para el diseño sostenible
- Estrategias para reducir el impacto medioambiental
- Otros imaginarios en el diseño
- Comunicación y (green)washing

BLOQUE IV.- Propuestas para productos de moda sostenible	<ul style="list-style-type: none">-Términos en la moda sostenible: slow, circular, ética y ecodiseño-Los materiales y su tratamiento. Moda regenerativa.-El diseño: nuevas metodologías en el diseño de moda. Circularidad y logística inversa-El diseño: creación. Slow fashion y zero waste.-Proceso de elaboración. Moda ética-Distribución cercana y local. Comercio justo.-El cuidado de la prenda y su ciclo de vida.-Eliminación del producto moda. Upcycling and downcycling
BLOQUE V.- Propuestas para transformar los sistemas de la moda	<ul style="list-style-type: none">-Leyes gubernamentales sobre industria textil-Organizaciones de moda sostenible-Gestión de la sostenibilidad en la moda-Los etiquetados y la trazabilidad de un producto moda- La responsabilidad de las empresas-El consumidor consciente-Festivales de moda sostenible
PROYECTO I.- Proyecto de moda sostenible	<ul style="list-style-type: none">-Metodología de innovación para un desarrollo sostenible-Tendencias y moodboard. Biomimesis- Bocetos de un diseño sostenible-Estudio y aplicación de tejidos sostenibles-El color y su estudio-Artes finales- La durabilidad y el final de la prenda

METODOLOGÍA

La metodología de la asignatura está basada en el aprendizaje práctico-técnico ya que su denominación de taller y su tipología teórica-práctica así lo indica. El aprendizaje del alumnado será significativo teniendo en cuenta la guía de evidencias científicas (Ruiz Martín, 2021), de todas ellas nos centraremos en: activar conocimientos previos, promover las elaboraciones, promover la evocación y práctica espaciada, utilizar ejemplos, práctica entre lazada, práctica independiente, codificación dual y evaluación formativa. Además, se promoverá el pensamiento creativo (1995, p.198) a través de la aplicación de los límites del campo cultural y social de Eisner. Es decir, transformar las conductas aceptables, estereotipadas y restringidas hacia un modelo que redefina y resignifique los límites del diseño y el producto de moda. Según el enfoque de Eisner la creatividad se evalúa a partir de tres niveles: invención, ampliación de los límites y ruptura de los límites. Para ello se apoyará en cuatro elementos que actualmente están transformando el paradigma social, así como la educación artística y el diseño: la sostenibilidad, la cultura andaluza, la sociedad conectada y la igualdad.

La técnica de enseñanza será en un ambiente sosegado y agradable, para que el alumnado pueda escuchar y estar concentrado. Se utilizarán 3 vías como técnicas: información verbal, uso de tecnologías y elementos visuales y demostración docente, para reforzar lo anterior.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

- **Aprendizaje clásico o lección magistral:** las explicaciones en el aula no durarán más de 45 minutos, siempre acompañadas con imágenes visuales y ejemplos, a través de método inductivo experimental.
- **Fomento de la comprensión lectora y la expresión escrita:** el alumnado tendrá que leer y comprender el temario explicado para la realización de las actividades.
- **Aprendizaje por proyectos:** los proyectos se realizan siguiendo la metodología de Bruno Munari (2006) Para hacer un arroz verde, por su facilidad de adaptación al campo del diseño de moda. Se desglosa en 3 partes: comunicativo procesual, comunicativo artístico y comunicativo técnico.
- **Aprender haciendo:** las actividades del taller se realizan a través de la explicación de la docente con ejemplos y su posterior ejecución de la actividad por el alumnado en el aula o en casa.
- **Pensamiento de diseño:** se propondrán preguntas y problemas para resolver para que el alumnado busque las soluciones eficaces y sostenibles.
- **Estrategia de pensamiento visual:** se utilizará imágenes visuales para hacer pensar y comprender al alumnado las ejecuciones técnicas.
- **Estrategia de pensamiento de diseño y/o visual con IA:** a través de la realización de modelos (de productos, técnicas de estampación, tejidos...) con programas de inteligencia artificial se potenciará la comprensión de técnicas, recursos, formas, materiales...posibles en el diseño y ,así, facilitar la búsqueda de soluciones a los problemas planteados.
- **Rol playing:** a través de la creación de roles que existen en las empresas de diseño de moda, el alumnado tendrá adjudicada su rol para elaborar las actividades propuestas.
- **Gamificación:** se utilizarán herramientas y técnicas para potenciar el aprendizaje a través de juegos (ya sean interactivos o manuales).
- **Música en el aula:** durante las sesiones prácticas de taller se utilizará música comunitaria para fomentar el bienestar en el aula.

