

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Diseño de Moda			
CURSO		2º curso EASD Moda 2023-2024			
ASIGNATURA		Proyectos de Diseño de Moda I			
PROFESOR/A		Noemi Patricia Vázquez Álvarez			
DPTO.	Dpto. Familia Profesional de Artes Aplicadas a la Indumentaria				
TIPO	TEÓRICO-PRÁCTICA		CARÁCTER	OBLIGATORIA ESPECIALIDAD	
DURACIÓN	1º-2º semestre	HORAS SEMANALES	6	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	92/94	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	58/56

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

MARCO LEGISLATIVO

Esta programación se encuentra enmarcada dentro de la siguiente normativa:

-LODE. Ley Orgánica 8/1985 de 3 de Julio, ordena el Derecho a la Educación, en la actualidad vigente sin embargo con modificaciones, en las que establece las finalidades de la actividad educativa (art. 2), derechos de padres y tutores (art. 4), y los derechos y obligaciones del alumnado (art. 6).

En el Título I, regula los centros docentes públicos y privados.

(B.O.E núm. 159, de 04/07/1985).

-LOE. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Esta norma determina una división entre enseñanzas de régimen general y de régimen especial (art 3.6).

El Capítulo VI del Título 1 clasifica las Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño dentro de las Enseñanzas Artísticas Profesionales y establece los aspectos fundamentales de la ordenación de las mismas.

(B.O.E. núm. 106 de 04/05/2006).

-LEA. Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía, en cuyo capítulo VI, sección 2 se ocupa de las enseñanzas artísticas, con los artículos 86 y 87 dedicados a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. (B.O.J.A núm. 252 de 26/12/2007)

-REAL DECRETO 596/2007, de 4 de mayo, donde se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. Determina las directrices generales de los títulos y de las correspondientes enseñanzas mínimas y la estructura común de su ordenación académica.

(B.O.E núm. 125, de 25/05/2007)

- REAL DECRETO 1460/1995, de 1 de septiembre, por el que se establece el título de Técnico superior en Artes

Plásticas y Diseño en Estilismo de Indumentaria, perteneciente a la familia profesional de las artes aplicadas a la indumentaria, y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

(B.O.E núm. 241 de 09/10/1995)

- DECRETO 326/2009, de 15 de septiembre, donde se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía.

(B.O.J.A núm. 191 de 29/09/2009).

- DECRETO 360/2011, de 7 de diciembre por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Arte de Andalucía (ROEA).

(B.O.J.A núm. 251 de 27/12/2011).

- DECRETO 5/1998, de 27 de enero, por la que se establecen los currículos correspondientes a los títulos de Artes Plásticas y Diseño de Técnico Superior en Estilismo de Indumentaria y de Técnico Superior en Modelismo de Indumentaria, pertenecientes a la Familia Profesional de Artes Aplicadas a la Indumentaria.

(B.O.J.A núm.31 de 19/03/1998).

- ORDEN de 21 de Mayo de 1998, por la que se establecen orientaciones y criterios para la elaboración de Proyectos Curriculares y la organización de los Ciclos Formativos de Artes Plásticas y Diseño de la Familia Profesional de Artes Aplicadas a la Indumentaria. Orden en la que se establecen entre otros puntos los elementos que incluirán las programaciones de los módulos.

(B.O.J.A núm. 81 de 21/07/1998).

-ORDEN 9 de Enero de 1998, en la cual, se concretan los criterios de evaluación en los Ciclos Formativos de Artes Plásticas y Diseño.

(B.O.J.A núm. 18 de 14/02/1998).

-ORDEN de 14 de Julio de 1998, donde se establecen las instrucciones para la realización de actividades complementarias y extraescolares.

(B.O.J.A núm. 68 de 01/08/1998).

OBJETIVOS

El objetivo de la asignatura se centra en la realización de supuestos prácticos de moda, aproximándose, con diferentes soluciones, a los problemas de diseño presentados a través de una metodología proyectual.

Los contenidos se dirigen principalmente al desarrollo de proyectos de moda para diferentes marcas, desarrollando los aspectos teóricos, creativos, técnicos, funcionales y comunicativos del proyecto.

Con el desarrollo de esta asignatura, los estudiantes aprenderán a diseñar diseñando, desarrollando las destrezas y habilidades para resolver problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución de los proyectos de diseño de moda.

También se abordarán aspectos relacionados con la sociología de moda, el estudio de tendencias y la figura de los coolhunters.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura con éxito, el alumnado será capaz de:

1. Conocer la diversidad de la problemática en el diseño de moda mediante el estudio de la realidad de diseño, productiva, social y cultural de proyectos de moda e indumentaria, descubriendo los factores condicionantes y determinantes del Proyecto de Diseño de Moda.

2. Dominar la metodología proyectual aplicada al diseño de moda y planificar el estudio y su desarrollo práctico en la generación de proyectos de moda.

3. Desarrollar los proyectos de diseño que se le planteen desde la investigación y la solución de problemas desplegando estrategias con capacidad de reflexión, de creatividad y de crítica en la problemática del diseño, aportando soluciones que respondan a los condicionantes del trabajo mediante el conocimiento, la investigación, la experimentación y el uso de las herramientas disponibles en la actualidad, sin ignorar los valores de significación cultural en el campo del diseño de moda.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

- 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
21 Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 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

1. Teoría de proyectación y diseño: el proceso proyectual como investigación y experimentación.
2. Análisis, definición y desarrollo de proyectos de moda.
3. Metodología básica del proyecto: modelo, desarrollo, presentación, viabilidad.
4. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. Aspectos técnicos, funcionales y comunicativos.
5. Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El "coolhunter". Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Los temas que se impartirán a lo largo del curso para el desarrollo de dichos contenidos, serán organizados dentro cada bloque temático y a su vez, por sub-temas en las unidades didácticas en las que se trabajarán los contenidos recogidos en el plan de estudios, enfocados a la adquisición de las competencias, establecidas para la asignatura.

