ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			ESTUDIOS SUPERIORES		
CURSO			4º EASD Moda		
ASIGNATURA			IMAGEN DE MODA		
PROFESOR/A			Eva Ríos y Ana Fernández		
DPTO.	DPTO. MODA				
TIPO	OBLIGATORIA DE LA ESP.		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4 ECTS
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	68	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	32

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La asignatura de Imagen de Moda contempla todos los aspectos relacionados con la intersección entre moda, cultura y sociedad, vertebrada por la imagen, elemento esencial para comprender el mundo actual. Los pilares de contenidos se verán en la asignatura serán: la sociología, la semiótica, la percepción visual y las tendencias. A través de estos se verán una serie de herramientas e instrumentos esenciales para la labor profesional del diseñador de moda en todas sus facetas multidisciplinares.

MARCO LEGISLATIVO

- **LODE. Ley Orgánica 8/1985 de 3 de Julio**, ordena el Derecho a la Educación, en la actualidad vigente sin embargo con modificaciones, en las que establece las finalidades de la actividad educativa (art. 2), derechos de padres y tutores (art. 4), y los derechos y obligaciones del alumnado (art. 6). En el Título I, regula los centro docentes públicos y privados. (B.O.E núm. 159, de 04/07/1985).
- **LOE. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo,** de Educación en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Esta norma determina una división entre enseñanzas de régimen general y de régimen especial (art 3.6). El Capítulo VI del Título 1 clasifica las Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño dentro de las Enseñanzas Artísticas Profesionales y establece los aspectos fundamentales de la ordenación de las mismas. (B.O.E. núm. 106 de 04/05/2006).
- **LEA. Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía,** en cuyo capítulo VI, sección 2

se ocupa de las enseñanzas artísticas, con los artículos 86 y 87 dedicados a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. (B.O.J.A núm. 252 de 26/12/2007)

- **Ley Orgánica 3/2020,** de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 1460/1995, de 1 de septiembre,** por el que se establece el título de Técnico superior en Artes Plásticas y Diseño en Estilismo de Indumentaria, perteneciente a la familia profesional de las artes aplicadas a la indumentaria, y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas. (B.O.E núm. 241 de 09/10/1995)
- **Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo,** donde se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. Determina las directrices generales de los títulos y de las correspondientes enseñanzas mínimas y la estructura común de su ordenación académica. (B.O.E núm. 125, de 25/05/2007)
- **Real Decreto 1614/2009,** de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 633/2010**, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- **Real Decreto 628/2022,** de 26 de julio, por el que se modifican varios reales decretos para la aplicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, a las enseñanzas artísticas y las enseñanzas deportivas, y la adecuación de determinados aspectos de la ordenación general de dichas enseñanzas.
- **Decreto 326/2009, de 15 de septiembre,** donde se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía. (B.O.J.A núm. 191 de 29/09/2009).
- **Decreto 360/2011, de 7 de diciembre** por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Arte de Andalucía (ROEA). (B.O.J.A núm. 251 de 27/12/2011).
- **Decreto 111/2014,** de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. (2014). Recuperado 15 de agosto de 2023, de https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/150/1
- **Orden de 19 de octubre de 2020**, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
- **Resolución de 12 de junio de 2024,** de la Dirección General de Ordenación,Inclusión, Participación y Evaluación Educativa, por la que se aprueban las directrices para la organización del Trabajo Fin de Grado del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1.-Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8.-Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT17.-Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

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.
CG5.-Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG6.-Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
CG11.-Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CGT14.-Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CGT19.-Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CE8.-Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE10.-Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
CE13.-Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
CE15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Los contenidos según normativa de la asignatura Imagen de Moda son los siguientes:

UD0-Presentación de la asignatura.
-El portal. Creando grupo

UD1- Introducción. La imagen de moda.
-La moda como cultura visual.
-La imagen e identidad del compañero.

UD2-Las tendencias pasadas y futuras.
- **Análisis crítica de tendencias.**
-Tendencias en década
-La historia en las tendencias actuales. Moda cíclica.
-Creación de una tendencia.

UD3- Sociología de moda.
-Introducción a la sociología de la moda.
-Análisis de moda de la sociedad malagueña.
-Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
-Estadística visual.

UD4 -La percepción
-Leyes y teorías perceptivas aplicadas (a la moda)
-Moda: contextos, configuración, representación y expresión mediante la imagen de moda.
-El lenguaje de la imagen aplicado a la moda.
-Elementos expresivos y relacionados de la moda

UD5- Semiótica de la imagen moda.
-Los 3 vestidos: vestido-imagen, vestido real y vestido escrito.
-Estructura del significante: el código vestimentario.
-Estructura del significado: el código vestimentario.