Por último, en esta asignatura se hará uso de tecnologías digitales y redes sociales (RRSS) como recursos y técnicas para el aprendizaje ya que entendemos la enseñanza «en función de las nuevas maneras de producción del saber, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad.» (López Gil & Bernal Bravo, 2015). Los dispositivos móviles serán instrumentos de interconexión entre el alumnado y el docente, pero también ejercerá una reciprocidad entre los discentes. En esta línea el alumnado recibe una retroalimentación de todos los compañeros que fomenta el pensamiento comunitario y potenciará la creación de vínculos. Estos recursos van desde compartir música (Spotify o Youtube), imágenes (Instagram y Pinterest), vídeos (Youtube, Filmin, RTVE) y documentos (Drive o Classroom).

ESPACIOS, AGRUPAMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El espacio en el que se imparten las clases será determinado por el centro. Para algunas actividades será necesario el uso de ordenadores, esto quedará reflejado en la planificación de la asignatura. Además, utilizará mesas amplias en las que el alumnado pueda reunirse para las actividades colaborativas y otras actividades. El agrupamiento del alumnado será de una ratio 1/10 y se dispondrán en el aula principal lo más cercano a la docente.

- **Materiales usados por la docente:** móvil y portátil BYOD (Bring Your Own Device), proyector, ordenador (con programas de CAD: Illustrator, Photoshop e Indesign), programas de código abierto de AI (aún por determinar), altavoces, pantalla de proyección, pizarra, rotuladores de pizarra y recomendaciones bibliográficas y webgrafía, así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Genially, Instagram, Spotify y Pinterest.
- **Materiales usados por el alumnado:** móvil propio y portátil BYOD (Bring Your Own Device), ordenador con software CAD (Illustrator, Photoshop e Indesign), programas de código abierto de AI (aún por determinar), auriculares, tableta gráfica, recomendaciones bibliográficas y webgrafía, lápices, bolígrafos, hojas formato A4 y A3, cartón pluma, materiales artísticos y soportes para la realización de bocetos y figurines propuestos. Así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Genially, Instagram, Spotify y Pinterest.

ACTIVIDADES Y SESIONES

Esta se dividirá en dos tipos de sesiones: **teóricas-prácticas y proyectuales.**

- **La parte teórica:**
 - En estas se explicará el contenido correspondiente, con los apuntes previamente subidos a la plataforma Google Classroom.
 - En su desarrollo se utilizará proyector y pizarra.
 - Su puede utilizar sus dispositivos (BYOD) para ver el contenido y tomar apuntes en ellos, o bien utilizar papel y boli para las anotaciones en clase.
 - Las explicaciones serán de 45/75 minutos (aproximadamente)
 - Las actividades correspondiente al tema se realizarán y entregarán en la plataforma Google Classroom. Siempre que sea necesario, porque no haya dado tiempo en clase, el alumnado puede entregar la actividad los días siguientes desde su casa (sin superar 1 semana desde su petición)
 - **Serán varios tipos de actividades: Actividades de teoría, debates, lecturas y comentarios crítico, lectura e investigación y informe de gestión sostenible**
- **El proyecto en el aula:**
 - En este se elaborará un proyecto de una prenda desarrollada con un modelo totalmente sostenible.
 - Las entregas se indicarán en el classroom de la asignatura.

Las horas totales de la asignatura son 100 y se reparten de la siguiente forma:

Tipología de tarea	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	12	0	12
Lecturas	5	10	15
Comentarios dirigidos	5	15	20
Debates	3,5	0	3,5
Visualización de películas	3,5	0	3,5
Investigación	4	5	9

Creación de informe sobre sostenibilidad	3	10	13
Actividad de refuerzo de contenido	4	0	4
Proyecto sostenible	12	6	18

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo y flexible, considerando la heterogeneidad de alumnado y actividades del centro.

EVALUACIÓN

De acuerdo a la Orden 19 de octubre de 2020, la evaluación será continua y de carácter integrador teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado y detectando las diferentes dificultades que puedan tener. En esta se tendrá en cuenta la adquisición de las competencias transversales, generales y específicas, así como su relación con los criterios transversales, generales y específicos de la especialidad, establecidos por el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. En cuanto a los criterios de evaluación de la materia, como indica la Orden anteriormente citada, serán definidos por el centro o, en su defecto, la docente responsable.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Transversales

CET1. 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.