BTn°1-Bloque Temático número uno:

El proceso de investigación:

En este B.T., se encuentran las siguientes unidades:

- U.D. número uno: Métodos y fuentes de investigación en diseño. Análisis, definición y desarrollo de proyectos de moda. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda.
- U.D. número dos: Propuesta de diseño, el proceso proyectual como investigación y experimentación. Análisis, definición y desarrollo de proyectos de moda.
- U.D. número tres: Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. Los paneles temáticos, modo board.
- Desarrollo del BT: 3 sesiones de 1 semana, cada sesión: 6 horas semanales

BTn°2-Bloque Temático número dos:

El proceso de creativo:

En este B.T. se encuentran las siguientes U.D.:

- U.D. número cuatro: Metodología básica del proyecto: Ideación y desarrollo creativo de las propuestas de diseño.
- U.D. número cinco: Muestrarios. Viabilidad
- U.D. número seis: Decisión final de diseño con especificaciones técnicas, correspondientes a las actividades número cuatro, cinco y seis,
- Desarrollo del BT: 3 sesiones de 1 semana, cada sesión: 6horas semanales

BTn°3-Bloque Temático número tres:

El proceso de técnico:

En este B.T., se encuentran las siguientes unidades:

- U.D. número siete: Modelos de fichas técnicas.
- U.D. número ocho: Propuesta de diseño, prototipos, manipulación textil. Aspectos técnicos, funcionales.
- U.D. número nueve: desarrollo técnico y trimensual, prototipos.
- Desarrollo del BT: 3 sesiones de 1 semana, cada sesión: 6horas semanales

BTn°4-Bloque Temático número cuatro:

El proceso de comunicación:

Este B.T. está integrado por las siguientes unidades:

- U.D. número diez: Comunicación y presentación de la colección. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda
- U.D. número once: Estilismos y comunicación visual.
- U.D. número doce: Defensa y exposición oral del proyecto, corresponden a las actividades número diez, once y doce, que se desarrollan 3 sesiones de 1 semana, cada sesión: 6horas semanales

Contenido de la asignatura y planificación temporal del aprendizaje.

Contenido de la asignatura y organización temporal del aprendizaje	
Descripción de los Bloques Temáticos y su distribución en unidades didácticas	Planificación temporal
Bloque Temático número uno: el proceso de investigación: U.D.1 -Métodos y fuentes de investigación en diseño. U.D.2 -Propuesta de diseño. U.D.3 -Comunicación gráfica de las ideas (los paneles temáticos).	Sesiones: 3 de 1 semana cada sesión, 6horas de clase
Bloque Temático número dos: el proceso creativo: U.D.4 - Ideación y desarrollo creativo de las propuestas de diseño. U.D.5 -Muestrarios. U.D.6 -Decisión final de diseño con especificaciones técnicas.	Sesiones: 3 sesiones de 1semana cada sesión, 6 h de clase por semana

Bloque Temático número tres: el proceso técnico: U.D.7 -Modelos de fichas técnicas. U.D.8 -Patronaje y transformación. U.D.9 -Montaje y confección (Realización del prototipo 3D).	Sesiones: 3 sesiones de 1 semana, 6h de clase
Bloque Temático número cuatro: el proceso de comunicación: U.D.10 - Plan de comunicación y presentación de la colección. U.D.11 - Estilismos y comunicación visual. U.D.12 - Defensa y exposición oral del proyecto.	Sesiones: 3 de 1 semana, 6 horas de clase

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El proceso de E-A planteado para la asignatura de *Proyectos de diseño de moda I* propone una serie de estrategias metodológicas que se aplican en cada caso para una finalidad. No obstante, es competencia del docente, en base a unos objetivos preestablecidos, presentar la tipología del proyecto, pero siempre desde el modelo basado en el aprendizaje centrado en el alumnado.

Se cuenta con una metodología didáctica orientada al trabajo por proyectos. De esta manera, el alumnado vive una experiencia significativa y un aprendizaje autónomo, fomentando la relación con otras disciplinas, aprovechando el intercambio de conocimientos, ideas, opiniones y experiencias como parte de una formación, integradora, estimulante y enriquecedora. Las estrategias metodológicas, las modalidades organizativas y actividades que se emplean en el proceso de E-A compaginan sesiones teórico-prácticas, donde se combinan actividades de creación artística, debates y exposiciones orales, visitas culturales, etc.,

El carácter teórico-práctico de la asignatura hace necesario el uso de una metodología experimental y participativa, centrada en el análisis racional y en la búsqueda de respuestas creativas de la problemática referida al diseño de moda, en la que el alumno forma una parte activa en su proceso de aprendizaje mediante su interacción con el profesor y sus compañeros; así como mediante el trabajo personal realizado en el aula y fuera de ella.

Estas clases ayudan al alumnado a asentar de manera sólida las bases del conocimiento para garantizar el éxito en la ejecución de ideas, lograr una visión más crítica y la capacidad de autonomía en la toma de decisiones. El estudiante tiene la oportunidad de plasmar los conocimientos adquiridos en las clases teóricas en la resolución de casos prácticos y en la ejecución de los proyectos.

