

Máster en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de **BIÓNICA, MATERIAS Y FIBRAS NATURALES. PROCESOS Y TÉCNICAS ARTESANALES**

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA.

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Co - diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Biónica, materias y fibras naturales. Procesos y técnicas artesanales		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre: Jueves de 16-18 hrs // 2º semestre: Martes de 16-18 hrs		
Lugar donde se imparte	2.10	Horas semanales	2 presenciales
Código	MM-A	Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	(Teórico- práctica) Tipo B: 60:40		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Jose Martínez Escutia // Mercedes Eslava Farré		
Correo electrónico	jmartinez@easdvalencia.com // meslava@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Jefatura de Estudios // Departamento de Ciencias Aplicadas		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de la asignatura es explorar la materia y la fibra natural así como los procesos de producción verdes y saludables. Investigar sobre acabados, tintes y aplicaciones textiles sostenibles con el fin de minimizar los procesos contaminantes disminuyendo los residuos y vertidos industriales. Se potencia la aplicación de conceptos biónicos y su transposición a los proyectos. Además se trabaja el concepto del “hand made” mediante el conocimiento de técnicas artesanales tradicionales para su posterior aplicación al proyecto de moda.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.3- Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos	C.B.1
R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	C.B.2
R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	C.B.2
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	C.B.3
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	C.B.6

R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.2
R.A.2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	C.E.2
R.A.3- Realizar prototipos perfectamente acabados mediante técnicas industriales y/o artesanales.	C.E.2
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	C.E.5

6. Contenidos

UD 1: Fibras y pieles naturales. Procesos de producción. Alternativas y estrategias más sostenibles.

UD 2: Fibras artificiales y sintéticas. Procesos de producción. Alternativas y estrategias más sostenibles.

UD 3: Procesos de Tejeduría. Procesos de producción. Alternativas y estrategias más sostenibles.

UD 4: Colorimetría, técnicas y procesos de tintura sostenibles.

UD. 5: Criterios de Calidad, certificaciones y eco etiquetado. "Made in green"

UD. 6: Técnicas artesanales y/o manuales de aplicación al proyecto. Fin de vida: Aprovechamiento de residuos de la moda

UD. 7: Arte y naturaleza. Biónica. Definiciones y ejemplos.

UD. 8: Biomimética. Metodología cradle to cradle. Eco-eficiencia.

UD. 9: Metodología proyectual biónica. Niveles analógicos. Método C.R.S.N. de Milán. Método del Instituto de Estructuras Ligeras de Stuttgart

UD. 10: Metodología del diseño biónico. Construcción de modelos. Naturaleza como fuente de innovación

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	22
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	36
Realización de exámenes	2
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	7
Realización autónoma de proyectos y trabajos	6
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	15
Recopilación de documentación para exámenes	4
Preparación de exámenes	4
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

8. Metodología

La asignatura se configura como teórico-práctica.

El profesor promoverá la participación activa de los alumnos en las clases. Favorecerá el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos, para que sean capaces de aplicar los métodos apropiados de investigación

La metodología utilizada para alcanzar los resultados de aprendizaje es una combinación de clases teóricas, clases prácticas, actividades y trabajos prácticos, donde se aplican los conocimientos adquiridos. Para ello, es preciso establecer una relación entre el trabajo presencial, el individual y el de grupo en las tutorías.

Esta metodología exige del alumno una participación activa en la comprensión de conocimientos en las sesiones presenciales expositivo-explicativas, la realización de los diferentes trabajos prácticos planteados, el compromiso en el trabajo individual autónomo - preparación de exámenes y trabajos individuales-, y su implicación en el trabajo colaborativo de las tutorías.

1. Actividades presenciales expositivo-explicativas

- El profesor dedicará un tiempo a la presentación organizada de los contenidos de cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de evaluación de la misma.
- Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.
- Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.
- Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.
- Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

2. Actividades prácticas

En las sesiones destinadas a las actividades prácticas se utilizarán los materiales y los métodos didácticos necesarios para acometer los diferentes contenidos prácticos planteados en el apartado de Contenidos.

3. Tutorías

En la tutoría el profesor orienta al alumno con el fin de lograr que su trabajo individual de investigación (en el ámbito textil) se realice de manera rigurosa y sirva para:

- Consolidar y profundizar en los conocimientos tratados en las sesiones expositivo-explicativas.
- Ejercitarse en la metodología de investigación.
- Presentar de manera estructurada, clara y con el vocabulario específico de la asignatura, el resultado del trabajo de manera oral y / o escrita.

