

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Diseño de Moda			
CURSO		4º curso EASD Moda 2024-2025			
ASIGNATURA		Diseño de complementos de moda			
PROFESORAS		Noemi Patricia Vázquez Álvarez			
DPTO.	Dpto. Diseño de Moda				
TIPO	OBLIGATORIA ESPECIALIDAD		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	1º semestre	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	78H

### INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

la asignatura de **Diseño de Complementos de Moda**, un espacio dedicado a explorar un área clave en el mundo del diseño: los accesorios. Los complementos son piezas esenciales que pueden elevar un look, reforzar una identidad y aportar funcionalidad, estilo y originalidad. A menudo, los accesorios se ven como detalles, pero en realidad juegan un papel fundamental en el equilibrio y la comunicación de una propuesta de moda.

En este curso, analizaremos desde las tipologías clásicas como bolsos, cinturones, joyería, sombreros y el calzado hasta innovaciones contemporáneas que integran tecnologías o materiales no convencionales. Abordaremos tanto los procesos creativos como los técnicos: desde la conceptualización y bocetado hasta la selección de materiales y la producción final.

Además, veremos cómo los complementos responden a las tendencias, a la sostenibilidad y a la evolución cultural, así como su relevancia dentro de un look total. A lo largo del curso, el reto será aprender a diseñar con visión, teniendo en cuenta la funcionalidad, ergonomía, estética y, por supuesto, la identidad de marca o cliente.

La asignatura nos invita a cuestionar: ¿cómo un pequeño detalle puede transformar una propuesta de moda en una declaración potente?

### 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. CT6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

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. CG8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.  
CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.  
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.  
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.  
CG10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.  
  
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.  
CG18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

#### 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.

#### CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

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

Esta asignatura pertenece al currículo de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda en Andalucía, orientada al diseño de complementos como parte esencial del estilismo y la funcionalidad en la moda. El objetivo es que el alumnado desarrolle un enfoque holístico hacia el diseño, considerando los complementos no

como elementos aislados, sino como parte integral del conjunto de una propuesta creativa en moda, por lo que para que el alumnado entienda el proceso creativo y de diseño como un todo, hemos desarrollado una serie de actividades enfocadas a desarrollar un proyecto interdisciplinar, en el que el alumnado trabaja desde la asignatura de Proyectos de Diseño de moda II el enfoque conceptual, a través del proceso de investigación y de diseño para dar comienzo a la propuesta del proyecto en el que convergen distintas asignaturas.

**Contenidos de la asignatura:**

**Bloque 1: Introducción y contexto histórico del diseño de complementos**

- Evolución histórica del calzado y los complementos en la moda.
- Principales hitos en el diseño de accesorios a lo largo de las décadas.
- Grandes diseñadores de complementos y sus aportaciones.

**Bloque 2: Teoría del diseño de complementos**

- Análisis del complemento como elemento funcional y estético.
- Ergonomía aplicada al diseño de calzado y accesorios.
- Tipologías de complementos: calzado, cinturones, joyería, bolsos, sombreros, guantes, gafas, etc.
- El complemento como medio de expresión y comunicación.

**Bloque 3: Materiales y técnicas**

- Estudio de materiales tradicionales y nuevos materiales aplicables al diseño de complementos: cuero, textiles, metales, plásticos reciclados, etc.
- Técnicas de fabricación artesanal y digital: procesos de corte, ensamblaje, modelado 3D y prototipado rápido.
- Innovación en los procesos productivos: impresión 3D, tecnologías wearables e integración de tecnología en los complementos.
- Selección de materiales en función de la sostenibilidad: reciclados, biodegradables y de bajo impacto medioambiental.

**Bloque 4: Metodología del diseño de complementos**

- Fases del proceso creativo en el diseño de complementos: investigación, ideación, bocetado y prototipado.
- El diseño centrado en el usuario: ergonomía, funcionalidad y adaptabilidad.
- Estudio de tendencias actuales en complementos de moda: pasarelas, street style y análisis de mercado.
- Desarrollo de un concepto global: cómo los complementos dialogan con el conjunto de una colección de moda.