UD6-La sensación y la moda
-Estudio de los procesos sensoriales, perspectivos y cognitivos de las imágenes de moda.
-Creación del concepto de la imagen moda.
-Valores asociados

UD7-Agender en la moda
-Arquetipos de la feminidad y masculinidad.
-Imagen y estereotipos.
-Moda queer.

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

Calendario

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

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

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

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

Festivos

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

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

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

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

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

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

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

Presentamos a continuación el cronograma de la asignatura Imagen de moda, correspondientes al curso 2024-25.

SEMANA	UNIDAD	ACTIVIDAD	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS NO PRESENCIALES
1º 23/29 -SEP.	0	ST+PRESENTACIÓN ASIGNATURA	4	0	0
2º 30/06 - OCT.	0	PRUEBA INICIAL: EL PORTAL . LA VIDA SECRETA DE LAS PRENDAS.	0	4	4
3º 7/13 - OCT.	1	ACTIVIDAD I. TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS	1	3	0
4º 14/20 - OCT.	2	ACTIVIDAD I. TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS	2	2	4
5º 21/27 - OCT.	2	ACTIVIDAD II. CREACIÓN DE UNA TENDENCIA	1	3	4
6º 28/3 - OCT/NOV.	3	ACTIVIDAD III. ANÁLISIS SOCIOLÓGICO DE MODA . INVESTIGACIÓN A PIE DE CALLE	2	2	4
7º 4/10 - NOV.	3	ACTIVIDAD III. ANÁLISIS SOCIOLÓGICO DE MODA . INVESTIGACIÓN A PIE DE CALLE		4	4

8º 11/17 - NOV.	4	ACTIVIDAD IV. PERCEPCIÓN VISUAL	2	2	0
9º 18/24 - NOV.	4	ACTIVIDAD IV. PERCEPCIÓN VISUAL	0	4	4
10º 25/1-NOV./DIC.	5	ACTIVIDAD V. EL BESTARIO DE PRENDAS	2	2	2
11º 2/8-DIC.	5	ACTIVIDAD V.EL BESTARIO DE PRENDAS		4	0
12º 9/15-DIC.	6	ACTIVIDAD VI. SENSACIÓN Y LA MODA	2	2	0
13º 16/20-DIC.	6	ACTIVIDAD VI. SENSACIÓN Y LA MODA		4	4
14º 8/12-ENE.	7	ACTIVIDAD VII. MODA QUEER	2	4	0
15º 13/19-ENE.	7	ACTIVIDAD VII. MODA QUEER		4	4
16º 20/26-ENE.	-	RECUPERACIONES	0	4	-
17º 27/2-ENE./FEB.	-	RECUPERACIONES	0	4	0

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La técnica metodológica 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 el contenido. En cuanto a las estrategias metodológicas empleadas en la asignatura serán las siguientes:

- **Aprendizaje clásico o lección magistral:** las explicaciones en el aula no durarán más de 45 minutos, siempre acompañadas con imágenes visuales y ejemplos, a través de método inductivo experimental.
- **Fomento de la comprensión lectora y la expresión escrita:** el alumnado tendrá que leer y comprender el temario explicado para la realización de las actividades.
- **Aprendizaje basado en la investigación:** El ABI es una técnica didáctica que tiene el objetivo de relacionar las enseñanzas que se brindan en el aula, con técnicas y metodologías de investigación, que permiten que los estudiantes puedan, a la par de su formación, desarrollar competencias y habilidades de análisis, reflexión y argumentación.
- **El porfolio:** Ayuda al seguimiento sistemático, es un instrumento que ayuda a la evaluación formativa. Shulman (1999).
- **Aprender haciendo:** las actividades del presentadas 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.
- **Aprendizaje colaborativo:** a través de los estudiantes de ésta los distintos alumnos/as de niveles y habilidades dispares se unen para realizar una tarea, ayudando a las *Soft Skills* necesarias para su futuro profesional.
- **Rol playing:** a través de la creación de roles que existen en las empresas de diseño de moda, el alumnado tendrá adjudicada su rol para elaborar las actividades propuestas.
- **Gamificación:** se utilizarán herramientas y técnicas para potenciar el aprendizaje a través de juegos (ya sean interactivos o manuales).
- **Música en el aula:** durante las sesiones prácticas de taller se utilizará música comunitaria para fomentar el bienestar en el aula.
- **Proyectos interdisciplinares:** durante los proyectos se promoverá la interrelación curricular con diferentes asignaturas.