Para conseguir este objetivo, el profesor realizará las siguientes actividades:

- Propondrá o aceptará del alumno temas de investigación adecuados para la consolidación y ampliación de conocimientos.
- Aceptará guiones de trabajo que contengan los puntos esenciales del mismo y dará pautas para la selección de información, la realización de síntesis y la presentación de conclusiones por escrito.
- Valorará las fuentes de información manejadas por el alumno para la realización de los trabajos.
- Detallará cuáles son los criterios de evaluación del trabajo.

9. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los 2 semestres en los que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
 - Se realizarán proyectos individuales y/o colectivos acompañados de exposición.
 - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
 - La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
 - El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
 - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.

- Serà obligatoria la presentació de los treballs, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 4. La no aprovació de los treballs, conllevarà la no superació de la assignatura.
 - La aprovació de la assignatura conllevarà la aprovació de cada una de las partes de la assignatura a lo largo de los 2 semestres.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
 - Dominio de los conceptos trabajados.
 - Adecuación a las pautas establecidas.
 - Coherencia entre los argumentos utilizados y la opinión expuesta.
 - Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.
 - Creatividad en la realización y presentación.
 - Capacidad de análisis y síntesis.
 - Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.
 - Corrección ortográfica y sintáctica.
 3. Actitud: (5% de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
 4. Convocatoria extraordinaria.
 - Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
 - La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

Bibliografía básica (materiales):

- HOLLEN, Norma. Introducción a los textiles. Grupo Noriega Editores. México, 1992.
- GILABERT, EDUARDO J. Química textil I: materias textiles. Servicio de publicaciones UPV. 2002.
- LÓPEZ SOLER, MARÍA DEL CARMEN. Manual de tejidos. Autor-Editor, 2007.
- SALCEDO, ELENA. Moda ética para un futuro sostenible, GGmoda, 2014.
- FLETCHER, KATE y GROSE, LYNDIA. Gestionar la Sostenibilidad en la moda. Blume. 2012

Bibliografía complementaria (materiales):

- BROWN, CAROL. Moda y Textiles: Guía para gestionar la fabricación y la industria, Blume, 2010.
- BROWN, SASS. Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social. Barcelona, Blume, 2010.

- VIÑOLAS MARLET, JOAQUÍN. Diseño ecológico, Barcelona, Blume, 2005

Bibliografía básica (biónica):

- SONGEL G. Biónica y Diseño. Ed. UPV, 2000.
- BRAUNGART M., MCDONOUGH W. De la cuna a la cuna. Ed. Mc Graw Hill. 2005
- WAGENSBERG J., La Rebelión de las Formas. Ed. Tusquets Editores, 2004.

Bibliografía complementaria (biónica):

- GHYKA M., Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Ed. Poseidón. 1977.
- LITINETSKI J.B., Iniciación a la biónica. Ediciones de bolsillo.
- VOGEL S., Ancas y Palancas. Ed. Tusquets Editores. 2000
- THOMPSON D., Sobre el crecimiento y la forma. Ed. Hermann Blume.
- WILLIAMS C. Los orígenes de la forma. Ed. Gustavo Gili. 1984
- Patrones y Pautas en la Naturaleza. Biblioteca Científica Salvat.

Máster en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de MODA Y COMUNICACIÓN

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA.

Curso 2017/2018

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Co - diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Ciencias Sociales		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Moda y Comunicación		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º y 2º semestre: Viernes de 18 -21hrs		
Lugar donde se imparte	2.10	Horas semanales	3 presenciales
Código	MM-A	Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	(Teórico- práctica) Tipo B: 60:40		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Maite Sebastia; Sofia Mariño; Jonathan Segade		
Correo electrónico	maitesebastia@hotmail.com ; sofiamarino1@gmail.com ; info@jonathan-segade.com ;		
Horario de tutorías	Ver horario de M. Astor y Dolors Pons en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Diseño de Moda		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de la presente asignatura se basa sobre la adquisición de conocimientos de gestión colaborativa. En base a esto la asignatura analiza las principales plataformas de gestión colaborativa de la sociedad facilitando y capacitando al alumno en la creación, gestión y comunicación de sus proyectos. Consecuentemente se espera que el alumno adquiera y potencie sus competencias en la red, mediante el uso adecuado de herramientas *on line* que lo hagan más competitivo. Así mismo se centra en el estudio de las formas de expresión y comunicación de la prenda a través del análisis del lenguaje de los signos que se derivan de los aspectos simbólicos del producto. Consecuentemente se potencia la relación dialéctica entre el usuario-objeto según la lógica del placer individual basado en el bienestar, la funcionalidad y placer en sí mismo desde el privatismo individualista y desde la comunidad.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.2-Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