**Bloque 5: Comunicación y presentación del diseño**

- Técnicas de representación gráfica y digital para el diseño de complementos: bocetos, renders y fichas técnicas.

- Elaboración de dossiers de colección que incluye los complementos como parte de la propuesta integral.
- Presentación de proyectos finales: storytelling y moodboards para comunicar la esencia del complemento dentro del conjunto de una propuesta de moda.

#### **Bloque 6: Producción y materialización**

- Proceso de fabricación de complementos, accesorios y calzado.
- Análisis de costes y optimización de recursos en el diseño de complementos.
- Estrategias de posicionamiento en el mercado: branding y packaging de los complementos.
- Sostenibilidad y responsabilidad social en la industria de los complementos.

### **PROYECTO INTERDISCIPLINAR (70%)**

#### **-Proyecto interdisciplinar. (70%)**

- diseño de calzado para la colección de proyectos(40%)
- diseño de un objeto para el cuerpo para la colección de proyectos(30%)

#### **Proyecto Interdisciplinar: “Diseño de Moda Experimental”,**

**ASIGNATURAS: Proyectos de Moda II, Complementos y accesorios y Moulage, Inspirada en los sentidos y basado en la Activación Sensorial**

#### **Objetivos Generales:**

1. Potenciar la creatividad a través de la activación sensorial mediante dinámicas experienciales que despierten los sentidos.
2. Desarrollar una colección experimental de moda, calzado y complementos aplicando los conceptos sensoriales a través de técnicas de diseño y moulage.
3. Aplicar las técnicas de moulage para experimentar con volúmenes, drapeados y formas, trasladando las sensaciones percibidas en las dinámicas a la construcción de las prendas.
4. Fomentar la autonomía del alumnado para decidir el estilo, género, temática y estética de su colección, integrando los conocimientos de diseño de complementos y calzado.
5. Integrar los elementos clave del diseño (volumen, forma, color, textura) en el desarrollo de prendas y accesorios que reflejen las sensaciones y las experiencias vividas en las dinámicas sensoriales.

#### **Metodología:**

La metodología de trabajo se centra en la activación de los sentidos (vista, tacto, olfato, oído, gusto) como fuente de inspiración y creatividad. Se realizarán dinámicas para despertar la percepción sensorial que guiarán la investigación y el desarrollo del concepto de la colección. La asignatura de Moulage aportará técnicas de manipulación volumétrica de materiales y experimentación tridimensional, mientras que Diseño de

Complementos y Calzado enfocará el trabajo en la creación de accesorios y calzado que refuercen el concepto sensorial.

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El proceso de E-A planteado para la asignatura Diseño de complementos de Moda, 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 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 sí 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

El espacio en el que se imparten las clases será determinado por el centro, aula 3.7. 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.

Las actividades se organizan de manera secuenciada, complementándose una con otra, consecutivamente, hasta concluir con un portfolio, una presentación oral por parte del alumnado en la que se expone el sus trabajos. 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 mezclan imagen y texto) comunicando el desarrollo del proyecto.

La dinámica habitual de las clases teóricas es la presentación 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, ayudan 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 para cada caso de las distintas funciones y tareas que desarrolla un estilista de espectáculos y medios audiovisuales en el campo del estilismo, 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.

Materiales usados por la docente: móvil y portátil BYOD (Bring Your Own Device), proyector, ordenador (con programas de CAD: *Illustrator*, *Photoshop* e *Indesign*), programas de código abierto de AI (aún por determinar), altavoces, pantalla de proyección, pizarra, rotuladores de pizarra y recomendaciones bibliográficas, así como plataformas digitales: *Youtube*, *Google Classroom*, *Kahoot*, *Canvas*, *Genially*, *Instagram*, *Spotify* y *Pinterest*.

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

## TIPO DE ACTIVIDADES

Diseño de complementos de Moda es una asignatura teórico-práctica del 3º curso de los EEAASS de diseño de moda.

La metodología de enseñanza combinará enfoques teóricos y prácticos, promoviendo el desarrollo integral del alumno como diseñador. Se fomentará la participación activa a través de:

- **Clases teóricas** sobre historia del diseño de complementos, análisis de tendencias y materiales.
- **Talleres prácticos** donde los estudiantes experimentarán con diferentes técnicas de creación y producción.
- **Proyectos individuales y grupales** orientados al diseño y desarrollo de complementos, que serán presentados en forma de bocetos, prototipos y fichas técnicas.

