ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			ESTUDIOS SUPERIORES		
CURSO			2º EASD Moda		
ASIGNATURA			Proyectos de diseño de moda I		
PROFESOR/A			Ana Fernández Riverola		
DPTO.	Diseño de moda				
TIPO	OE		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	6 horas	CRÉDITOS ECTS	6 créditos
HORAS TOTALES	150 horas	HORAS PRESENCIALES	108 horas	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	42 horas

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Proyecto de moda I es una asignatura teórico-práctica del 2º curso de los EASD de diseño de moda. En ésta se iniciará al alumnado en la realización de proyectos de moda a través de dos tipologías de: experimentales-artísticos y de carácter profesional. A lo largo del curso el alumnado adquirirá las destrezas necesarias para desarrollar proyectos de forma autónoma. Obtendrán los conocimientos y herramientas básicas como son: las metodologías proyectuales, la estructura de los proyectos, los elementos clave del diseño de moda, entre otras; para desarrollar su labor en el campo del diseño.

MARCO LEGISLATIVO

- **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 centro docentes públicos y privados. (B.O.E núm. 159, de

04/07/1985).

- L**OE. 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)
- **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 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)
- **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 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 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 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.
- **Resolución de 12 de junio de 2024,** de la Dirección General de Ordenación,Inclusión, Participación y Evaluación Educativa, por la que se aprueban las directrices para la organización del Trabajo Fin de Grado del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores.

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.
CT7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9.- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3.- Establecer relaciones entre el lenguaje forma, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG13.-Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14.-Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG16.- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG17.-Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG19.-Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG21.-Dominar la metodología de investigación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CE2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CE3.- Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

CE5.- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CE6.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE9.- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE13.- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CE15.-Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

Los contenidos básicos de Proyectos I son los dispuestos en el Decreto 111/2014, que en esta programación quedan organizados de la siguiente forma:

1. Teoría de proyectación y diseño

- El diseño de moda. Definición de diseño. Funciones del diseño: práctica, estético-formal.
- Diseño de moda social, artístico y comercial.
- La colección de diseño de moda: prendas, looks y líneas. La coherencia en la colección.
- Categorías y tipologías de prendas.
- El cuerpo humano como elemento de diseño. El cuerpo proyectado. Tipologías de cuerpos.
- Función estético-formal del diseño de moda. Los elementos claves del diseño en la creación de proyectos de moda.
- Proyectos de moda. **Análisis de la definición de proyecto de moda. El proyecto de diseño de moda: aspectos técnicos, funcionales**, creativos **y comunicativos del proyecto de diseño de moda.**
- Tipologías de proyectos de diseño de moda.
- Las herramientas utilizadas en los proyectos de diseño de moda. *Software* aplicado en el desarrollo del proyecto de diseño de moda.

2. El diseño de moda como elemento cultural.

- Los tópicos en la investigación de los proyectos de diseño de moda: historia, arte, identidad, cuerpo y tradición.
- El devenir estético cultural: liminal, invaginación, sistémico y ectopia.
- Nuevas tendencias estéticas en la moda: ecología, poshumanismo, especulativa, hipermoda, rizoma, deconstrucción.
- **Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El *coolhunter***

3.Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda.

- Investigación corporativa y *briefing*
- Estudio de la/s empresa/s: definición y disección del *briefing*.
- Definición de la identidad de marca:
- Códigos (estilísticos) permanentes y temporales.
- Mercado/ Target.
- **Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales**.

4. Metodología básica del proyecto.

- Las metodologías proyectuales: **modelo, desarrollo, presentación y viabilidad.**
- Fase del proyecto de diseño: fase investigación, creativa, fases técnicas y fase comunicación / venta.

- El *timing* en el desarrollo del proyecto de diseño de moda.