C.E.4-Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta

de diseño.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	C.B.1
R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	C.B.2
R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	C.B.2
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	C.B.3
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
R. A. 1- Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.	C.B.3

R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.2
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	C.E.5
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.4

6. Contenidos

Los contenidos se dividen en cuatro bloques o apartados. Tres de ellos a impartir por distintos profesionales. Un cuarto módulo gira en torno a una introducción hacia el mundo de la moda, Además, gestiona visitas a empresas y presentación/visita a talleres de distintos diseñadores.

Bloque1 Profesional: MAITE SEBASTIÁ

Introducción. Comunicación de moda en 360º

La revista de moda.

Fashion influencers

Iniciativas eco.

Transversalidad

El futuro de las revistas de moda

Bloque 2 Profesional: SOFÍA MARIÑO, Fashion Stylist, www.sofiamarino.es

Estilismo y MEDIOS AUDIOVISUALES:

Estilismo moda EDITORIAL parte I

Estilismo moda EDITORIAL parte II

Estilismo en PUBLICIDAD.

Estilismo en CATÁLOGOS Y CAMPAÑAS

Bloque 3 Profesional: JONATHAN SEGADE

1 Aspectos teóricos

Fotografía de Moda.

2 Lenguaje fotográfico de la Moda

Inspiración.

Moodboard

Análisis de la fotografía publicitaria y editorial.

Influencia del fotógrafo en todos los puntos.

3 Cómo se realiza una producción de moda:

3.1 El desarrollo de un Shoot y sus elementos.

Filmmaker.

Concepto.

Dirección de arte.

Estilismo.

Hair Stylist

Make-up artits.

Modelo

3.2 El medio de publicación y los públicos a los que se dirigen.

Diferentes medios, su análisis y comprensión sociológica

Bloque 4 Profesoras:

Marisa Astor Introducción: el sentido del vestir y al sentido de la moda . El cuerpo y la moda.

El sentido social de la moda. El lenguaje de la moda.

Valor estético: postmodernidad y moda.

Dolors Pons: Visitas a empresas y co-tutora con los profesionales.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	22
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	36
Realización de exámenes	2
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	7
Realización autónoma de proyectos y trabajos	6
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	15
Recopilación de documentación para exámenes	4
Preparación de exámenes	4
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

8. Metodología

La asignatura se configura como teórico-práctica.

El profesor promoverá la participación activa de los alumnos en las clases. Favorecerá el trabajo en equipo y la documentación individual y colectiva de los alumnos, para que sean capaces de aplicar los métodos apropiados de la documentación a la investigación

La metodología utilizada para alcanzar los resultados de aprendizaje es una combinación de clases teóricas, clases prácticas, actividades y trabajos prácticos, donde se aplican los conocimientos adquiridos. Para ello, es preciso establecer una relación entre el trabajo presencial, el individual y el de grupo en las tutorías.

Esta metodología exige del alumno una participación activa en la comprensión de conocimientos en las sesiones presenciales expositivo-explicativas, la realización de los diferentes trabajos prácticos planteados, el compromiso en el trabajo individual autónomo - preparación de exámenes y trabajos individuales-, y su implicación en el trabajo colaborativo de las tutorías.

1. Actividades presenciales expositivo-explicativas

- El profesor dedicará un tiempo a la presentación organizada de los contenidos de cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de evaluación de la misma.
- Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios,

coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

- Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.
- Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.
- Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

2. Actividades prácticas

En las sesiones destinadas a las actividades prácticas se utilizarán los materiales y los métodos didácticos necesarios para acometer los diferentes contenidos prácticos planteados en el apartado de Contenidos.

3. Tutorías

En la tutoría el profesor orienta al alumno con el fin de lograr que su trabajo individual de investigación (en el ámbito textil) se realice de manera rigurosa y sirva para:

- Consolidar y profundizar en los conocimientos tratados en las sesiones expositivo-explicativas.
- Ejercitarse en la metodología de investigación.
- Presentar de manera estructurada, clara y con el vocabulario específico de la asignatura, el resultado del trabajo de manera oral y / o escrita.