- **Críticas de diseño** (críticas de proyectos), donde los estudiantes recibirán retroalimentación sobre sus propuestas.

- **Visitas a empresas o talleres** de fabricación de complementos y/o conferencias con profesionales de la industria.

Esta asignatura tiene 150 horas totales y se reparten en 72 horas en el aula y 78 de trabajo en casa de la siguiente forma:

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

- La parte teórica:
  - En estas se explicará el contenido correspondiente, con los apuntes previamente subidos a la plataforma Google Classroom.

- En su desarrollo se utilizará proyector y pizarra.

- Su puede utilizar sus dispositivos (BYOD) para ver el contenido y tomar apuntes en ellos, o bien utilizar papel y boli para las anotaciones en clase.

- Las explicaciones serán de 45/75 minutos (aproximadamente)

- Las actividades correspondiente al tema se realizarán y entregarán en la plataforma Google Classroom. Siempre que sea necesario, porque no haya dado tiempo en clase, el alumnado puede entregar la actividad los días siguientes desde su casa (sin superar 1 semana desde su petición)

- Serán dos tipos de actividades: exposición de diseñadores y actividades de refuerzo de contenido.

- El proyecto en el aula:

- En estas se elaborarán dos proyectos. El primero será de dos líneas y el segundo será colectivo de moda en los márgenes.

- Las entregas se indicarán en el classroom de la asignatura.

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 realizan 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 realizan exposiciones orales por parte de los alumnos de sus proyectos.

Descripción de actividades no presenciales

Dentro de las actividades no presenciales contamos con actividades relacionadas con cada tipología de proyecto 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, películas, teatro 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 la profesora.

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

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

A lo largo de este curso, como se recoge en 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 de la asignatura Diseño de complementos de Moda, cuenta con dos convocatorias para superar la materia: primera evaluación ordinaria (febrero 2025) y segunda evaluación ordinaria (septiembre 2025).

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 necesaria:

- La asistencia del alumnado a clase durante todo el semestre y su participación en el desarrollo de estas. Acumular un 20% de faltas injustificadas sobre el horario lectivo presencial (horas) de la asignatura supone la pérdida de la evaluación continua, y para compensar la falta de asistencia y el seguimiento de las actividades, se realizará un examen teórico que versará sobre todo el material didáctico y apuntes aportados por la docente en el aula para la asignatura.
- 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, y para compensar la falta de asistencia y el seguimiento de las actividades, se realizará un examen teórico que versará sobre todo el material didáctico y apuntes aportados por la docente en el aula para la asignatura.

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 o están evaluados con una calificación negativa (suspensos).

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.

### 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 U.D. —; 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 expresa 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 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 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 Modall* cuenta con dos convocatorias para superar la disciplina: primera evaluación ordinaria (febrero/junio 2025) y segunda evaluación ordinaria (septiembre 2025).

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
<b>-Proyecto interdisciplinar. (70%)</b>  -diseño de calzado para la colección de proyectos(40%) -diseño de un objeto para el cuerpo para la colección de proyectos(30%)	70%
Asistencia y participación en las dinámicas de aula, y trabajo tanto individual como en grupo.	20%
Participación y actitud positiva en las tutorías	10%

*examen teórico ( sólo si el alumnado tiene un 30% de faltas de asistencia y no tiene un seguimiento de las actividades y proyectos)	30%
--	-----

**\*En el caso de pérdida de evaluación continua, o que el alumnado tenga más de 30% de faltas de asistencia, o no se tenga un seguimiento continuado del trabajo en el aula y seguimiento de los proyectos y actividades, se procederá a la realización de un exámen y para compensar la falta de asistencia y el seguimiento de las actividades, se realizará un examen teórico que versará sobre todo el material didáctico y apuntes aportados por la docente en el aula para la asignatura.**

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, 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 el alumnado que no haya 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 2025 / 24 junio 2025.