CET2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

CET7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.

CET10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CET13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CET15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Generales

CEG1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEG6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CEG8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CEG14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CEG16. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CEG18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CEG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CEG21. - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

Específicos de la especialidad de moda

CEEDM1. 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.

CEEDM6. Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEEDM8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEEDM9. Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

CEEDM13. Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

CEEDM14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEEDM15. Valorar en el alumnado la capacidad para 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.

Específicos de la materia

CEM 1. Comprender de forma global los problemas de la crisis climática

CEM 2. Conocer las diferentes respuestas de los agentes sociales frente a la crisis climática

CEM 3. Conocer la legislación medioambiental y las propuesta gubernamentales para la crisis climática

CEM 4. Entender los principales problemas climáticos que derivan del sistema moda

CEM 5. Comprender estrategias y herramientas para diseñar con impacto cero

CEM 6. Conocer las fórmulas utilizadas por todos los agentes que intervienen en el diseño de moda para crear un producto de moda de impacto cero.

CEM 7. Desarrollar un plan de gestión sostenible de una empresa de moda

CEM 8. Realizar propuestas proyectuales de diseño de moda sostenible

EVALUACIÓN CONTINUA: Instrumentos y procedimientos

Esta materia al ser eminentemente práctica todos sus procedimientos de evaluación ordinarios serán con ejercicios prácticos. Una copia de los instrumentos de evaluación será entregada al alumnado para que vea su progreso y mejorar aquellos aspectos en los que tenga mayor dificultad.

La mayor parte de los ejercicios prácticos se realizan en el aula, por tanto, aquellos que superen **el 20% de faltas (10 horas) de asistencia NO PODRÁN** ser evaluados con un proceso de **evaluación continua** e irán a la evaluación global. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

Actividad e instrumento de evaluación continua		Criterios y ponderación				
Actividades de teoría -Lista de control	Estas actividades son aquellas que refuerzan el contenido teórico visto en clase. Se entregarán en fecha y forma estipulada previamente y serán evaluadas por separado. Su instrumento será la lista de control que y esta evaluación se desarrollarán durante todo el semestre.	CET2 CET7 CEEDM1 CEEDM14 CEEDM15	CEG14 CEG19	CEM3 CEM5	5% 5%	10%
Debates -Hojas de observación y registro de debates	Los debates guiados en clase serán a partir de un artículo o visionado de una película. Será siempre gestionado por la docente y tendrán que participar todos los integrantes del aula.	CET2 CET7 CEEDM1 CEEDM15	CEG8 CEG19	CEM2 CEM4	10% 10%	20%
Lecturas y comentarios crítico -Rúbrica de comentario	En esta actividad se propondrá una lectura de un libro, artículo y película de la que tendrán que realizar un comentario crítico guiado con pequeñas preguntas.	CET2 CET7 CEEDM1 CEEDM15	CEG8 CEG19	CEM1 CEM2 CEM4	10% 10% 20%	40%
Lectura e investigación -Rúbrica de comentario	Se propone lectura de algunos capítulos del libro de Dana Thomas Fashionopolis e investigar la incorporación de nuevas estrategias realizadas en los últimos años para bajar el impacto de la moda.	CET1 CET2 CET7 CEEDM1 CEEDM9 CEEDM14 CEEDM15	CEG8 CEG14 CEG16 CEG19	CEM6	10%	10%
Informe de gestión sostenible -Lista de cotejo de proyecto	Realización de informe de mejora de sostenibilidad de una empresa incluyendo todos los aspectos previos vistos.	CET1 CET10 CET15 CEEDM1 CEEDM13 CEEDM14 CEEDM15	CEG8 CEG14 CEG16 CEG19	CEM7	10%	10%
Proyecto individual -Lista de cotejo de proyecto -Rúbrica de exposición oral	Este proyecto es la creación de un producto de moda a partir de una metodología, diseño y producción sostenible. Además se valorará la exposición oral.	CET1 CET13 CET15 CEEDM1 CEEDM6 CEEDM8 CEEDM14 CEEDM15	CEG1 CEG8CEG 21	CEM8	10%	10%

Calificación sumativa-final continua:

Actividades de teoría	10%
Debates	20%
Lecturas y comentarios crítico	40%
Lectura e investigación	10%
Informe de gestión sostenible	10%
Proyecto individual	10%
CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA	100%

EVALUACIÓN GLOBAL Y RECUPERACIÓN: Instrumentos y procedimientos

La evaluación global se realizará las últimas semanas del primer o segundo semestre (Conv. I) o en septiembre (Conv II) en estas el alumnado deberá demostrar el conocimiento sobre la materia superando todos los criterios de evaluación de ésta. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

Actividad e instrumento de evaluación continua		Criterios y ponderación				
Prueba escrita <i>-Examen</i>	Examen de duración 2 horas. La primera parte será un comentario crítico de las lecturas, películas y debates generados en clase. La segunda parte serán preguntas cortas sobre el contenido visto en el aula.	CET1 CET2 CET7 CEEDM1 CEEDM9 CEEDM14 CEEDM15	CEG8 CEG14 CEG16 CEG19	CEM1 CEM2 CEM3 CEM4 CEM5 CEM6	60%	60%
Informe de gestión sostenible <i>-Lista de cotejo de proyecto</i>	Realización de informe de mejora de sostenibilidad de una empresa incluyendo todos los aspectos previos vistos.	CET1 CET10 CET15 CEEDM1 CEEDM13 CEEDM14 CEEDM15	CEG8 CEG14 CEG16 CEG19	CEM7	10%	20%
Proyecto individual <i>-Lista de cotejo de proyecto</i>	Este proyecto es la creación de un producto de moda a partir de una metodología, diseño y producción sostenible.	CET1 CET13 CET15 CEEDM1 CEEDM6	CEG1 CEG8C EG21	CEM8	10%	20%

		CEEDM8 CEEDM14 CEEDM15				
Calificación sumativa-final global:						
Prueba escrita						60%
Informe de gestión sostenible						20%
Proyecto individual						20%
CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA						100%
ENTREGA DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIÓN						
<p>Las entregas de actividades de la evaluación continua serán según la fecha estipulada en la plataforma Google Classroom, así como su corrección, entrega de resultados y calificación de la actividad. La entrega fuera de plazo de las actividades propuestas supondrá un punto menos en la calificación de ésta. La recuperación de alguna actividad será entregada la semana siguiente de la entrega de correcciones. Las calificaciones serán de 0 a 10, siendo a partir del 5 el aprobado.</p> <p>Si el alumno/a suspende un conjunto de las actividades de evaluación, nombradas en la tabla, podrá suponer la NO SUPERACIÓN del criterio y por tanto estará SUSPENSO.</p> <p>Las actividades y las dos pruebas de la evaluación global se realizarán y entregarán al final de semestre, el día estipulado por el centro para la recuperación de asignaturas.</p> <p>Para subir nota o quieran ampliar la información del temario se propondrán actividades o lecturas complementarias acorde a los contenidos.</p> <p>La calificación final de la materia será del 0 al 10, siendo a partir del 5 el aprobado y esta será publicada en la plataforma de IPASEN. Para la superación de la materia el alumnado debe haber aprobado todos los criterios de evaluación, sin perjuicio si una actividad la tiene suspensa, siempre y cuando en su conjunto (media aritmética) supere el 5. Las actas de calificación serán públicas, de acorde a la LOPDCP de 2018, en el lugar y fecha acordadas por el centro.</p>						

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

El alumnado es muy heterogéneo por tanto, la respuesta educativa debe ser adaptada a sus necesidades y características, ya que como indica Murillo y Hernández (2016): la inclusión escolar se define como un proceso orientado a dar respuesta a la diversidad de características y necesidades de todo el alumnado avanzando hacia una educación de calidad para todos en pos de la justicia social.

Para ello, los mecanismos que dan forma a estos principios dentro esta programación son: la individualización de la enseñanza, agrupamientos variados, contenidos mínimos, contenidos en ampliación, actividades de refuerzo y ampliación.

Para conocer las características de cada uno/a de los discentes y el nivel del que parte en general grupo se realizará la Evaluación Inicial, que consiste en un cuestionario en Google Forms y las observaciones en clase. Además, a partir del cuestionario se verá la **competencia digital del alumnado** necesario para el desarrollo del aula, acorde a la actualización del marco de competencias digitales de la resolución de 4 de mayo de 2022.