Para conseguir este objetivo, el profesor realizará las siguientes actividades:

- Propondrá o aceptará del alumno temas de investigación adecuados para la consolidación y ampliación de conocimientos.
- Aceptará guiones de trabajo que contengan los puntos esenciales del mismo y dará pautas para la selección de información, la realización de síntesis y la presentación de conclusiones por escrito.
- Valorará las fuentes de información manejadas por el alumno para la realización de los trabajos.
- Detallará cuáles son los criterios de evaluación del trabajo.

9. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los 2 semestres en los que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
 - Se realizarán proyectos individuales y/o colectivos acompañados de exposición.
 - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
 - La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
 - El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
 - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
 - Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 4. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
 - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo de los 2 semestres.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
 - Dominio de los conceptos trabajados.
 - Adecuación a las pautas establecidas.
 - Coherencia entre los argumentos utilizados y la opinión expuesta.
 - Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.
 - Creatividad en la realización y presentación.
 - Capacidad de análisis y síntesis.
 - Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.
 - Corrección ortográfica y sintáctica.
3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Convocatoria extraordinaria.
 - Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes

serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.

- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

Bibliografía básica:

- BARTHES, ROLAND, *El sistema de la moda y otros escritos*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2003
- BROWN, SASS. *Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social*. Barcelona, Blume, 2010.
- BROWN, SASS, *Refashioned. Moda vanguardista con materiales reutilizados*, Blume, Barcelona, 2014
- DÍAZ SOLOAGA, PALOMA, *Comunicación y gestión de marcas de moda*, GG, Barcelona, 2014
- FLETCHER, KATE y GROSE, LYNDIA. *Gestionar la Sostenibilidad en la moda*. Blume. 2012
- FFOULKES, Fiona, *Cómo leer la moda. Una guía para comprender los estilos*, Akal, Madrid, 2011
- LANNELONGUE, MARIE-PIERRE, *Los secretos de la moda al descubierto*, GG, Barcelona, 2008
- LURIE, ALISON, *El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas de vestir*, Paidós Ibérica, Madrid, 2013
- MACKENZIE, MAIRI, *...ismos para entender la moda*, Turner, Barcelona, 2010
- MARTINEZ BARREIRO, ANA MARIA, *La moda en las sociedades modernas*, Tecnos, Madrid, 1998
- SALCEDO, ELENA. *Moda ética para un futuro sostenible*, G. G. moda, 2014
- SQUICCIARINO, N.: *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, Cátedra, Madrid, 2012

Bibliografía complementaria:

- VIÑOLAS MARLET, JOAQUÍN. *Diseño ecológico*, Barcelona, Blume, 2005
<http://www.esdi.url.edu/content/pdf/blogs-de-moda-encarna.pdf>

MÁSTER en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de
DIBUJO Y ESCRITURA. DIMENSIONES DEL
LENGUAJE GRÁFICO

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Máster enseñanzas artísticas	Co - diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	DIBUJO Y ESCRITURA. Dimensiones del lenguaje gráfico		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre: Jueves de 15-18 h // 2º semestre: Miércoles de 18-21 h		
Lugar donde se imparte	B1 Velluters	Horas semanales	3 Presencial
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	(Teórico- práctica) Tipo B: 60:40		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	NIEVES TORRALBA COLLADOS		
Correo electrónico	ntorralba@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario profesor en la web		
Lugar de tutorías	Dto. Expresión y Representación		

2. Introducción a la asignatura

El planteamiento de la presente asignatura aborda el lenguaje plástico como herramienta para buscar una identidad propia que identifique al alumno en la búsqueda de su yo personal. Esta asignatura debe ayudar al alumno a madurar en su proceso creativo, incitando a la reflexión personal, al análisis y búsqueda de estilo propio. Para ello la metodología planteada se basa en el debate y reflexión de ideas identitarias donde poder trabajar mediante técnicas gráfico plásticas que sirvan al alumno para la búsqueda de la identidad de marca.

El dibujo como soporte de la escritura. La escritura como dibujo.

En este sentido mediante un proyecto personal se fomentará la actitud investigadora que busque la transparencia en el proceso, la transmisibilidad de los resultados, siendo críticamente rigurosa y desde el mismo proceso creativo.