5. Desarrollo de proyectos de moda profesionales.

- Fase de ideación e investigación proyectual.
  - Conceptos de ideación principales.
  - Investigación visual sobre la idea.
  - Experimentación: análisis de imágenes, elementos clave del diseño.
  - Triangulación.
  - Panel de inspiración. *Moodboard* y *conceptboard*.
- Fase de conceptualización y creación:
  - Bocetos bidimensionales y tridimensionales iniciales.
  - Estudio de los condicionantes para la definición de las propuestas: variaciones de color y forma.
  - El dibujo técnico de prenda aplicado a un lookbook de empresa.
  - Elaboración del escaparate o *lookbook* acorde a la empresa
  - Carta de tejidos, carta de color y estampado.
- Fase técnica
  - El dibujo en plano
  - El desarrollo de las fichas técnicas propias del sector.
- Fase comunicativa y expositiva de la colección.
  - La maquetación del proyecto acorde al concepto del proyecto.
  - La defensa y exposición de los proyectos.
  - Viabilidad y sostenibilidad

6. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. el proceso proyectual como investigación y experimentación.

- La imagen como herramienta de investigación. Análisis de imágenes a través del alfabeto visual. De la imagen al concepto. La traslación de la imagen al diseño.
- Tipos de procesos de investigación-creativa: lineal o fase aleatoria.
- Fases de los procesos de investigación-creativa: generación de ideas, exploración y traducción al diseño (o conceptualización).
- El *sketchbook* como elemento comunicativo del proceso de investigación-creativa.
- Herramientas del proceso de creación: modelado, análisis, triangulación visual, observación, collage, imágenes, entrevistas, *film*/video, mapa mental, lluvia de ideas, encuestas, foto-documentación.
- Experimentación con los elementos clave del diseño de moda: silueta, color, volumen,

estampado, textura y materia.

- La cocreación en proyectos artísticos de moda.

7. Desarrollo de proyectos artísticos de moda.

CONTENIDO EN UNIDADES

Los contenidos que se impartirán a lo largo del curso serán organizados dentro de tres bloques temático: teórico, experimental y profesional; y a su vez, por subtemas en las unidades didácticas. En éstas se trabajarán los contenidos recogidos en el plan de estudios, enfocados a la adquisición de las competencias, establecidas para la asignatura.

BLOQUE TEÓRICO

UD 1 - ¿Qué es el diseño de moda? Introducción al diseño de moda y breves apuntes del proyecto de moda.

- El diseño de moda.
- Las funciones del diseño de moda.
- La función estético-formal del diseño de moda.
- Los elementos claves del diseño de moda.
- Análisis de la definición de proyecto de moda. El proyecto de diseño de moda: aspectos técnicos, funcionales, creativos y comunicativos del proyecto de diseño de moda.
- Metodologías en los proyectos de diseño de moda.

BLOQUE EXPERIMENTAL-ARTÍSTICO (PROYECTO I, II Y III)

UD2. Enfrentarse al tejido en blanco. Introducción al análisis visual para los proyectos de moda.

- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. el proceso proyectual como investigación y experimentación
- Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El coolhunter. Estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda.
- Análisis de colecciones y creaciones.
- El portfolio digital.
- La imagen como herramienta de creación.
- La foto-documentación.
- Experimentación con las siluetas.

UD3. Una imagen es un producto de moda potencial. El proyecto no lineal. Fase de ideación.

- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. el proceso proyectual como investigación y experimentación.
- Experimentación con los volúmenes .
- El cuerpo como elemento inicial de creación en el diseño de moda.
- El portfolio digital.

UD4. De la idea al artefacto. El proyecto no lineal. La investigación y el diseño en los proyectos de moda artísticos.

- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. el proceso proyectual como investigación y experimentación
- Proyecto no lineal: fase ideación e investigación. Desarrollo de proyectos de moda artísticos.
- El portfolio digital.

UD5. Buscando un gremio. Introducción a los proyectos de cocreación.

- Desarrollo de proyectos de moda artísticos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. el proceso proyectual como investigación y experimentación
- La cocreación en proyectos artísticos de moda. La gestión de recursos en proyectos de cocreación. Organización y estructuración de cada fase.

BLOQUE PROFESIONAL (PROYECTO IV)

UD6. Very Demure, very mindful. Investigación corporativa y briefing del proyecto de diseño profesional.

