

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Moda			
CURSO		23-24			
ASIGNATURA		Proyectos de diseño de moda II			
PROFESOR/A		Ana Fernández Riverola			
DPTO.	Diseño de moda				
TIPO	Obligatoria		CARÁCTER	Teórica-práctica	
DURACIÓN	1º semestre	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	6 ECTS
HORAS TOTALES	150 horas	HORAS PRESENCIALES	72 horas	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	78 horas

### DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Proyecto de moda II es una asignatura teórico-práctica del 3º curso de los EEAASS de diseño de moda. En esta se profundizará en la realización de proyectos de moda, ampliando el contenido visto de Proyectos de Moda I del 2º curso de los EEAASS de diseño de moda, haciendo especial hincapié en los métodos de investigación proyectual, la sociología de la moda y su tratamiento y aplicación en el desarrollo de la creación.

### 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.
- 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.

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 Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

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

##### **BLOQUE I.- Introducción a la sociología de la moda**

-Moda, diseño y arte  
-Las moda como integración y diferenciación social  
-La moda como configuración de la identidad

<p><b>BLOQUE II.- Las tendencias en moda</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Historia de la tendencia</li> <li>-Los aspectos básicos de la tendencia</li> <li>-El sector de la tendencia</li> <li>- Estudios de tendencia</li> <li>-Desarrollo de la tendencia</li> <li>-Las presentaciones de las tendencias</li> </ul>	
<p><b>BLOQUE III.- Los diseñadores contemporáneos en moda</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Historia, hitos e importancia de marcas de pret-à-porter</li> </ul>	
<p><b>BLOQUE IV. -La metodología proyectual</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El método de investigación diseño de moda en la historia</li> <li>-Métodos de proyectación en diseño</li> <li>-La creatividad en los proyectos: la ruptura de Eisner</li> <li>-El proyecto como elemento comunicativo</li> </ul>	
<p><b>BLOQUE V. -Comunicativo procesual</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los sectores en el diseño de moda (insider/ outsider)</li> <li>-El target y la no normatividad</li> <li>-La tendencias de temporada aplicadas al diseño de moda</li> <li>-El <i>moodboard</i> en el proyecto</li> <li>-La cohesión de looks, líneas y colección</li> </ul>	
<p><b>BLOQUE VI- Comunicativo artístico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Recursos artísticos en los proyectos de diseño de moda</li> <li>-Fundamentos del diseño de moda: volumen, color, deconstrucción, textura, movimiento, silueta y línea</li> <li>-La IA como elemento de creación de bocetos</li> <li>-Variaciones de color</li> <li>-El collage digital como arte final</li> <li>-App y plataformas de creación virtual</li> </ul>	
<p><b>BLOQUE VII.- Comunicativo técnica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El lenguaje técnico en el diseño de moda</li> <li>-Los dibujos en plano las fichas técnicas</li> <li>-Las fichas técnicas básicas</li> <li>-Ficha técnica de descripción</li> <li>-Ficha técnica de patronaje</li> <li>-Ficha de confección</li> <li>-Ficha técnica de etiquetado</li> <li>-Size chart.</li> </ul>	
<p><b>PROYECTO I.- Proyecto de moda de dos líneas</b></p>	<p>Comunicativo procesual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El brief/temporada</li> <li>-Inspiraciones</li> <li>-Sectores</li> <li>-El target</li> <li>-Las tendencias</li> <li>-<i>Moodboard</i></li> </ul>
	<p>Comunicativo artístico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los boceto de dos líneas con IA</li> <li>-Variaciones de color y forma</li> <li>-Artes finales con collage digital</li> </ul>

<b>PROYECTO II.- Proyecto colaborativo de moda en los márgenes</b>	Comunicativo técnico	-Ficha técnica básica -Ficha técnica de descripción
	Comunicativo procesual	-El brief/temporada -Inspiraciones -Sectores -El target no normativo -Las tendencias - <i>Moodboard</i>
	Comunicativo artístico	-Los boceto con IA -Variaciones de color y forma -Artes finales con collage digital
	Comunicativo técnico	-Las fichas técnicas básicas -Ficha técnica de descripción -Ficha técnica de patronaje -Ficha de confección

## METODOLOGÍA

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

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

## TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

- **Aprendizaje clásico o lección magistral:** las explicaciones en el aula no durarán más de 45 minutos, siempre acompañadas con imágenes visuales y ejemplos, a través de método inductivo experimental.