Por último, en esta asignatura se hará uso de tecnologías digitales y redes sociales (RRSS) como recursos y técnicas para el aprendizaje ya que entendemos la enseñanza «en función de las nuevas maneras de producción del saber, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad.» (López Gil & Bernal Bravo, 2015). Los dispositivos móviles serán instrumentos de interconexión entre el alumnado y el docente, pero también ejercerá una reciprocidad entre los

discentes. En esta línea el alumnado recibe una retroalimentación de todos los compañeros que fomenta el pensamiento comunitario y potenciará la creación de vínculos. Estos recursos van desde compartir música (Spotify o Youtube), imágenes (Instagram y Pinterest), vídeos (Yotube, Filmin, RTVE) y documentos (Drive o Classroom).

AGRUPAMIENTOS

El grupo se dividirá en A y B aunque se trabajará de forma conjunta en la mayoría de actividades. La coordinación docente será fundamental.
Existen muchas dinámicas que trabajaremos de forma grupal y será estructurada de la siguiente forma:

- **Gran grupo**
- **Individual**
- **Grupos colaborativos**

TIPO DE ACTIVIDADES

Durante el curso, en la asignatura de Imagen de moda, el alumnado trabajará las funciones propias de un diseñador- investigador utilizando herramientas de campos como el de la sociología, la semiótica o las artes. A través de actividades y dinámicas de grupo se desarrollará la asignatura.

- DINÁMICAS DE GRUPO: se desarrollarán en el aula y serán prácticas de iniciación al contenido que se va a desarrollar.
- DEBATES EN EL AULA: a partir de textos, películas y el mismo contenido de la unidad se generarán conversaciones y opiniones entre el alumnado.
-PROYECTO COLABORATIVO: Se desarrollará en algunas unidades para fomentar el trabajo en grupo y el rol playing.
- TAREAS DE DESARROLLO DE CONTENIDO: serán la parte central de la asignatura. En estas se reflexionará sobre el contenido visto en clase.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y
- comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CRITERIOS TRANSVERSALES:

- 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.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- 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.

CRITERIOS ESPECÍFICOS:

- 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.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 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

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

La mayor parte de los ejercicios prácticos se realizan en el aula, por tanto, aquellos que superen **el 30% de faltas de asistencia NO PODRÁN** ser evaluados con un proceso de **evaluación continua** e irán a la evaluación global. Los procedimientos, instrumentos y actividades de la evaluación continua serán los siguientes:

ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS Y DINÁMICAS DE GRUPO 20%

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

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

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

DEBATES Y PARTICIPACIÓN EN CLASE 10%

Estas actividades son durante la unidad. El instrumento de evaluación será la lista de cotejos y el procedimiento es la observación.

DESARROLLO DE CONTENIDO 50%

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

El **procedimiento** es a través del portfolio. El instrumento es **la rúbrica de portfolio.**

PROYECTO INTERDISCIPLINAR 20%

Esta actividad se realizará al final de la unidad 2.

El instrumento es r**úbrica de proyecto interdisciplinar**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

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

- 1 semana con retraso: -1 punto de la calificación de la actividad.
- Después de una semana no se recoge ningún trabajo. Quedará para recuperar a final de semestre.

Al 5º día de retraso en la entrega no se recogerá el ejercicio.
Si el ejercicio no se entrega con el formato y la forma requerida indicada en el ejercicio se determinará como NO entregado y se dará un plazo para subsanar el error.

Si el alumno/a suspende o no entrega algunas de las actividades de evaluación, nombradas en la tabla, podrá suponer la NO SUPERACIÓN de los criterios y por tanto estará SUSPENSO.
Las actividades y las pruebas de la **evaluación global** se realizarán y entregarán al final de semestre, el día estipulado por el centro para la recuperación de asignaturas.
Para subir nota o quieran ampliar la información del temario se propondrán actividades o lecturas complementarias acorde a los contenidos.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