Para su elaboración se realizan actividades educativas que favorecen la adquisición de las competencias y el desarrollo del perfil profesional de la titulación. Así, el aprendizaje de conocimientos y la adquisición de habilidades se ven favorecidos por el desempeño de una actividad docente sistemática, que cuenta con un respaldo teórico y metodológico.

Como ya se ha dicho, la metodología para la adquisición de competencias se plasma en el trabajo presencial y autónomo, en la combinación de la lección magistral y en las metodologías de aprendizaje activo: el aprendizaje orientado a proyectos (AOP) y el contrato de aprendizaje.

La asignatura se basa en el trabajo individual y, en ocasiones puntuales, también en el grupal para favorecer y potenciar la actitud colaborativa del alumnado y permitir desarrollar el conjunto de las actividades vinculadas a las fases del proyecto de diseño de manera más abierta, dinámica, creativa y cercana a la realidad empresarial.

Por otro lado, también se plantean las modalidades organizativas de la enseñanza, organizadas de la siguiente manera.

MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA

P/A	MODALIDAD	DESCRIPCIÓN/FINALIDAD
HORARIO DE TRABAJO PRESENCIAL	CLASES TEÓRICAS	<i>Hablar a los estudiantes</i> Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor, trabajos del alumnado etc.).
	SEMINARIOS Y TALLERES	<i>Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad</i> Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.).
	CLASES PRÁCTICAS	<i>Mostrar cómo deben actuar</i> Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas de laboratorio, de campo, aula de informática). En nuestro caso, demostración práctica de diseño de colecciones, mood boards, ilustración de figurines, desarrollo de fichas técnicas, confección a mano, preparar una sesión de estilismo, como maquetar y diseñar un documento con la utilización de las TIC, para la presentación de los documentos en formato digital, etc.
	TUTORÍAS	<i>Atención personalizada a los estudiantes</i> Relación personalizada de ayuda en la que un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo.
TRABAJO AUTÓNOMO	ESTUDIO Y TRABAJO AUTÓNOMO INDIVIDUAL	<i>Desarrollar la capacidad de auto-aprendizaje</i> Las mismas actividades que en la modalidad anterior, pero realizadas de forma individual; incluye además, el estudio personal (investigar en tiendas, investigar en fuentes primarias y secundarias), diseñar, generar ideas, realizar ilustraciones y cuadros de colección, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer dibujos, collages, preparar fichas técnicas; todas estas actividades, una vez que las aprenden en el aula las pueden realizar por si solos y no necesariamente cumplimiento la labor ha de desarrollarse en la aula, por lo que estas actividades las suelen realizar en bibliotecas, sus casas, etc., que son fundamentales para el aprendizaje autónomo.

AGRUPAMIENTOS

La asignatura *Proyectos de diseño de moda I* está compuesta por cuatro B.T. que, a su vez, contienen tres unidades didácticas (U.D.) o temas, donde se incluyen los contenidos acompañados de las estrategias de E-A y actividades de aprendizaje distribuidas en catorce semanas. Cada semana se articula en tres sesiones de cien minutos cada una dependiendo del calendario (con festivos las sesiones semanales, evidentemente, son menores).

Las actividades se organizan de manera secuenciada, complementándose una con otra, consecutivamente, hasta concluir el proyecto de *Diseño de una colección de moda femenina* con una presentación oral por parte del alumnado en la que se expone el proceso de diseño al completo. Mientras dura dicho proceso, también se realizan actividades de manera colaborativa con otras asignaturas y se trabajan contenidos de forma interdisciplinar para un mayor aprovechamiento de los recursos y tiempos.

Se desarrollarán las diferentes fases de la proyectación de diseño de moda: proceso de investigación y de información, análisis, interpretación, proceso creativo y desarrollo de ideas, proceso técnico, propuesta y proceso de comunicación del proyecto. Desde el principio el alumno dibujará, realizará esquemas e ideogramas (que mezclen imagen y texto) comunicando el desarrollo del proyecto.

La dinámica habitual de las clases teóricas es la presentación del B.T. y de la U.D. propuesta para la sesión donde se especifican resultados de aprendizaje, contenidos, actividades, temporalización y criterios de evaluación.

Las U.D. se exponen con la definición de los conceptos en el marco teórico y con un apoyo digital y visual donde, a través de una proyección de ejemplos y, en algún caso, demostraciones, ayuden a reforzar y construir el conocimiento de forma significativa.

El contenido de cada unidad incluye información teórica sobre las fases y los procesos de diseño de una colección de moda, referencias bibliográficas, recursos, materiales, actividades y tareas. Así, se muestra la materia de forma atractiva y creativa con el fin de captar la atención y la motivación del alumnado gracias a una variada selección de recursos educativos: apuntes sobre los contenidos, presentaciones multimedia, (*PowerPoint*, vídeos...), fotografías, dibujos, paneles, cuadernos de tendencias, *sketchbooks*, ejemplos de otros proyectos similares, bibliografía, revistas especializadas, recursos electrónicos y páginas de internet, manuales, glosario y textos con imágenes diversas, prototipos 3D, etc. Su utilización en entornos aplicativos centrados en los estudiantes evitará la simple memorización, teniendo en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo en donde, además de comprender los contenidos, puedan ser puestos en práctica e investigar.

TIPO DE ACTIVIDADES

Durante el curso, en las asignaturas de *Proyectos I*, el alumnado trabaja las funciones propias de un diseñador (investigar, generar proceso creativo, conceptualizar, estructurar, dibujar, patronar, confeccionar...). Adquiere así el conocimiento práctico necesario para realizar todo tipo de propuestas y proyectos relacionados con el sector textil, escénico y de la moda. Asimismo, desarrolla a lo largo de su trayectoria académica un gran número de proyectos de tipologías y características distintas. Ejemplos de proyectos en los que se trabaja son: vestuario escénico, diseñar una colección para la producción industrial, alta costura, diseño de calzado y complementos, estampación textil, escultura textil, etc.