- **Fomento de la comprensión lectora y la expresión escrita:** el alumnado tendrá que leer y comprender el temario explicado para la realización de las actividades.
- **Aprendizaje por proyectos:** los proyectos se realizan siguiendo la metodología de Bruno Munari (2006) Para hacer un arroz verde, por su facilidad de adaptación al campo del diseño de moda. Se desglosa en 3 partes: comunicativo procesual, comunicativo artístico y comunicativo técnico.
- **Aprender haciendo:** las actividades del taller se realizan a través de la explicación de la docente con ejemplos y su posterior ejecución de la actividad por el alumnado en el aula o en casa.
- **Pensamiento de diseño:** se propondrán preguntas y problemas para resolver para que el alumnado busque las soluciones eficaces y sostenibles.
- **Estrategia de pensamiento visual:** se utilizará imágenes visuales para hacer pensar y comprender al alumnado las ejecuciones técnicas.
- **Estrategia de pensamiento de diseño y/o visual con IA:** a través de la realización de modelos (de productos, técnicas de estampación, tejidos...) con programas de inteligencia artificial se potenciará la comprensión de técnicas, recursos, formas, materiales...posibles en el diseño y ,así, facilitar la búsqueda de soluciones a los problemas planteados.
- **Rol playing:** a través de la creación de roles que existen en las empresas de diseño de moda, el alumnado tendrá adjudicada su rol para elaborar las actividades propuestas.
- **Gamificación:** se utilizarán herramientas y técnicas para potenciar el aprendizaje a través de juegos (ya sean interactivos o manuales).
- **Música en el aula:** durante las sesiones prácticas de taller se utilizará música comunitaria para fomentar el bienestar en el aula.

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

#### ESPACIOS, AGRUPAMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

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

- **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.

## ACTIVIDADES Y SESIONES

Proyecto de moda II es una asignatura teórico-práctica del 3º curso de los EEAASS de diseño de moda. En esta se profundizará en la realización de proyectos de moda, ampliando el contenido visto de Proyectos de Moda I del 2º curso de los EEAASS de diseño de moda, haciendo especial hincapié en los métodos de investigación proyectual, la sociología de la moda y su tratamiento y aplicación en el desarrollo de la creación.

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.

Tipología de tarea	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	16	0	16
Lectura de artículos	0	6	6
Exposición diseñadores	5	7	12
Actividad de refuerzo de contenido	5	5	10
Proyecto I de dos líneas	16	30	46
Proyecto II colaborativo	20	25	45
Exposiciones de proyectos	8	5	13

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

## EVALUACIÓN

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### Transversales

CET1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

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

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 la sociología de la moda y los principales autores y autoras en la materia.

CEM2. Entender la importancia e interacción entre la sociología y la moda.

CEM3. Comprender la evolución, ciclo y estudio de las tendencias de moda.



CEM4. Conocer los diseñadores y diseñadoras de moda más influyentes en la actualidad, su evolución y repercusión.

CEM5. Aplicar la metodología proyectual acorde a las necesidades del proyecto.

CEM6. Realizar la fase comunicativo procesual del proyecto aplicando todo los conocimientos previos relacionados con la fase de investigación del proyecto de dos líneas.

CEM7. Crear diferentes bocetos, variaciones de color y artes finales en la fase comunicativo artística del proyecto aplicando los conocimientos sobre los fundamentos del diseño, el color, tendencias y recursos artísticos; creando cohesión en los diferentes modelos y las diferentes líneas de la colección.