- Desarrollo de proyectos de moda profesionales.
- Metodología básica del proyecto: investigación corporativa y briefing del proyecto de diseño profesional.
- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda.
- **Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Mercado/target**

UD .7. Sleeping Beauties. Ideación e investigación conceptual del proyecto de diseño profesional.

- Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: fase de conceptualización y creación.
- Fase de ideación e investigación proyectual.
- Conceptos de ideación principales.
- Herramientas creativas para la ideación. Tópicos y conceptos en la investigación de los proyectos de diseño de moda.

UD. 8. De la imagen al cuerpo. Análisis y conceptualización del proyecto de diseño profesional

- Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: fase de conceptualización y creación.

- Fase de conceptualización y creación: Bocetos bi y tridimensionales iniciales.
- La IA generativa como herramienta de ideas en la fase de bocetaje.
- Variaciones de color y forma.

UD 9. Verde azulado transformador. Variaciones de Color y estampados del proyecto de diseño profesional

Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: fase de conceptualización y creación.

- El color en la moda
- Carta de tejidos y color
- Carta de estampación

UD 10. La moda es representación. El escaparate de la colección y artes finales del proyecto de diseño profesional .

Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: fase de conceptualización y creación.

- El dibujo en plano de prenda aplicado a un *lookbook* de empresa.
- Elaboración del escaparate o *lookbook* acorde a la empresa
- Artes finales. Técnicas de realización de ilustración digital.

UD 11. Lo importante para la producción. Las fichas técnicas del proyecto de diseño profesional.

Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: fase técnica.

- Definición de la técnica básica.
- Las fichas técnicas en el proyecto de moda.
- El dibujo en plano.
- Contenido visual de la ficha y especificaciones técnicas para la producción.

UD 12. La estrategia Jaquemus. Fase comunicativa y expositiva de la colección.

Desarrollo de proyectos de moda profesionales. Metodología básica del proyecto: comunicativa y expositiva de la colección.

- La maquetación del proyecto acorde al concepto del proyecto.
- La defensa y exposición de los proyectos.
- Presentación de la marca. marketing
- Viabilidad y sostenibilidad.

CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2024-25 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación y la organización del centro:

Calendario

20 de septiembre de 2024: Comienzo de las clases 1º semestre.

31 de enero de 2025: Último día lectivo 1º semestre.

1 de febrero de 2025: Comienzo de las clases 2º semestre.

10 de junio de 2025: Último día lectivo 2º semestre.

Festivos

1 de noviembre de 2024: Todos los santos (festivo nacional).

6 de diciembre de 2024: Día de la Constitución Española (festivo nacional).

9 de diciembre de 2024: Día de la Inmaculada (festivo nacional).

23 de diciembre de 2024 hasta 7 enero de 2025, ambos inclusive: Navidad.

24 de febrero al 2 de marzo de 2025 (ambos inclusive): Semana blanca.

14 de abril al 20 de abril de 2025: Semana Santa.

1 y 2 de Mayo de 2025: Día del trabajo.

Presentamos a continuación el cronograma de la asignatura Proyectos de Moda I, correspondientes al curso 2024-25.

SEMANA	UNIDAD	ACTIVIDAD	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS NO PRESENCIALES
1º 23/29 -SEP.	0	PRESENTACIÓN ASIGNATURA Y PRUEBA INICIAL + ST	2	4	0
2º 30/06 - OCT.	1	INTRODUCCIÓN AL PROYECTO. ACTIVIDAD DE REFUERZO DE CONTENIDO. Kahoot DINÁMICA DE GRUPO. El portal. Tipologías de prendas.	2	4	0
3º 7/13 - OCT.	2	PROYECTO I . Introducción al análisis visual en los proyectos de moda. *SKETCHBOOK DIGITAL* • LA SILUETA POTENCIAL • UN MONSTRUO VIENE A VERME *PORTFOLIO DIGITAL*	2	4	4
4º 14/20 - OCT.	3	PROYECTO II (NO LINEAL)_ Ideación *SKETCHBOOK DIGITAL* • EL VOLUMEN POSHUMANO • CRIATURAS DIGITALES	2	4	4