Asimismo, se tendrá en cuenta las necesidades de **salud mental del alumnado**, así como lo referido en la **Ley 2/2021 de 7 de junio, de igualdad social y no discriminación por razón de identidad de género, expresión de género y características sexuales**. Para ello se pondrán a disposición del alumnado diferentes herramientas como pueden ser: recursos educativos adicionales y variados, dossier de elementos curriculares ya vistos, ejemplificar con imágenes de body positive y cuerpos no canónicos en moda, apoyo en las exposiciones orales que se enfrenta al público, entre otras. Todo esto dependerá de la necesidad que se detecte: talento complejo, alumnado con necesidades de carácter compensatorio (por edad, situaciones familiares...), TCA, TDAH leve, etc.

Por último, indicar que de acuerdo con el Decreto 111/2014 por el que establecen las EEAASS: “Los centros adoptarán medidas en el plan de estudios para el alumnado con discapacidad” (2014, p. 11) y por tanto, las medidas para alumnado con discapacidad (hipoacusia, paraplejia...) será decidido por el equipo docente y, si fuera necesario, se contactará con el EOE.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En cuanto a las actividades complementarias se establecerán por el departamento de diseño de moda, asimismo se proponen las siguientes actividades:

- Visita taller La Bienhecha

Fuera de horario lectivo se proponen realizar las siguientes actividades:

- Curso de terapia del color en la Térmica con Elena Nuez (Bicocacolors)

Conferencias y encuentros online de Circular Project y Slow Fashion Next.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En cuanto a las actividades extraescolares la principal son:

- ST Pasarela San Telmo del 25 al 29 de septiembre.
- Viaje a Valencia (probablemente en noviembre)

*Estas actividades están aún por concretar

BIBLIOGRAFÍA

Sobre la didáctica

- Eisner, E. W. (1995). *Educación y la visión artística*. Barcelona, España: Paidós.
- López Gil, M., & Bernal Bravo, C. (2015). La cultura digital en la escuela pública. *Revista Universitaria de Formación del Profesorado*, 85 (30.1), 103-110.
- Murillo, F. J., & Hernandez-Castilla, R. (2016). Hacia un Concepto de Justicia Social. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 9(4). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/reice/article/view/4321>
- Pallares, M. (1993). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid. España: publicaciones icce.
- Ruiz Martín, H. (2021). ¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza. Héctor Ruiz Martín. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 385, 77-77.

Normativa

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación.
- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **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 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.
- **Real Decreto 628/2022**, de 26 de julio, por el que se modifican varios reales decretos para la aplicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, a las enseñanzas artísticas y las enseñanzas deportivas, y la adecuación de determinados aspectos de la ordenación general de dichas enseñanzas.
- **Decreto 111/2014**, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. (2014). Recuperado 15 de agosto de 2023, de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/150/1>
- **Orden de 19 de octubre de 2020**, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Sobre la materia

- Barricarte, Gema. «Ecomodernismos. Espectros radicales y posibilidad.» *Corriente Cálida*, 2023.
- Beuret, Nicholas. «A Green New Deal Between Whom and For What?» *Viewpoint Magazine*, 24 de octubre de 2019. <https://viewpointmag.com/2019/10/24/green-new-deal-for-what/>.
- «Cómo se crea el futuro. Teoría de la genanología de los futuros». *Posfuturear*, 2018. <https://www.postfuturear.com/>.