Las EEAASS de Diseño, de la especialidad de Moda, ofrecen una formación que permite al estudiante introducirse en los procesos de diseño y conocer e identificar los aspectos esenciales del sector textil y la moda. No en vano uno de los objetivos principales de esta institución formativa es preparar profesionales idóneos en el campo de la producción de la indumentaria y textil capaces de realizar con solvencia técnica y estética los proyectos necesarios con alto grado de competencia y eficiencia.

Hay que tener en cuenta que la vertiente práctica de la asignatura es superior a la teórica por lo que resulta fundamental la asistencia a las clases y el seguimiento continuo de todas las explicaciones y actividades realizadas. Se explicarán los conceptos al inicio de cada tema, para a continuación realizar los ejercicios prácticos que permitan la asimilación y desarrollo de los mismos.

Las actividades de investigación y búsqueda de información se realizarán de forma regular.
Las clases teóricas y prácticas estarán íntimamente relacionadas con las actividades prácticas propuestas.
Se explicarán los fundamentos teóricos y de realización de los proyectos a desarrollar y se explicarán los ejercicios a realizar, de manera que el alumno adquirirá parte de los conocimientos mediante la ejecución de los ejercicios.

El alumno contará continuamente con la asistencia personalizada por parte del profesor.

Dentro de las actividades presenciales se realizarán exposiciones orales por parte de los alumnos de sus proyectos de diseño de moda.

Descripción de actividades no presenciales

Dentro de las actividades no presenciales contamos con actividades relacionadas con cada fase del Proyecto de Moda ya que es fundamental que el alumno trabaje parte de los conceptos explicados en clase, de forma autónoma para poder avanzar en su proceso de aprendizaje.

La visita a exposiciones y otras actividades no presenciales se gestionará desde el departamento (visitas a estudios de diseño de diseñadores locales, pasarelas, etc.).

Actividades prácticas evaluables

Las actividades prácticas que se propongan, tanto en clase como para ser realizadas de forma autónoma por el alumno, serán evaluadas y calificadas formando la parte fundamental de la nota final. Por ello su entrega es completamente obligatoria, siguiendo las pautas marcadas por el profesor.

Tutorías

De forma regular se establecen horas de tutoría dentro del horario de asistencia del alumno. Estas tutorías están situadas al finalizar distintos bloques de contenido para poder solventar aquellas dudas y/o dificultades que puedan estar surgiendo durante el aprendizaje.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación básicos son los siguientes:

- Conceptos / metodología.** Nivel de asimilación de conceptos y coherencia entre los planteamientos y los desarrollos de los mismos.
- Ejecución / presentación.** Grado de adecuación de recursos, materiales y técnicas a los propósitos perseguidos y su presentación oral correcta.
- Valores / actitudes.** Importancia dada a la educación en valores y actitud ante la sociedad y la profesión.
- **Investigación / innovación.** Capacidad creativa en la resolución de problemas (diversidad de soluciones, pensamiento divergente...).

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.
- 4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- 5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al 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.
- 12 Demostrar conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial
- 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 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.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Proceso de evaluación

El proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua. Y la valoración de los resultados del aprendizaje estará en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias generales, específicas y transversales.

Las fases de este proceso de evaluación continua serán: evaluación inicial (o diagnóstica), la evaluación procesual (continua o formativa) y la evaluación final (o integral). La aplicación del proceso de evaluación continua del estudiante requiere su asistencia regular a las actividades lectivas y al resto de las actividades programadas, según las normas vigentes, y le permite estar informado regularmente de su rendimiento académico. 80% de la asistencia.

Para obtener la calificación final del curso, el estudiante dispondrá de dos convocatorias. La primera se realizará al final del periodo lectivo de la asignatura y la segunda quedará reflejada en el calendario de evaluación. Esta segunda convocatoria servirá para complementar aquellos aspectos no superados en la primera, siendo imprescindible presentar todos los documentos, trabajos, anotaciones o pruebas requeridos por el profesorado en la primera convocatoria (o sus equivalentes), además de la realización de pruebas y/o trabajos específicos que demuestren la superación de las actividades.

El estudiante podrá así alcanzar a lo largo del curso aquellos niveles no conseguidos en el proceso de aprendizaje con trabajos ordinarios de la asignatura o con pruebas adicionales de recuperación de la parte no superada. No existen “pruebas finales”.

El sistema de evaluación y calificación se ha realizado a través de la evaluación y de la valoración de los procesos de aprendizaje del alumnado.

Con objeto de evaluar el desarrollo de habilidades y la adquisición de los contenidos y competencias (genéricas, específicas y transversales) programadas en la asignatura, se ha utilizado un sistema de evaluación diversificado, seleccionando las técnicas más adecuadas para la asignatura, las cuales ponen de manifiesto los diferentes conocimientos adquiridos por el alumnado en el transcurso de esta.

La calificación global responderá a la puntuación obtenida a través de los diferentes aspectos y actividades que integran dicho sistema, repartiendo los porcentajes entre los instrumentos de evaluación utilizados —como listas de cotejo y rúbricas, que están gestadas para evaluar cada fase del proceso de diseño distribuidas en cada B.T. —; y, por otro lado, el trabajo en el aula, donde se comprueban aspectos relacionados con las actitudes, procedimientos, métodos y el modo de desenvolverse de los estudiantes al realizar las actividades de carácter teórico-práctico.