		PORTFOLIO DIGITAL			
5º 21/27 - OCT.	4	PROYECTO II (NO LINEAL) Investigación y diseño. • EL TACTO DIGITAL • INTERFACEAR LAS PRENDAS *PORTFOLIO DIGITAL*	2	4	4
6º 28/3 - OCT/NOV.		-	-	6	6
7º 4/10 - NOV.	5	PROYECTO III. COCREACIÓN. Colección ST. • CONVERSACIONES DEL COLOR *PORTFOLIO DIGITAL*	1	5	0
8º 11/17 - NOV.		-		6	0
9º 18/24 - NOV.	6	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Investigación corporativa y briefing.	2	4	0
10º 25/1-NOV./DIC.	7	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Ideación e investigación..	2	4	2
11º 2/8-DIC.	8	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Conceptualización.	2	4	5
12º 9/15-DIC.	9	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Variaciones de color y forma.	2	4	5
13º 16/20-DIC.	10	PROYECTO IV. PROFESIONAL. El escaparate de la colección.	1	5	3
14º 8/12-ENE.	11	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Fichas técnicas.	2	4	6
15º 13/19-ENE.	12	PROYECTO IV. PROFESIONAL. Fase comunicativa y expositiva de la colección.	2	4	6
16º 20/26-ENE.		Exposición del proyecto	-	6	2
17º 27/2-ENE./FEB.		Recuperación			

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.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

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.
En cuanto a las estrategias metodológicas empleadas en la asignatura serán las siguientes:

- **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:** El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entra en juego el intercambio de ideas y la colaboración.
- **El porfolio:** Ayuda al seguimiento sistemático, es un instrumento que ayuda a la evaluación formativa. Shulman (1999).
- **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.
- **Aprendizaje colaborativo:** a través de los estudiantes de ésta los distintos alumnos/as de niveles y habilidades dispares se unen para realizar una tarea, ayudando a las *Soft Skills* necesarias para su futuro profesional.
- **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.
- **Proyectos interdisciplinares:** durante los proyectos se promoverá la interrelación curricular con diferentes asignaturas.

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 (Yotube, Filmin, RTVE) y documentos (Drive o Classroom).

DESARROLLO INTERDISCIPLINAR

Para el desarrollo de los proyectos se realizará una pinza de aprendizaje con otras materias de la siguiente forma:

Asignatura/Curso	Actividad	Contenido	Temporalización
Construcción tridimensional	Proyecto II (experimental no lineal)	Elemento clave del diseño: volumen.	1º Semestre (octubre/noviembre)

2º EASD Moda			(grupo A y B)
Taller textil, materiales y procesos anual 2º EASD Moda	Proyecto profesional	Carta de tejido	1º Semestre (noviembre) (grupo A y B)
Ilustración digital de moda 2º EASD Moda	Proyecto profesional	Bocetos, variaciones y artes finales.	1º y 2º Semestre (grupo A y B) (diciembre/ abril)
Taller de patronaje y confección II anual 2º EASD Moda	Proyecto III	Desarrollo del patronaje y confección del proyecto ST 2025 (proyecto III)	1º y 2º Semestre (noviembre) (marzo/abril) (grupo A y B)
Inglés técnico 2º EASD Moda	Proyecto profesional	Ficha técnica	2º Semestre (marzo/abril) (grupo A y B)
Ecodiseño y sostenibilidad 2º EASD Moda	Proyecto profesional	Sostenibilidad de la colección.	1º y 2º Semestre (enero/mayo) (grupo A y B)
Ecodiseño y sostenibilidad 2º EASD Gráfico.	Proyecto profesional	Sostenibilidad de la colección.	1º y 2º Semestre (enero/mayo) (grupo A y B)

AGRUPAMIENTOS Y DISPOSICIÓN DEL AULA

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.