#### **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 2025), es necesario que el alumnado acuerde con el profesor las actividades que se necesiten desarrollar para hacer frente a la convocatoria segunda ordinaria (septiembre 2025) 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 2025), 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-práctico: 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:

a) Materiales en el aula:

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

b) Libros especializados.

c) Material audiovisual:

- DVD: Películas con vestuario histórico. Extras: Temas relacionados con el vestuario.
- DVD: Películas musicales con referencia a espectáculos.
- DVD: Videos sobre ópera, ballet y otros espectáculos.

## 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

Se realizarán, siempre que la programación de la materia lo permita, actividades complementarias como visitas a exposiciones, jornadas, seminarios y otras actividades de interés para el estudiante. Estas actividades se concretarán a lo largo del curso.

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

### Bibliografía y recursos electrónicos

- Barnes, L., & Lea-Greenwood, G. (2010). Fast fashion in the retail store environment. *International Journal of Retail & Distribution Management*, 38(10), 760-772.
- Coleridge, N. (2021). *Los iconos de los accesorios de moda*. Thames & Hudson.
- Evans, C. (2013). The relationship between clothing and identity. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, 17(4), 437-456.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2013). *Accessories of the 20th century*. Taschen.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *Design of the 20th Century*. Taschen.
- Kawamura, Y. (2011). *Fashioning Japanese Subcultures*. Berg.
- Loring, J. (2010). *Tiffany Style: 170 Years of Design*. Abrams Books.
- Martin, R. (2018). *Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between*. The Metropolitan Museum of Art.
- McDowell, C. (2013). *Fashion Today*. Phaidon Press.
- Monneyron, F. (2009). *Accesorios de moda: Entre la función y el deseo*. Editorial Gustavo Gili.
- O'Hara, G. (2020). *The Fashion Handbook*. Routledge.
- Pinto, M., & Latour, A. (2015). *El arte de los complementos*. Ediciones CEAC.
- Quinn, B. (2012). *Textile Futures: Fashion, Design and Technology*. Berg Publishers.
- Rees, S. (2019). *Fashion Accessories: Design and Construction*. Laurence King Publishing.
- Rieley, J. (2015). *The Visual History of Costume Accessories*. Batsford.
- Riello, G. (2011). *Shoes: A History from Sandals to Sneakers*. Berg Publishers.
- Steele, V. (2008). *The Berg companion to fashion*. Berg Publishers.
- Steele, V. (2010). *The Impossible Collection of Fashion*. Assouline Publishing.
- Sun, D. (2011). *Fashion Forward: Creating Your Own Fashion Collection*. Batsford.
- Tarrant, N. (2014). *Fashion: The Whole Story*. Thames & Hudson.

### Plataformas educativas y de investigación en moda:

- Fashion Institute of Technology (FIT). (n.d.). *The Museum at FIT*. <https://www.fitnyc.edu/museum/index.php>
- The Metropolitan Museum of Art. (n.d.). *The Met: Costume Institute*. <https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/the-costume-institute>

### Bases de datos de tendencias y análisis de moda:

- Trendstop. (n.d.). *Trendstop*. <https://www.trendstop.com/>
- WGSN. (n.d.). *WGSN Fashion*. <https://www.wgsn.com/en/fashion>

### Blogs y plataformas de diseño:

- Dezeen. (n.d.). *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/>

- Designboom. (n.d.). *Designboom*. <https://www.designboom.com/>

**Vídeos y conferencias:**

- TED. (n.d.). *El poder de los accesorios en la moda* por Paula Pérez. <https://www.ted.com/>
- YouTube. (n.d.). *Masterclass sobre diseño de complementos en la moda* por Iris Van Herpen. <https://www.youtube.com/>

**Museos y archivos de moda en línea:**

- Google Arts & Culture. (n.d.). *Fashion Archive*. <https://artsandculture.google.com/project/fashion>
- Victoria & Albert Museum. (n.d.). *Fashion and Accessories Archive*. <https://www.vam.ac.uk/>

**Recursos de software de diseño:**

- Adobe. (n.d.). *Adobe Illustrator*. <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>
- CLO Virtual Fashion. (n.d.). *CLO 3D*. <https://www.clo3d.com/>