- «Dos certezas y siete preguntas sobre la crisis ecosocial - Contra el diluvio». Accedido 4 de septiembre de 2023.
<https://contraeldiluvio.es/dos-certezas-y-siete-preguntas-sobre-la-cri-sis-ecosocial/>.
- laU. «Culpa y responsabilidad en la crisis ecológica (ah, shit, here we go again)», 10 de marzo de 2022. <https://la-u.org/culpa-y-responsabilidad-en-la-cri-sis-ecologica-ah-shit-here-we-go-again/>.
- Fashionary. *Textilpedia*. Hong Kong: Fashionary, 2021. Barricarte, Gema. «Ecomodernismos. Espectros radicales y posibilidad.» *Corriente Cálida*, 2023.
- Fetcher, Kate, y Lynda Grose. *Gestionar la sostenibilidad en la moda. Diseñar para cambiar. Materiales, procesos, distribución, consumo*. Barcelona: Blume, 2012.
- Frisa, María Luisa. *Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado*. Buenos Aires: Ampersand, 2020.
- Georg Simmel. *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro, 2014.
- Gilles Lipovetsky. *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama, 2013.
- Guillaume Erner. *Víctimas de la moda. Cómo se crea por qué la seguimos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.
- Gwyneth Holland, Rae Jones. *Predecir las tendencias de moda*. Barcelona: Promopress, 2018.
- Hoskins, Tansy E. *Manual anticapitalista de la moda*. Navarra: txalaparta, 2014.
- López, Xan. «Leviathan in interiore Green New Deal». laU, 2019.
<https://la-u.org/leviathan-in-interiore-green-new-deal/>.
- Leopardi, Giacomo. *Diálogo entre la moda y la muerte y otras Operette Morali*. Madrid: Trama, 2016.
- Leticia García. *Batallón de modistillas. Las mujeres olvidadas que construyeron la moda*. Barcelona: Carpenochem, 2022.
- López, Xan. «Leviathan in interiore Green New Deal». laU, 2019.
<https://la-u.org/leviathan-in-interiore-green-new-deal/>.
- Lozano, Jorge. *Moda. El poder de las apariencias*. Madrid: Casimiro, 2015.
- Manzini, Ezio. *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial, 2015.
- «Material para el seminario Tiempo que ganar - Contra el diluvio». Accedido 4 de septiembre de 2023. <https://contraeldiluvio.es/material-seminario-tiempo-que-ganar/>.
- Michele Wesen. *Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*. 2012.^a ed. Barcelona: Blume, s. f.
- Minney, Safia. *Moda regenerativa. Una perspectiva basada en la naturaleza: fibras, medios de subsistencia y liderazgo*. Barcelona: Blume, 2022.
- Papnek, Victor. *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pollen, 2014.
- Patty Cereijo y Elena Vilabrille. «#3 SOSTENIHABILIDAD- Blanca Gomara», s. f.
<https://lamodaquenospario.com/ep-3-sostenihabilidad/>.
- Rebecca Pailles-Friedman. *Tejidos inteligentes para diseñadores*. Barcelona: Parramon, 2016.

- Rissanen, Timo, y Holly Mcquillan. *Zero waste fashion design*. Londres: Bloomsbury, 2017.
- Silvia Federici. *El calibán y la bruja. Mujeres, cuerpos y acumulación originaria*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2010.
<https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Caliban%20y%20la%20bruja-TdS.pdf>.
- Sofía Calvo. *La revolución de los cuerpos. Moda, feminismo y diversidad*. Barcelona: Ril Editores, 2019.
- «Socialismo y ecología - Contra el diluvio». Accedido 4 de septiembre de 2023.
<https://contraeldiluvio.es/socialismo-y-ecologia-raymond-williams/>.
- Vega, Eugenio. *Crónica del siglo de la peste. Pandemias, discapacidad y diseño*. Madrid: Experimenta Editorial, 2022.
- Yodanis, C. (2021) *Vestirse. Conformidad e imitación en el vestirse y la vida diaria*. Madrid: Alianza, 2021.
- Virginia Postrel. *El tejido de la civilización. Cómo los textiles dieron forma al mundo*. Madrid: siruela, 2020.
- Volpintesta, Laura. *Fundamentos del diseño de moda*. Barcelona: Promopress, 2015.

Filmografía

- *Machines*. Documental. Jann Pictures, Pallas Film, IV Films, 2016.
- *The True Cost*. Life Is My Movie Entertainment Bullfrog Films (home media), 2015.
- *Okja*. Netflix, 2017.
- *Reinventando la moda*. Duck Productions, Cedar Creek Productions, Sustainable Films, British Film Institute, Doc Society, Met Film Production, 2022.

Webgrafía

- *Contra El Diluvio* (2023). Recuperado de: <https://contraeldiluvio.es/>
- *Corriente cálida* (2023). Recuperado de: <https://corrientecalida.com/>
- *Fashion Revolution* (2023). Recuperado de: <https://www.fashionrevolution.org/>
- *La Bien Hecha* (2023). Recuperado de: <https://www.labienhecha.com/>
- *Moda Impacto Positivo* (2023). Recuperado de: <https://modaimpactopositivo.com/>
- *Neonyt Lab* (2023). Recuperado de: <https://neonyt.messefrankfurt.com/frankfurt/en/neonyt-lab.html>
- *Nueva Bauhaus Europea* (2023). Recuperado de: <https://neweuropeanbauhaus.es/>
- *The Slow Fashion Next* (2023). Recuperado de: <https://slowfashionnext.com/>
- *The Circular Project* (2023). Recuperado de: <https://thecircularproject.com/>