Su finalidad última es desarrollar la capacidad del alumno para enunciar gráficamente ideas, imágenes, mediante el aprendizaje del recurso gráfico de la caligrafía y su interrelación con el dibujo.

Esta asignatura cumple dos requisitos: está basada en el trabajo continuado del alumno tutelado por su profesor, por ser sustancialmente práctica y experimental, y tiene un carácter introductorio y básico de la escritura caligráfica aplicada al diseño.

3. Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB-2 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-5 - Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6 - Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-1 - Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y sostenible.

CE-2 - Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

CE-3 - Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifca del Título Oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

RA - 3 - Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.	C.B.2
RA - 1 - Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.	C.B.3
RA - 1 - Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
RA - 1 - Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
RA - 3 - Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
RA - 1 - Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.	C.E.2
RA - 2 - Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	
RA - 3 - Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.3

6. Contenidos

UD I. Escrituras caligráficas.

UD II. La Línea. El dibujo gestual. La composición.

UD III. La Figura humana y su interpretación en el dibujo de moda.

UD IV. La Mancha. El dibujo volumétrico. Proyecto de Intervención Personal.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	15
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	75
Asistencia a tutorías	-
Realización de exámenes	-
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	10
Realización autónoma de proyectos y trabajos	15
Asistencia a exposiciones o representaciones	10
Recopilación de documentación para trabajos	5
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150

8. Metodología

La asignatura se plantea fundamentalmente como un taller práctico, a fin de dotar al alumno que se matricule de los recursos teóricos y procedimentales óptimos para la realización de originales en los que convivan el dibujo y la escritura como obra unitaria o como contrapunto expresivo.

Los contenidos de cada unidad temática serán expuestos por el profesor con la ayuda de material gráfico y demás recursos didácticos.

Se plantearán ejercicios en base a cada unidad temática programada.

Se fomentará como metodología didáctica la autoevaluación de la propia actividad del alumno. En este sentido se realizarán puestas en común de los trabajos realizados, en las que todos podrán opinar y “corregir” el trabajo suyo y el de los demás.

Se enfocará la actividad docente de forma que se potencie la capacidad de investigación, la integración de conocimientos y su relación con otras materias del máster.

Se pretende utilizar una metodología que incentive la participación del alumno, que aporte recursos para que pueda resolver los problemas de sus trabajos.

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante una serie de ejercicios que constituyen el contenido procedimental o instrumental.

El procedimiento de modo genérico constará:

- Exposición de los temas con soporte visual. Un planteamiento de la propuesta con la aportación teórica y visual necesaria, por parte del profesor.
- Planteamiento del trabajo a realizar en el aula. La realización del ejercicio en clase, para permitir las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.
- Desarrollo de parte del trabajo por parte del alumno de manera individual en su casa, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos.
- Entrega y debate de resultados como parte importante del aprendizaje, se tiene que saber explicar a los demás las particularidades del propio trabajo y observar cómo otros pueden llegar a soluciones distintas con presupuestos similares.
- Recopilación y presentación de los trabajos en el PROYECTO PERSONAL.
- Visitas organizadas a exposiciones y museos que por su temática sean de especial interés.

9. Recursos

Pizarra.

Aula con mesas de dibujo y agua.

Aula con cañón de proyección.

Material audiovisual.

Biblioteca.

Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los 2 semestres en los que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
 - La aproximación a la consecución de los objetivos fijados se valorará a través de ejercicios prácticos planteados.
 - Todas las pruebas que sean objeto de valoración se calificarán de 1 a 10 puntos. El aprobado se establece en 5 puntos.
 - Se calificará al alumno al finalizar el curso.
 - Para obtener los créditos de la asignatura será necesario presentar todos los trabajos propuestos. Cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
 - La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
 - El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
 - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.

2. Criterios de evaluación:

- Dominio de los conceptos trabajados.
- Adecuación a las pautas establecidas.
- Coherencia, creatividad y experimentación en los contenidos del trabajo presentado.
- Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.
- Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.
- Entrega en los plazos establecidos

3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la asistencia y participación así como la implicación del alumno en todos las fases del trabajo.

4. Convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria constará de la entrega de **TODOS** los trabajos realizados durante el curso.

- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

Para la obtención de la nota final se contabilizarán los apartados 1 y 3 anteriores, siempre y cuando:

La asistencia a clase sea de un 80%. Los alumnos que no tengan un 80% de asistencias firmadas no se les recogerán los trabajos, pasando directamente a la convocatoria extraordinaria. Si esos alumnos tienen algún trabajo evaluado por el profesor, la nota en la convocatoria ordinaria será la resultante de hacer la media entre todos los trabajos del curso, poniendo en los no aceptados por el profesor la calificación de 0.

La no aprobación de **DOS trabajos**, conllevará la no superación de la asignatura (no se hará media). El alumno tendrá que ir a la convocatoria extraordinaria.

Se considera que la asignatura esta superada si la nota final es igual o superior a 5 una vez realizada la media ponderada descrita en los criterios de calificación.

**La entrega de trabajos no puede realizarse por terceras personas.
Se recuerda que la asistencia a las clases es obligatoria.**

11. Bibliografía

Bibliografía Básica

BORRELLI, Laird. *La ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores*. Barcelona, Blume, 2008.

DONOVAN, Bil. *Dibujo e ilustración de Moda. Estilos actuales e internacionales*. Barcelona, Blume, 2010.

GARCÍA Jolly, Victoria. *El libro de las letras*. México DF., Lectorum, 2011.

GLENVILLE, Tony. *Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*. Barcelona, Blume, 2013.

GONZÁLEZ CASANOVA, José Miguel. *Gramática del dibujo en 100 lecciones*. México DF. J.M.González ed., 2009.

LAFUENTE, Maite. *Técnicas de ilustración de Moda*. Köln, Evergreen, 2008.

MEDIAVILLA, Claude. *Caligrafía*. Valencia, Campgràfic, 2005.

WESEN, Michele. *Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores de moda*. Barcelona, Blume, 2012.

Bibliografía complementaria

ANGEL, Marie. *Pintura para calígrafos*. Madrid, Hermann Blume, 1985.

BAIN, Meter y SHAW, Paul (coord). *La letra Gótica. Tipo e identidad nacional*. Valencia, Campgràfic, 2001.

BLACKMANN, Cally. *100 años de Ilustración de Moda*. Barcelona, Blume, 2007.

CALLIGRAPHY REVIEW. Revista americana de caligrafía desde 1983.

HARRIS, Davis. *The Calligrapher's Bible*. Quarto Publishing Inc., 2003. *Directorio de Caligrafía*, Barcelona, Acanto, 2004.

KOCH, Rudolf. *Cuaderno de escritura*. Valencia, Campgràfic, 2001.

NOORDZIJ, Gerrit. *El trazo. Teoría de la escritura*. Valencia, Campgràfic, 2009.

WATANABE, Naoki. *Ilustración de moda contemporánea*. Promopress, 2009.

Máster en Enseñanzas Artísticas: Co-Diseño de Moda y Sostenibilidad

Guía docente de GESTIÓN DEL DISEÑO SOSTENIBLE

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	CO-DISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD		
Orientación Master	Práctica		
Departamento	CIENCIAS SOCIALES Y LEGISLACIÓN		
Nombre de la asignatura	Gestión del Diseño Sostenible: Responsabilidad social y dimensión ética		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Viernes de 16h a 18h		
Lugar donde se imparte	Aula 2.10	Horas semanales	2 presenciales
Código	MM-A	Créditos ECTS	4
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ignacio Bellón González		
Correo electrónico	ibg71@yahoo.es		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la página web de la EASD		
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias Sociales y Legislación		

2. Introducción a la asignatura

La sostenibilidad es actualmente una de las preocupaciones sociales que sigue una tendencia creciente más clara. La concienciación por parte del mundo de la moda no es reciente pero cada vez hay más ejemplos de empresas y diseñadores que huyen de la dinámica de usar y tirar la indumentaria sin más sentido que renovar la indumentaria de los consumidores.

De esta forma el objetivo de la asignatura se centra en el desarrollo de estrategias sostenibles para el desarrollo de productos de moda eco eficientes (eco diseñados), siguiendo criterios de responsabilidad social y dimensión ética y en optimizar y aplicar procesos de gestión completos y adecuados del (ACV) del producto.