El resultado de este aprendizaje se expresará mediante una calificación numérica de 0 a 10, con un decimal, que responderá, directamente, al grado de competencia adquirido por el alumno de acuerdo con los criterios de evaluación y con los porcentajes de valoración, expresados en el sistema de evaluación ya expuesto en la guía docente.

La asistencia del alumnado a clase es obligatoria para la correcta superación de la asignatura, así como la entrega de todas y cada una de las partes del trabajo realizado a lo largo del periodo lectivo en la fecha y hora establecida de antemano por la profesora (información incluida en el *briefing*).

Se han concebido unas listas de cotejo y rúbricas, en las que se incluyen los ítems que, de acuerdo con los criterios de evaluación, son los elementos que se utilizan para medir los aprendizajes del alumnado y sacar así un porcentaje para la nota.

Las rúbricas que han sido concebidas para la evaluación final de la asignatura. Este instrumento se utiliza para medir los aprendizajes del alumnado, y establece un criterio por niveles, y permite determinar la calidad de la ejecución del alumnado en las actividades realizadas y en la entrega y presentación de los trabajos. Los componentes esenciales con los que cuentan las rúbricas son los criterios de evaluación, los niveles de ejecución, y los valores o puntuación según la escala.

Listas de cotejo: en las listas de cotejo se incluyen los criterios de evaluación, definidos con los aprendizajes esperados que se han expuesto por cada unidad didáctica. Se han realizado cuatro listas de cotejo que corresponden a cada B.T., en las cuales se apunta si el alumnado ha realizado o no las tareas y el porcentaje de estudiantes que lo han conseguido

Las listas de cotejo y las rúbricas se revisan y cotejan con el *sketchbook*, dossier de la memoria, prototipo 3D y presentación oral, para llevar a cabo las comprobaciones sobre las investigaciones, los contenidos, el desarrollo de las ideas, procesos, construcción de prototipos, comunicación y estilismos, en definitiva, la evolución de las actividades. Este procedimiento se revisa de manera sistemática en cuatro ocasiones para comprobar los resultados de aprendizaje y las competencias adquiridas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios de evaluación y calificación propios de la asignatura

Se valorará la participación en las clases, así como una actitud positiva para trabajar individualmente y en equipo, con capacidad demostrada para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de conocimientos.

Al tratarse de unos estudios presenciales, y teniendo en cuenta que la evaluación es considerada un proceso continuo, se hace imprescindible, como ya hemos comentado, la asistencia a clase por parte del alumnado y su participación en las diferentes actividades previstas en la metodología de trabajo. Se porcentúa la asistencia a clase en un 20% (cada falta de asistencia podrá descontar 0.1).

Las calificaciones se expresarán en términos numéricos utilizando la escala de 0 a 10, con decimales incluidos, y considerando positivas las calificaciones de 5 o superiores a 5 y negativas las inferiores a 5. Por ello, será necesaria una calificación mínima de 5 para la superación de la asignatura, que será el resultado de la suma de los proyectos y trabajos realizados durante el semestre. Cada proyecto sumará el porcentaje que el profesor considere según su dificultad e importancia.

Los ejercicios no entregados o no realizados por el alumnado y fijados por la profesora supondrán la no superación de la asignatura, pasando, de esta manera, a la segunda convocatoria donde el profesor, además de cada trabajo realizado durante el semestre, podrá exigir otra prueba extra de considerarlo conveniente.

Como criterios de evaluación y de calificación se valorarán, como mínimo, los siguientes índices de calidad que deben ser conocidos por el alumnado con antelación:

- Adecuación en el uso y selección de fuentes bibliográficas y documentales.
- Necesidad de referenciar las fuentes consultadas y/o transcritas literalmente. La bibliografía, tanto la consultada como la de interés sobre el tema desarrollado, deberá estar sujeta igualmente a la normativa existente para este tipo de trabajos académicos.
- Reflexión y análisis adecuado de la investigación.
- Valoración crítica y originalidad en el desarrollo y presentación del trabajo.
- Uso de la terminología adecuada.
- Coherencia, tanto gráfica como formal, al tratarse de un proyecto de diseño integral.
- El dossier de la memoria deberá estar perfectamente identificado y ser legible en todo momento.
- La presentación y la defensa (con sus respectivos soportes) serán adecuadas a cada actividad.
- La concepción, planificación y desarrollo de los proyectos de diseño han de concordar con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Planteamiento de estrategias de investigación e innovación y resolución de las expectativas.
- Desarrollo de propuestas creativas de diseño de moda, adecuada a los condicionamientos y materiales de los supuestos de trabajo.
- Autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Integración de los proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinares.
- Es fundamental la utilización de la tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Adecuación de la utilización de métodos de investigación en el diseño, tomando el proceso proyectual como investigación.
- Incorporación de la Imagen de marca y la comunicación de moda.

A lo largo de este curso académico, como se recoge en la ORDEN 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, el alumnado de la asignatura Proyectos de Diseño de Moda I cuenta con dos convocatorias para superar la disciplina: primera evaluación ordinaria (febrero/junio 2023) y segunda evaluación ordinaria (septiembre 2023).