CEM8. Realizar fichas técnicas básicas utilizando el dibujo en plano y lenguaje técnico específico que aporte toda la información necesaria para su industrialización.

CEM9. Realizar la fase comunicativo procesual del proyecto aplicando todo los conocimientos sobre sociología, tendencias y procesos relacionados con la fase de investigación del proyecto colaborativo.

CEM10. Crear diferentes bocetos, variaciones de color y artes finales en la fase comunicativo artística del proyecto aplicando los conocimientos sobre los fundamentos del diseño, el color, tendencias y recursos artísticos; creando cohesión en los diferentes modelos y trabajando de forma colaborativa.

CEM11. Realizar fichas técnicas complejas utilizando el dibujo en plano y lenguaje técnico específico que aporte toda la información necesaria para su industrialización en proyectos colectivos.

CEM12. Exponer de manera oral los diferentes trabajos, acorde a las peticiones indicadas, con un discurso fluido y coherente.

#### EVALUACIÓN CONTINUA: Instrumentos y procedimientos

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

La mayor parte de los ejercicios prácticos se realizan en el aula, por tanto, aquellos que superen **el 20% de faltas (14 horas) de asistencia NO PODRÁN** ser evaluados con un proceso de **evaluación continua** e irán a la evaluación global. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

Actividad e instrumento de evaluación continua		Criterios y ponderación				
<b>Actividades de teoría</b> -Lista de control	Estas actividades son aquellas que refuerzan el contenido teórico visto en clase. Se entregarán en fecha y forma estipulada previamente y serán evaluadas por separado. Su instrumento será la lista de control que y esta evaluación se desarrollarán durante todo el semestre.	CET2 CET3 CEEM6 CEEM15	CEG12 CEG13	CEM2	5%	15%
				CEM3	10%	

<p><b>Comentario de crítico</b> -Rúbrica de comentario</p>	<p>El comentario de texto será sobre un autor/a que haya profundizado en la relación de la moda y la sociología. Una reflexión sobre cómo se puede ver en algún elemento de la moda actual. En este se valorará con una rúbrica de comentario.</p>	<p>CET2 CET3 CEEM6 CEEM7 CEEM15</p>	<p>CEG12 CEG13</p>	<p>CEM1</p>	<p>10%</p>	<p>10%</p>
<p><b>Exposición oral sobre diseñador/a de moda</b> -Lista de control -Rúbrica de exposición oral</p>	<p>En esta actividad se expondrá la historia, implicación e hitos de 5 diseñadores contemporáneos. Esta actividad se valorará con una lista de control y una rúbrica de exposición oral.</p>	<p>CET3 CET7 CEEM6</p>	<p>CEG12 CEG13</p>	<p>CEM4</p>	<p>8%</p>	<p>10%</p>
<p>CEM12</p>	<p>2%</p>					
<p><b>Proyecto individual</b> -Lista de cotejo de proyecto -Rúbrica de exposición oral</p>	<p>Este proyecto es la creación de una colección de dos línea (3 artes finales cada una). En esta se valorará todo el aprendizaje previo. Se realizará a partir de la 5 semana del semestre. Tiene tres partes: el desarrollo comunicativo-procesual; el desarrollo artístico del proyecto y el comunicativo-técnico. Su realización será entre la clase y trabajo de casa. Este culminará con su exposición en clase. Este proyecto se evaluará en diferentes partes: el proyecto en sí y la exposición oral.</p>	<p>CET1 CET2 CET3 CET5 CET7 CET10 CET13 CET14 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11</p>	<p>CEG1 CEG3 CEG8 CEG11 CEG20 CEG21</p>	<p>CEM5</p>	<p>2%</p>	<p>30%</p>
<p>CEM6</p>	<p>10%</p>					
<p>CEM7</p>	<p>10%</p>					
<p>CEM8</p>	<p>5%</p>					
<p>CEM12</p>	<p>3%</p>					
<p><b>Proyecto colectivo</b> -Lista de cotejo de proyecto -Rúbrica de trabajo colaborativo -Rúbrica de exposición oral</p>	<p>En esta actividad expondrán todo el conocimiento visto previamente en las sesiones, tienen un carácter formativo utilizando rol playing (el alumnado como diseñador) de forma colectiva y es de entrega obligatoria. Esta se realizará al final de semestre y tiene tres partes: el desarrollo comunicativo-procesual; el desarrollo artístico del proyecto y el comunicativo-técnico. Su realización será entre la clase y trabajo de casa. Este culminará con su exposición en clase. Este proyecto se evaluarán diferentes partes: el proyecto, el trabajo colaborativo y la exposición oral.</p>	<p>CET1 CET2 CET3 CET6 CET8 CET10 CET11 CET13 CET16 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11</p>	<p>CEG1 CEG3 CEG7 CEG8 CEG11 CEG14 CEG20 CEG21</p>	<p>CEM5</p>	<p>2%</p>	<p>35%</p>
<p>CEM9</p>	<p>10%</p>					
<p>CEM10</p>	<p>10%</p>					
<p>CEM11</p>	<p>10%</p>					
<p>CEM12</p>	<p>3%</p>					