En caso de no superar la asignatura, es necesario acordar con el profesor las actividades que se necesiten desarrollar para hacer frente a la convocatoria extraordinaria del mes de septiembre.
No se realizará una recuperación en febrero. El alumno/a que no supere la materia deberá recuperarla en la convocatoria extraordinaria de septiembre.
El alumnado que no supere los ejercicios exigidos durante el desarrollo de la materia, tendrá que volver a entregarlos con las correcciones propias indicadas por la docente. Estos ejercicios deberán entregarse antes del examen final de la materia para que puedan ser recuperados. La calificación media de los ejercicios deberá ser 5 o superior a 5 para que se realice la media con el examen final.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

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

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

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

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

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

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

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

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

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

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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

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

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Fuera de horario lectivo se proponen realizar las siguientes actividades:

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

BIBLIOGRAFÍA

- Crane, Diana. *Difundir, coleccionar y consumir: ensayos sobre moda, arte y consumo*. Navarra: Eunsa, 2012.
- Dana Thomas. *Dioses y reyes*. Barcelona: Superflua, 2021.
- Dreyfus, Arthur. *Defining dresses. A century of fashion*. París: Flammrion, 2015.
- Leopardi, Giacomo. *Diálogo entre la moda y la muerte y otras Operette Morali*. Madrid: Trama, 2016.
- Manzini, Ezio. *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial, 2015.
- Michele Wesen. *Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*. 2012.ª ed. Barcelona: Blume, s. f.
- Vega, Eugenio. *Crónica del siglo de la peste. Pandemias, discapacidad y diseño*. Madrid: Experimenta Editorial, 2022.
- Bowles, Melannie. *Diseño y estampación textil digital*, 2009.

https://www.casadellibro.com/libro-diseno-y-estampacion-textil-digital/9788498013863/1615929.

- Bürdek, Bernhard E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño del producto*. Madrid: Experimenta Editorial, 2019.
- Patricia Soley-Beltran. *¡Divinas! Modelos, poder y mentiras*. Barcelona: Anagrama, 2015.
- Barthes, Roland. *El sistema de la moda y otros escritos*. 2022.ª ed. Barcelona: Paidós, 2003.
- De La Puente-Herrera, Inmaculada. *El imperio de la moda*. Córdoba: Arcopress, 2011.
- Gilles Lipovetsky. *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama, 2013.
- Calefato, P. (2002). El sentido del vestir. Engloba.
- Fashionary. *Fashionpedia*. Hong Kong: Fashionary, 2021.
- Fetcher, Kate, y Lynda Grose. *Gestionar la sostenibilidad en la moda. Diseñar para cambiar. Materiales, procesos, distribución, consumo*. Barcelona: Blume, 2012.
- Georg Simmel. *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro, 2014.
- Juan Baeza. *Figurín de moda*. Barcelona: Promopress, 2014.
- The musuem at The Fashion Institute of Technology. *Fashion Designers A-Z*. KOlm: Taschen, 2018.
- Thomas, Dana. *Fashionopolis*. Barcelona: Superflua, 2020.
- Volpintesta, Laura. *Fudamentos del diseño de moda*. Barcelona: Promopress, 2015.
- Frisa, María Luisa. *Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado*. Buenos Aires: Ampersand, 2020.
- Sofía Calvo. *La revolución de los cuerpos. Moda, feminismo y diversidad*. Barcelona: Ril Editores, 2019.
- Hoskins, Tansy E. *Manual anticapitalista de la moda*. Navarra: txalaparta, 2014.
- Soler López, M. Carmen. *Manual de tejidos*. Barcelona: Wuds World Editorr, 2007.
- Eijkelboom, Hans. *People of the Twenty-Frist Century*. Londres: Phaidon, 2014.
- Gwyneth Holland, Rae Jones. *Predecir las tendencias de moda*. Barcelona: Promopress, 2018.
- Lozano, Jorge. *Moda. El poder de las apariencias*. Madrid: Casimiro, 2015.
- *ModaChrome. El color en la historia de la moda*. Madrid: Ministerio de cultura, 2007.
- Rebbeccah Pailes-Friedman. *Tejidos inteligentes para diseñadores*. Barcelona: Parramon, 2016.
- Russell, Alex. *Principios básicos del diseño textil*. Barcelona: Editorial GG, 2013. https://editorialgg.com/principios-basicos-del-dise-o-textil-ebook.html.
- VVAA, ed. *Moda. Historia y estilos*. Madrid: DK, 2012.
- Guillaume Erner. *Víctimas de la moda. Cómo se crea por qué la seguimos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013

ESCUELA DE ARTE
Y SUPERIOR DE DISEÑO
SAN TELMO

Junta de Andalucía