TIPO DE ACTIVIDADES

Durante el curso, en la asignatura de Proyectos I, el alumnado trabajará las funciones propias de un diseñador (investigar, generar proceso creativo, conceptualizar, estructurar, dibujar, modelar, confeccionar...), adquiriendo así el conocimiento práctico necesario para realizar todo tipo de propuestas y proyectos relacionados con el sector. Las actividades se han enfocado a la realización de proyectos de dos de las modalidades que ofrece la nueva normativa de TFG Resolución de 12 de

junio de 2024: a) Trabajos de creación o interpretación artística y b) Proyectos de carácter profesional.

ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS Y DINÁMICAS DE GRUPO

Estas serán preparatorias para introducir la unidad didáctica. Será de diversa índole: debates, visualizaciones de fragmentos de películas o lectura compartida.

ACTIVIDADES REFUERZO DE CONTENIDO

Son aquellas que se realizan después de las sesiones teóricas para reforzar el contenido teórico esencial de la materia. Estas tienen un carácter gamificador, ya que serán desarrolladas a través de aplicaciones dinámicas como Kahoot.

EL PORFOLIO DE LOS PROYECTOS DE CREACIÓN EXPERIMENTAL-ARTÍSTICO

Tienen como finalidad desarrollar herramientas y destrezas de proyectación artística a través de la experimentación con los elementos claves del diseño de moda, utilizando la imagen como pilar esencial del desarrollo visual del proyecto. Además, se fomentará el desarrollo una metodología proyectual propia por parte de cada alumno/a para las creaciones y las co-creaciones. Toda la información recogida irá dispuesta en el portafolio físico y digital. Todos los proyectos serán coordinados con otras asignaturas para generar un aprendizaje multidisciplinar.

PROYECTO PROFESIONAL

Este proyecto tiene un carácter enfocado al mundo laboral. Se utilizará una metodología lineal por fases: investigativa, creativa, técnica y comunicativa. Cada fase queda delimitada en cada una de las unidades. El alumnado debe desarrollar una colección para una marca de *prèt-â-porter* estudiando cada una de los aspectos de ésta, que tenga coherencia con la línea de ésta. Una vez acabado el proyecto se realizará una defensa de éste que deberá estar maquetado acorde al contenido.
Todos los proyectos serán coordinados con otras asignaturas para generar un aprendizaje multidisciplinar.

SESIONES

En cuanto a las sesiones se dividirán en dos tipos de clases: **teóricas-prácticas** y **proyectuales.**

- **La parte teóricas-prácticas:**
  - En estas se explicará el contenido correspondiente. El material didáctico será previamente subido 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 introductorias y de refuerzo de contenido correspondiente al tema se realizarán y entregarán en la plataforma Google Classroom.
- **Sesiones proyectuales:**
    - Se trabajará en el aula la unidad que se esté desarrollando del proyecto, ya sea experimental o profesional.
    - Las entregas se indicarán en el classroom de la asignatura y serán físicas y digitales.
- **Sesiones experimentales:**
    - Se trabajará la experimentación con los elementos claves del diseño en clase.
    - Dinámicas de grupo creativas.

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 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

Los criterios de evaluación básicos siguen la siguiente pauta de ordenación (en orden descendente):

- **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.
- **Investigación / innovación**. Capacidad creativa en la resolución de problemas (diversidad de soluciones, pensamiento divergente...).
- **Valores / actitudes**. Importancia dada a la educación en valores y actitud ante la sociedad y la profesión.

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.

CET3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

CET5. Demostrar capacidad para la auto crítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CET6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

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

CET8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

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

CET11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

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

CET14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CET16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

GENERALES

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

CEG3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CEG5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CEG7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

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

CEG11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CEG12. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CEG13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

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

CEG20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CEG21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.

ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE MODA

CEEM1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CEEM2. 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.

CEEM6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CEEM7. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEEM8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CEEM9. Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

CEEM10. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CEEM11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CEEM15. 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

CEM1. Conocer las funciones del diseño de moda: las funciones estético-formales, las funciones del signo y las funciones simbólicas.

CEM2. Conocer los elementos esenciales de los proyectos de moda.

CEM3. Comunicar de forma escrita y visual desarrollo de los procesos de los proyectos de creación en el diseño de moda.

CEM4. Comprender la evolución, ciclo y estudio de las tendencias de moda.