**Calificación sumativa-final continua:**

<b>Actividades de teoría</b>	<b>15%</b>
<b>Comentario de crítico</b>	<b>10%</b>
<b>Exposición oral sobre diseñador/a de moda</b>	<b>10%</b>
<b>Proyecto individual</b>	<b>30%</b>
<b>Proyecto colectivo</b>	<b>35%</b>
<b>CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA</b>	<b>100%</b>

#### EVALUACIÓN GLOBAL Y RECUPERACIÓN: Instrumentos y procedimientos

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

<b>Actividad e instrumento de evaluación continua</b>	<b>Criterios y ponderación</b>				
<p><b>Prueba escrita</b> -Cuestionario -Comentario</p> <p>El examen tiene tres partes la primera sobre el contenido teórico visto en las primeras semanas de la asignatura. Entrará la sociología de la moda y las tendencias. Esta prueba tiene de duración 30 minutos y serán 5 preguntas con respuestas abiertas con un peso de 1 punto cada una.</p> <p>La segunda parte es un comentario de texto sobre un autor/a que haya profundizado en la relación de la moda y la sociología. Una reflexión sobre cómo se puede ver en algún elemento de la moda actual. Esta prueba tiene de duración 1 hora.</p> <p>La última parte del examen es sobre diseños de pret-à-porter vistos a lo largo del curso. Se propondrán 10 imágenes que se deben asociar a los diseñadores que se han visto durante el curso. Tiene duración de 30 minutos.</p>	<p>CET2 CET3 CEEM6 CEEM15</p>	<p>CEG12 CEG13</p>	<p>CEM1 CEM2 CEM3 CEM4 CEM12</p>	<p>45%</p>	<p>45%</p>