Como se recoge en el Plan Anual de Centro y en el Proyecto Educativo de Centro, así como en las indicaciones recibidas por el equipo educativo de la especialidad por parte de la jefatura de Departamento, la evaluación tendrá carácter continuo por lo que para su aplicación es necesario:

- La asistencia del alumnado a clase durante todo el semestre y su participación en el desarrollo de las mismas. Acumular un 20% de faltas injustificadas sobre el horario lectivo presencial (horas) de la asignatura supone la pérdida de la evaluación continua.
- La realización de los ejercicios y actividades planteadas por el/la profesor/a al alumnado y su entrega obligatoria en las fechas programadas al ser una parte fundamental del proceso de evaluación. La no entrega de los mismos supondrá la no superación de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua.

En caso de pérdida de la evaluación continua por uno o sendos supuestos, el alumnado realizará un examen teórico en la fecha, hora y forma determinadas por el profesor/a de conocimientos de los contenidos y materias desarrollados durante el semestre, previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado.

La evaluación tendrá en cuenta la adquisición de las competencias asociadas a la asignatura según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía y la 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. Estas son competencias generales, transversales y específicas.

En este sentido, los ELEMENTOS DE EVALUACIÓN recogerán:

Actividades Prácticas Evaluables (actividades presenciales y actividades no presenciales) concretadas en Proyectos de Diseño de Moda (80% de la calificación).

Las actividades prácticas evaluables/ proyectos de Diseño de Moda que se propongan en el aula durante el curso constituirán el apartado más importante de la evaluación (80% de la nota).

El alumnado, siguiendo las indicaciones marcadas por el profesor, realizará a lo largo del semestre dos paneles y tres proyectos de diseño evolucionando en el grado de complejidad de estos, en los que pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura. Los paneles y proyectos de diseño son individuales, aunque algunos apartados de este puedan trabajarse de manera grupal durante su elaboración.

Las actividades prácticas evaluables propuestas (presenciales y no presenciales)/proyectos de diseño tienen una fecha de entrega innegociable, formando parte de su evaluación el cumplimiento de dicho plazo. Esto significa que la entrega con posterioridad a la fecha indicada supondrá la pérdida de una parte de la calificación de dichas actividades expresada según la siguiente tabla (los días de retraso son días naturales):

Un día de retraso Pérdida de 1 punto

Dos días de retraso Pérdida de 2 puntos

Tres días de retraso Pérdida de 3 puntos

Cuatro días de retraso Pérdida de 4 puntos

Cinco días de retraso Pérdida de 5 puntos

A partir del quinto día de retraso en la entrega no se recogerá el ejercicio y se considerará como no realizado.

Instrumentos y herramientas de calificación	ponderación
Proyecto colección de diseño de moda Cada BT tiene un 15% de la nota.	60%
Asistencia y participación en las dinámicas de aula, y trabajo tanto individual como en grupo.	20%
Participación y actitud positiva en las tutorías	10%
Trabajo de investigación	10%

Como parte fundamental del aprendizaje progresivo y por descubrimiento, se tendrá en cuenta la participación en las clases y tutorías. Una participación también implica guardar silencio durante las explicaciones del profesor, cuidar las instalaciones, así como escuchar y respetar las opiniones u observaciones de los compañeros.

Aquellos alumnos que no acudan con regularidad a las clases, es decir, que acumulen un porcentaje de faltas justificadas e injustificadas igual o superior al 20% de las horas lectivas de la asignatura, perderán el derecho a la evaluación continua.

En este caso, la superación de la asignatura quedará sujeta al aprobado de un examen teórico-práctico, consistente en la respuesta a un cuestionario de preguntas de tipo teórico y la realización de un proyecto de vestuario escénico de forma presencial durante el tiempo destinado al ejercicio en la clase donde se desarrolle el examen, previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado.

Asimismo, realizarán esta prueba los alumnos que no hayan completado todas las entregas de las actividades prácticas evaluables propuestas a lo largo del curso.

Según la 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, el alumnado que no se presente a esta prueba final de evaluación en la fecha y hora establecidas para el desarrollo de la misma, será evaluado con la calificación de No Presentado (NP) que, a todos los efectos, tendrá la consideración de calificación negativa, de forma que las convocatorias de pruebas de evaluación se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas.

Cuando el alumno o la alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), ésta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación de la citada orden de evaluación.

En caso de no presentarse a la prueba final de evaluación de junio, el alumnado tendrá derecho a presentarse a la recuperación de la asignatura en la convocatoria de evaluación de septiembre (2ª ordinaria), pudiendo ejercer su derecho a no presentarse a la misma, con los efectos anteriormente señalados con relación al uso de las convocatorias ordinarias de evaluación.

El examen tendrá lugar en la semana previa a la evaluación primera ordinaria: 01 febrero 2024 / 24 junio 2024.

Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota Denominación

0.0 - 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 extraordinaria)

En caso de no superar la asignatura en la convocatoria primera ordinaria (febrero/junio 2024), es necesario que el alumnado acuerde con el profesor las actividades que se necesiten desarrollar para hacer frente a la convocatoria segunda ordinaria (septiembre 2024) mediante un plan de recuperación que será entregado al alumno/a al finalizar el curso a través del Punto de Recogida habilitado en el sistema de gestión Séneca, al que el alumnado podrá acceder a través de la aplicación I-Pasen o Pasen, identificándose con su usuario y contraseña.

En la convocatoria segunda ordinaria (septiembre 2024), la superación de la asignatura quedará sujeta al aprobado de un examen teórico-práctico, consistente en la respuesta a un cuestionario de preguntas de tipo teórico previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado o que hayan suspendido de las propuestas a lo largo del curso.

El sistema de calificaciones en esta evaluación segunda ordinaria atenderá a los siguientes porcentajes:

- Actividades prácticas evaluables/Proyectos: 60% calificación
- Examen teórico-práctica: 40% de la calificación.