CEM5. Aplicar metodologías propias del diseño de moda a través de la experimentación.

CEM6. Utilizar la imagen como elemento básico en el desarrollo de los proyectos de diseño de moda.

CEM7. Usar las herramientas visuales adecuadamente usando el alfabeto visual en la ideación, investigación y diseño.

CEM8. Experimentar con los elementos clave del diseño de moda para el desarrollo de proyectos.

CEM9. Reconocer y manipular las tipologías de prendas: géneros y subgéneros

CEM10. Investigar y desarrollar los proyectos de moda experimentales-artísticos en torno a los conceptos estéticos y las tendencias socio-culturales.

CEM11. Realizar la fase investigación sobre una marca para generar una colección acorde a su línea estética.

CEM12.Aplicar la metodología proyectual profesional acorde a lo indicado en el *briefing*.

CEM13. Realizar la fase de investigación del proyecto aplicando todo el conocimiento sobre sociología y tendencias.

CEM14. Crear bocetos, variaciones de color y artes finales en la fase creativa del proyecto aplicando los conocimientos sobre los elementos claves del diseño para el proyecto profesional.

CEM15. Realizar fichas técnicas básicas utilizando el dibujo en plano y lenguaje técnico específico que aporte toda la información necesaria para su industrialización.

CEM16. Desarrollar proyectos de cocreación con profesionalidad, participación e intercambio de recursos, habilidades y destrezas.

CEM17. Exponer los proyectos con el material de apoyo necesario y un discurso fluido y coherente.

CEM18. Participar en las actividades desarrolladas en el aula con un actitud proactiva y manteniendo la profesionalidad.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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 30% de faltas 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:

ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS Y DINÁMICAS DE GRUPO 5%

Estas actividades son evaluadas antes y durante la unidad. Requiere de la participación del alumnado.

El **procedimiento** es a través de la **observación y ejercicios prácticos.**

El instrumento es **la lista de control.**

CET2 CET3 CEEM6 CEEM15	CEG12 CEG13	CEM1	3%	**5%**
		CEM6	1%	
		CEM19	1%	

ACTIVIDADES DE REFUERZO DE CONTENIDO 5%

Estas actividades son evaluadas durante y al final de la unidad. Requiere de la participación del alumnado. El **procedimiento** es a través de las **situaciones escritas o visuales de ejercicios.**

El instrumento son **cuestionarios escritos autocorrectivos.**

CET2 CET3 CEEM6 CEEM7 CEEM15	CEG12 CEG13	CEM1	1%	**5%**
		CEM19	4%	

PORTFOLIOS CON LOS PROYECTOS DE CREACIÓN EXPERIMENTAL-ARTÍSTICOS 45%

Estas actividades son durante y al final de cada unidad. El procedimiento es a través de los ejercicios prácticos que requieren de la participación del alumnado.

El **procedimiento** es a través del portfolio y la observación del trabajo en grupo.

El instrumento es **la rúbrica de portafolio, rúbrica de proyecto y lista de cotejos trabajo colaborativo (en el 3º proyecto).**

CET1 CET2 CET3 CET5 CET7 CET10 CET13	CEG1 CEG3 CEG8 CEG11 CEG20 CEG21	CEM2	3%	**45%**
		CEM3	5%	
		CEM5	5%	
		CEM6	3%	
		CEM7	5%	
		CEM8	10%	

CET14 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11		CEM9	2%	
		CEM10	5%	
		CEM16	3%	
		CEM17	2%	
		CEM18	2%	

PROYECTO PROFESIONAL 45%

Estas actividades son al final de la unidad. El procedimiento es a través de los ejercicios prácticos que requieren de la participación del alumnado.

El **procedimiento** es a través del proyecto.