<p><b>Proyecto individual de dos líneas</b> -Lista de cotejo de proyecto -Rúbrica de exposición oral</p>	<p>Esta actividad es de entrega obligatoria en fecha y forma. Tiene tres partes: el desarrollo comunicativo-procesual; el desarrollo artístico del proyecto y el comunicativo-técnico. Con su entrega se debe realizar una exposición de 15 minutos. Este proyecto se evaluará en diferentes partes: el proyecto y la exposición oral.</p>	<p>CET1 CET2 CET3 CET5 CET7 CET10 CET13 CET14 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11</p>	<p>CEG1 CEG3 CEG8 CEG11 CEG20 CEG21</p>	<p>CEM5  CEM6  CEM7  CEM8  CEM12</p>	<p>2%  10%  10%  5%  3%</p>	<p><b>30%</b></p>
<p><b>Proyecto individual de moda en los márgenes</b> -Lista de cotejo de proyecto</p>	<p>Esta actividad es de entrega obligatoria en fecha y forma. Tiene tres partes: el desarrollo comunicativo-procesual; el desarrollo artístico del proyecto y el comunicativo-técnico.</p>	<p>CET1 CET2 CET3 CET6 CET8 CET10 CET11 CET13 CET16 CEEM1 CEEM2 CEEM7 CEEM8 CEEM9 CEEM10 CEEM11</p>	<p>CEG1 CEG3 CEG7 CEG8 CEG11 CEG14 CEG20 CEG21</p>	<p>CEM5  CEM9  CEM10  CEM11</p>	<p>5%  10%  10%  3%</p>	<p><b>25%</b></p>
<p><b>Calificación sumativa-final global:</b></p>						
<p><b>Prueba escrita</b></p>						<p><b>45%</b></p>
<p><b>Proyecto individual de dos líneas</b></p>						<p><b>30%</b></p>
<p><b>Proyecto individual de moda en los márgenes</b></p>						<p><b>25%</b></p>
<p><b>CALIFICACIÓN FINAL CONTINUA DE LA ASIGNATURA</b></p>						<p><b>100%</b></p>
<p><b>ENTREGA DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIÓN</b></p>						
<p>Las entregas de actividades de la <b>evaluación continua</b> serán según la fecha estipulada en la plataforma Google Classroom, así como su corrección, entrega de resultados y calificación de la actividad. La entrega</p>						

fuera de plazo de las actividades propuestas supondrá un punto menos en la calificación de ésta. La recuperación de alguna actividad será entregada la semana siguiente de la entrega de correcciones. Las calificaciones serán de 0 a 10, siendo a partir del 5 el aprobado.

Si el alumno/a suspende un conjunto de las actividades de evaluación, nombradas en la tabla, podrá suponer la NO SUPERACIÓN del criterio y por tanto estará SUSPENSO.

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

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

La calificación final de la materia será del 0 al 10, siendo a partir del 5 el aprobado y esta será publicada en la plataforma de **IPASEN**. Para la superación de la materia el alumnado debe haber aprobado **todos los criterios de evaluación**, sin perjuicio si una actividad la tiene suspensa, siempre y cuando en su conjunto (media aritmética) supere el 5. Las actas de calificación serán públicas, de acorde a la LOPDCP de 2018, en el lugar y fecha acordadas por el centro.

## 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

Fuera de horario lectivo se proponen realizar las siguientes actividades:

- Curso de terapia del color en la Térmica con Elena Nuez (Bicocacolors)
- Cursos online sobre tendencias de DM o WGSN

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En cuanto a las actividades extraescolares la principal son:

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

\*Estas actividades están aún por concretar

## BIBLIOGRAFÍA

### Sobre la didáctica

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

### Normativa

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación.
- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 1614/2009**, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 633/2010**, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 628/2022**, de 26 de julio, por el que se modifican varios reales decretos para la aplicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, a las enseñanzas artísticas y las enseñanzas deportivas, y la adecuación de determinados aspectos de la ordenación general de dichas enseñanzas.

● **Decreto 111/2014**, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. (2014). Recuperado 15 de agosto de 2023, de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/150/1>

● **Orden de 19 de octubre de 2020**, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

### Sobre la materia

● 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: Flammarion, 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.<sup>a</sup> 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.<sup>a</sup> 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 museum at The Fashion Institute of Technology. *Fashion Designers A-Z*. KOLM: Taschen, 2018.

● Thomas, Dana. *Fashionopolis*. Barcelona: Superflua, 2020.

● Volpintesta, Laura. *Fundamentos 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.
- Rebecca 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.
- *Vestirse. Conformidad e imitación en el vestirse y la vida diaria*. Madrid: Alianza, 2021.