Para poder superar la asignatura es necesario que el alumnado obtenga una calificación igual o superior a 5 puntos en cada una de las partes.

Según la 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, el alumnado que no se presente a esta prueba final de evaluación en la fecha y hora establecidas para el desarrollo de la misma, será evaluado con la calificación de No Presentado (NP) que, a todos los efectos, tendrá la consideración de calificación negativa, de forma que las convocatorias de pruebas de evaluación se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas.

Cuando el alumno o la alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), ésta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación de la citada orden de evaluación.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Recursos en el aula:

- Pizarra.
- Ordenador y cañón proyector.
- Internet.
- Libros / Revistas especializados.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez sea informado por parte del Departamento de Orientación de los casos concretos que puedan existir en el grupo de alumnos/as, se adoptarán las medidas oportunas en el proceso de enseñanza- aprendizaje para que el estudiante desarrolle todas sus capacidades y alcance, así, los objetivos propuestos.

En el caso de los Ciclos Formativos, al tratarse de enseñanzas postobligatorias, las medidas específicas de atención a la diversidad serán adaptaciones curriculares no significativas.

Estas adaptaciones, en el caso del módulo de Modelismo, suponen modificaciones en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.

En relación con la organización de los tiempos, la clave reside en la flexibilidad. Los tiempos rígidos no sirven para atender a la diversidad.

Hay que tener en cuenta el alumnado que necesita más tiempo para realizar la actividad o el alumnado que requiere de tareas de profundización.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro. Y con un especial carácter

en el evento de la San Telmo Fashion Week, siendo esta actividad interdisciplinar, implicando al resto de asignaturas.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro. Y con un especial carácter en el evento del San Telmo Fashion Show, siendo esta actividad interdisciplinar, implicando al resto de asignaturas. Además se proponen las siguientes actividades:

- Visitas concertadas a comercio especialista textil, forniture y talleres relacionados con el sector .
- Visita a Museos de Málaga y área metropolitana.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2011). El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2012). Pedagogías invisibles. El espacio del aula como discurso. Madrid: Catarata.
- Aldrich, W. (2010). Tejido, forma y patronaje plano. Barcelona: Ggmoda.
- Ambrose, G., Harris, P. (2015) Metodología del Diseño [Basics Design: Design Thinking]. (3ª ed.) Badalona: Parramón Arts & Design.
- Ambrose, G., y Harris, P. (2008). Diccionario visual de la moda. Reino Unido: French & European Pubns.
- Archer, B. (1968). Systemic Methods for Designers, Londres, Royal College of Art.
- Archer, B. (1986). Qué se ha hecho en metodología del diseño. Disseny, Comunicació i Cultura. Disponible en Elisava TdD, 2010 <http://tdd.elisava.net>
- Armstrong, J., Tatham, C. (2012). Fashion design drawing course: principles, practice and techniques. Thames&Hudson.
- Baudot, F. (2003). Moda y surrealismo. Madrid: H. Kliczkowski.
- Baudot, F. (2008). La moda del siglo XX. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Bingham, J. (2005). A history of fashion and costume: The Ancient World. Facts On File Inc.
- Blackman, C. (2007). 100 years of fashion illustration, Laurence King Publishing.
- Boucher, F. (2009). Historia del traje en Occidente. Desde los orígenes hasta la actualidad. Barcelona: GG Moda.
- Bradley, C. G. (2001). Western World Costume: An Outline History. Dover.
- Brand, J., & Teunissen, J. (2009). Moda y accesorios. Barcelona: Ggmoda.
- Brandstätter, C. (2007). Klimt y la moda. Madrid: H. kliczkowski.
- Choklat, A. (2012). Diseño de calzado. Barcelona: GGModa.
- Codina, M., y Herrero, M. (Ed.) (2004). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
- Cosgrave, B. (2005). Historia de la moda: Desde Egipto hasta nuestros días. Barcelona: GGModa.
- Cruz, A. (2004). Modas, modos y maneras. En M, Codina., M, Herrero (Ed.). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
- Davies, H. (2010). Fashion Designers Sketchbooks. United Kingdom: Laurence King.
- De Vilallonga, I. (2000). Pertegaz. Barcelona: Peligra.
- Del Olmo, J. L. (2006). Marketing de la Moda. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
- Dior, C. (2007). Christian Dior y yo. Barcelona: Ggmoda.
- Feyerabend, F. V. (2013). Accesorios de moda. Plantillas. Modelos. Barcelona: GGModa.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2000). Design del siglo XX/Diseño del siglo XX (No. 7.012). Baecelona: Taschen.
- Fischer, A. (2011). Construcción de prendas. Barcelona: GGModa.
- Fletcher, K. (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. Spain: H. Blume.
- Floukles, F. (2011). Como leer la moda: Una guía para interpretar los estilos. Spain: H. Blume.
- Goleman, D. (2000). El espíritu creativo. Buenos Aires: ediciones B Argentina S.A.
- Goleman, D. (2003). Inteligencia emocional. (52ª ed.). Barcelona: Kairós.