El instrumento es **la rúbrica de proyecto y rúbrica de exposición oral.**

CET1 CET2 CET3 CET6 CET8 CET10 CET11 CET13 CET16	CEG1 CEG3 CEG7 CEG8 CEG11 CEG14 CEG20 CEG21	CEM2	5%	**45 %**
		CEM3	5%	
		CEM4	5%	
		CEM11	8%	
		CEM12	5%	
		CEM13	5%	
		CEM14	5%	
		CEM15	3%	
		CEM17	2%	
		CEM16	2%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

Suspenso (SS)	4.9
Aprobado (AP)	5,0 - 6,9
Notable (NT)	7,0 - 8,9
Sobresaliente (SB)	9,0 – 10

La entrega fuera de plazo de las actividades propuestas supondrá bajada de nota en la calificación del ejercicio de la siguiente forma:

- 1 día de retraso: -1 puntos
- 2 días de retraso: -2 puntos
- 3 días de retraso: -3 puntos

- 4 días de retraso: -4 puntos

Al 5º día de retraso en la entrega no se recogerá el ejercicio.

Si el ejercicio no se entrega con el formato y la forma requerida indicada en el ejercicio se determinará como NO entregado y se dará un plazo para subsanar el error.

Si el alumno/a suspende o no entrega algunas de las actividades de evaluación, nombradas en la tabla, podrá suponer la NO SUPERACIÓN de los criterios y por tanto estará SUSPENSO.

Las actividades y las pruebas de la **evaluación global** se realizarán y entregarán al final de semestre, el día estipulado por el centro para la recuperación de asignaturas.

Para subir nota o quieran ampliar la información del temario se propondrán actividades o lecturas complementarias acorde a los contenidos.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

La evaluación global se realizará las últimas semanas del primer 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:

EXAMEN TEÓRICO (30%)

Examen de duración 2 horas de preguntas abiertas.

El **procedimiento** es a través del examen.

El instrumento es **examen.**

CET2 CET3 CEEM6 CEEM15	CEG12 CEG13	CEM1	10%	**30%**
		CEM6	10%	
		CEM19	10%	

PORTFOLIO CON PROYECTOS DE CREACIÓN EXPERIMENTAL-ARTÍSTICOS 30%

Esta actividad deberá contener todo el desarrollo de los proyectos experimentales en las unidades 2, 3, 4 y 5.

El **procedimiento** es a través del portfolio.

El instrumento es **la rúbrica de portfolio**

CET1 CET2	CEG1 CEG3	CEM2	3%	**30%**
		CEM3	5%	

CET3 CET5 CET7 CET10 CET13 CET14 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11	CEG8 CEG11 CEG20 CEG21	CEM5	5%	
		CEM6	3%	
		CEM7	5%	
		CEM8	5%	
		CEM9	2%	
		CEM10	2%	

PROYECTO PROFESIONAL 40%

El proyecto profesional debe entregar con todas los contenidos vistos en las unidades 6 hasta la 12.

CET1 CET2 CET3 CET6 CET8 CET10 CET11 CET13 CET16	CEG1 CEG3 CEG7 CEG8 CEG11 CEG14 CEG20 CEG21	CEM2	5%	**40 %**
		CEM3	5%	
		CEM4	5%	
		CEM11	10%	
		CEM12	5%	
		CEM13	5%	
		CEM14	5%	
		CEM15	5%	

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

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), Ipad (con Procreate) programas de código abierto de AI (aún por determinar), altavoces, pantalla de proyección, pizarra, rotuladores de pizarra y recomendaciones bibliográficas, así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Instagram, Spotify y Pinterest.
- **Materiales usados por el alumnado:** móvil propio con cámara, o en su defecto cámara, Ipad o tablet (con Procreate) , portátil BYOD (Bring Your Own Device) con software CAD (Ilustrator, Photoshop e Indesign), programas de código abierto de AI (aún por determinar), tableta gráfica, recomendaciones bibliográficas, lápices, bolígrafos, hojas formato A4 y A3, cartón pluma A2, materiales artísticos, libreta para porfolio (hojas en blanco en A4), papel cebolla, maniquí, prendas de 2º mano y tejido de retor, focos de luces, y soportes para la realización de bocetos y figurines propuestos. Así como plataformas digitales: Youtube, Google Classroom, Kahoot, Canvas, Genially, Instagram, Spotify y Pinterest.

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:

- Jornadas de ST
- Viaje del departamento de moda
- Jornada de diseño sostenible

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Fuera de horario lectivo se proponen realizar las siguientes actividades:

- Jornadas de moda de la Térmica
- Jornadas de Telmo Dice (diseño gráfico EAS San Telmo)
- Jornadas Latente (fotografía EASD San Telmo)
- Jornadas de dibujo de EASD San Telmo.

BIBLIOGRAFÍA

- Crane, Diana. *Difundir, coleccionar y consumir: ensayos sobre moda, arte y consumo*. Navarra: Eunsa, 2012.
- Dana Thomas. *Dioses y reyes*. Barcelona: Superflua, 2021.

- Dreyfus, Arthur. *Defining dresses. A century of fashion*. París: Flammrion, 2015.
- Leopardi, Giacomo. *Diálogo entre la moda y la muerte y otras Operette Morali*. Madrid: Trama, 2016.
- Manzini, Ezio. *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial, 2015.
- Michele Wesen. *Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*. 2012.ª ed. Barcelona: Blume, s. f.
- Vega, Eugenio. *Crónica del siglo de la peste. Pandemias, discapacidad y diseño*. Madrid: Experimenta Editorial, 2022.
- Bowles, Melannie. *Diseño y estampación textil digital*, 2009. https://www.casadellibro.com/libro-diseno-y-estampacion-textil-digital/9788498013863/1615929.
- Bürdek, Bernhard E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño del producto*. Madrid: Experimenta Editorial, 2019.
- Patricia Soley-Beltran. *¡Divinas! Modelos, poder y mentiras*. Barcelona: Anagrama, 2015.
- Barthes, Roland. *El sistema de la moda y otros escritos*. 2022.ª ed. Barcelona: Paidós, 2003.
- De La Puente-Herrera, Inmaculada. *El imperio de la moda*. Córdoba: Arcopress, 2011.
- Gilles Lipovetsky. *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama, 2013.
- Fashionary. *Fashionpedia*. Hong Kong: Fashionary, 2021.
- Fetcher, Kate, y Lynda Grose. *Gestionar la sostenibilidad en la moda. Diseñar para cambiar. Materiales, procesos, distribución, consumo*. Barcelona: Blume, 2012.
- Georg Simmel. *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro, 2014.
- Juan Baeza. *Figurín de moda*. Barcelona: Promopress, 2014.
- The musuem at The Fashion Institute of Technology. *Fashion Designers A-Z*. KOlm: Taschen, 2018.
- Thomas, Dana. *Fashionopolis*. Barcelona: Superflua, 2020.
- Volpintesta, Laura. *Fudamentos del diseño de moda*. Barcelona: Promopress, 2015.
- Frisa, María Luisa. *Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado*. Buenos Aires: Ampersand, 2020.
- Sofía Calvo. *La revolución de los cuerpos. Moda, feminismo y diversidad*. Barcelona: Ril Editores, 2019.
- Hoskins, Tansy E. *Manual anticapitalista de la moda*. Navarra: txalaparta, 2014.
- Soler López, M. Carmen. *Manual de tejidos*. Barcelona: Wuds World Editorr, 2007.
- Eijkelboom, Hans. *People of the Twenty-Frist Century*. Londres: Phaidon, 2014.
- Gwyneth Holland, Rae Jones. *Predecir las tendencias de moda*. Barcelona: Promopress, 2018.

- Lozano, Jorge. *Moda. El poder de las apariencias*. Madrid: Casimiro, 2015.
- *ModaChrome. El color en la historia de la moda*. Madrid: Ministerio de cultura, 2007.
- Rebbeccah Pailes-Friedman. *Tejidos inteligentes para diseñadores*. Barcelona: Parramon, 2016.
- Russell, Alex. *Principios básicos del diseño textil*. Barcelona: Editorial GG, 2013. https://editorialgg.com/principios-basicos-del-dise-o-textil-ebook.html.
- VVAA, ed. *Moda. Historia y estilos*. Madrid: DK, 2012.
- Guillaume Erner. *Víctimas de la moda. Cómo se crea por qué la seguimos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.