- Goleman, D. (2012). El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos. Barcelona: Ediciones B.
- Granillo, H. E. Métodos de Diseño. Taller Conceptual I. Descargado de http://fba.unlp.edu.ar/mkftfba/?wpfb_dl=45
- Gurmit, M. (2010). Diseño de moda: manual para los futuros profesionales del sector. Cataluña: Océano Ámbar.
- Hallett, C., & Johnston, A. (2010). Fabric for fashion: comprehensive guide. England: Laurence King.
- Hart, A., North, S. (2009). La moda de los siglos XVII-XVIII en detalle. Barcelona: Ggmoda
- Heimann, J. (2006). Fashion of the 70s. Los Angeles: Taschen.
- Hidalgo, M. R. (2007). Jóvenes diseñadores. Barcelona: Evergreen Taschen GmbH.
- Hopkins, J. (2010). El dibujo en la moda. Barcelona: GGModa.
- Hopkins, J. (2011). Ropa de hombre. Barcelona: GGModa.
- Jackson, P. (2013). Técnicas de corte y plegado para diseñadores. Promopress.
- Jenkyn, S. (2005) Diseño de moda. Barcelona: Art Blume.
- Jones, T. & Rushton, S. (2006) Moda hoy. Köln: Taschen.
- Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Koren, L., Wippo, M., R. (2007) Recetario de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Barcelona: Gustavo Gili.
- KYOTO COSTUME INSTITUTE (2012). Moda. Una historia de la moda del siglo XX. Barcelona: Taschen.
- Lannelongue, M. P. (2008). Los secretos de la moda al descubierto. Barcelona: Ggmoda.
- Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Experiencia.
- Lavern, J. (2006). Breve historia del traje y la moda. Buenos Aires: Ensayos Arte, Catédra.
- Lipovetsky, G. (1990). El imperio de lo efímero. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2004) El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.
- Lipovetsky, G. (2013) El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas. Barcelona: Colección Argumentos, Anagrama.
- Löbach, B. (2001). Design industrial. São Paulo: Edgard Blücher.
- López, A., London, L. (2008). Técnicas de diseño de moda por ordenador. Madrid: Anaya.
- Manuel. E. (1988), en su Diccionario enciclopédico de la Vestidología. Cataluña: AUTOR-EDITOR.
- Martínez, A (1998). La moda en las sociedades modernas. Madrid: Tecnos, S.A.
- Martínez, L. (2012). Desfilando por la moda. Cultivalibros.
- Mau, B. (2005). Life style. England: Phaidon press limited.
- Mcassey, J. Buckley, C. (2011). Estilismo de moda. Barcelona: Ggmoda.
- Miller, L., E. (2012). Balenciaga: modisto de modistos. Barcelona: Ggmoda.
- Monneyron, F. (2008). 50 respuestas sobre la moda. Barcelona: GGmoda, 2008.
- Moore, G. (2013). Promoción de moda. Barcelona: Ggmoda.
- Mora, E. (2004a). Globalización y cultura de la moda. En M, Codina., M, Herrero (Edi.). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
- Morand, P. (1999). El aire de Chanel. Barcelona: Tusquets editores.
- Munari, B. (2002) Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, B. (2005). Diseño y comunicación visual. Barcelona: GG.
- Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1983). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nii, R., y Koga (2004) Moda. Desde el siglo XVIII al siglo XX. Köln: Taschen.
- O'Keeffe, L. (2000). Un tribute a las sandalias, botas, zapatillas... Barcelona: Köneman.
- O'Hara, G (1994). Enciclopedia de la moda. Barcelona. Ediciones Destino S.A.
- Posner, H. (2011). Marketing de moda. Barcelona: Ggmoda.
- Racinet, A. (2007). Historia del vestido. Barcelona: Libsa, 2007.
- Renfrew, C. Renfrew, E. (2010). Creación de una colección de moda. Barcelona: Ggmoda.
- Ricard, S. A. (2012): Casos de diseño. Barcelona: Ariel.
- Rivière, M. (2013). Historia informal de la moda. Barcelona: Plaza y Janés Editores.
- Rivière, M. (1998). Crónicas virtuales. La muerte de la moda en la era de los mutantes. Barcelona: Anagrama.
- Rivière, M. (2014). Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX. Barcelona: Penguin Random House Grupo

Editorial.

- Scully, K., C. Johnston, D. (2013). Predicción de tendencias del color en moda. Barcelona: Ggmoda.
- Seivewright, S. (2008). Diseño e investigación. Barcelona: GG
- Simmel, G. (2007). De la esencia de la cultura. Buenos Aires: Ediciones Prometeo.
- Sorger, R. Udale, J. (2009). Principios básicos del diseño de moda. Barcelona: Ggmoda.
- Steeling, C. (2000) Moda. El siglo de los diseñadores 1900-1999. Köln: Könemann.
- Szkutnicka, B. y Koyama, A. (2010). El dibujo técnico de moda paso a paso. Barcelona: Ggmoda.
- Tatham, C., Seaman, J. (2004). Curso de dibujo de diseño de moda. Barcelona: Acanto
- oussant, M. (1990). Historia técnica y moral del vestido.1. Pieles. Madrid: Alianza.
- Tungate, M. (2013). Marcas de moda: marcar estilo desde Armani a Zara. Barcelona: Ggmoda.
- Tünnermann Bernheim, C. El rol del docente en el siglo XXI. 1062286. doc. Vilchis, L. (1999). Metodología del Diseño. México: UNAM
- Villar, L. M., Alegre, O. M. (2004). Manual para la excelencia en la enseñanza superior. Madrid: McGraw Hill.
- VV.AA. (2004). Moda. Desde el siglo XVIII al siglo XX. Köln: Taschen.
- Yapp, N. (2001). Getty images 1910s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
- Yapp, N. (2002). The Hulton Getty Picture Collection 1920s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
- Yapp, N. (2008). Getty images 1940s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
- Yapp, N. (2009). Getty images 1930s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
- Yates, J. Gustavsen, D. (2013). Profesión Moda: guía de las 55 carreras con más futuro en el mundo de la moda. Barcelona: GGmoda.