Concretando lo anterior, la asignatura tratará los siguientes aspectos sobre la gestión del diseño sostenible:

- Ética empresarial y RSC.
- Transformación de la materia, obsolescencia y sostenibilidad.
- Ecología y diseño: ecodiseño.
- Estrategias para mejorar el diseño respetuosas con el medioambiente (DfE).
- Ecoeficiencia: gestión del ciclo de vida del producto (ACV) y fin de vida. Ecoindicadores.
- Ecología industrial y estrategias para su consecución.
- Estudio de casos de empresas de moda.
- El proceso de internalización: nuevos procesos de gestión y sus consecuencias
- Gestión de la estrategia productiva y distributiva en el exterior: control responsable y criterios éticos

3. Conocimientos recomendados

Cultura del Diseño, fundamentos de gestión del diseño y procesos textiles, propios del Grado en Diseño.

En caso de no tenerlos sí es muy conveniente tener conocimientos básicos del funcionamiento de una empresa.

4. Competencias y Resultados de Aprendizaje

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Gestión del Diseño Sostenible.

Competencias básicas:

- **CB-1.-** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad

de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

- **CB-2.-** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- **CB-3.-** Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- **CB-4.-** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- **CB-6.-** Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

Competencias específicas:

- **CE-1.-** Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.
- **CE-4.-** Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.
- **CE-5.-** Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

5. Resultados de aprendizaje

- **RA-1 (CB-1).** Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.
- **RA-2 (CB-1).** Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos
- **RA-3 (CB-1).** Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.
- **RA-2 (CB-2).** Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.
- **RA-3 (CB-2).** Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.
- **RA-2 (CB-3).** Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.
- **RA-1 (CB-4).** Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.

- **RA-2 (CB-6).** Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.
- **RA-1 (CE-1).** Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.
- **RA-2 (CE-1).** Identificar y comprender al usuario y su entorno, para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales, por medio de métodos avanzados de colaboración, reflexión e investigación.
- **RA-1 (CE-1).** Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.
- **RA-2 (CE-5).** Valorar económicamente la colección diseñada.

6. Contenidos

Tema 1. Modelo actual empresarial y RSC.

- Estrategia y gestión empresarial actual.
- Ética empresarial.
- RSC

Tema 2. Sostenibilidad y desarrollo sostenible.

- Conceptos básicos
- Sistemas naturales y técnicos.
- Ecología Industrial.
- Ecoeficiencia, ecoefectividad y ecodiseño.

Tema 3. Diseño y sostenibilidad.

- Alternativas de diseño más sostenible.
- Diseño sistémico.
- Diseño respetuoso con el entorno (DfE).

Tema 4. Materiales y sostenibilidad.

- Estrategias de uso de materiales.

Tema 5. Procesos y sostenibilidad.

- El modelo industrial lineal.
- Procesos industriales dignos.
- ACV y sus herramientas.
- Diseño para la refabricabilidad.

Tema 6. Distribución y sostenibilidad.

- Impacto de los sistemas de distribución.
- Packaging y puntos de venta.

Tema 7. Fin de vida y sostenibilidad.

- Huella ecológica.
- Diseño para el reciclaje.

Tema 8. Estrategia y sostenibilidad.

- Modelos de negocio sostenibles.
- Ecodiseño y gestión medioambiental.
- Nuevos sistemas de moda.

7. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	Horas
Actividades Presenciales 60 horas	(<i>Tareas dirigidas</i>) Clases teóricas para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar.	5 horas
	(<i>Tareas dirigidas</i>) Análisis de casos prácticos de discusión.	20 horas
	(<i>Tareas compartidas</i>) Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	25 horas
	(<i>Tareas compartidas</i>) Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos.	10 horas
	(<i>Tareas dirigidas</i>) Evaluación.	5 horas
Actividades Formativas	Metodología	Horas
Actividades No Presenciales 40 horas	(<i>Tareas autónomas</i>) Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20 horas
	(<i>Tareas autónomas</i>) Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales,	20 horas

8. Metodología

La metodología a seguir será constructivista, intentando que el alumno descubra por sí mismo la utilidad de los temas tratados, partiendo de sus conocimientos previos y de sus experiencias.

El profesor dirigirá parte del aprendizaje de las unidades didácticas con una adecuada combinación de estrategias expositivas, promoviendo el aprendizaje significativo y siempre acompañado de actividades y trabajos complementarios, con las estrategias de indagación o descubrimiento dirigido que sean necesarias.

A través de casos de análisis y debate se plantearán **situaciones problemáticas**, ayudando al alumno a adquirir los conocimientos que permitan abordar esas situaciones.

El profesor dirigirá el proceso de aprendizaje para captar **las ideas fundamentales** (sin menoscabo de otros contenidos de menor importancia), destacando la **funcionalidad** y la repercusión de ese tipo de contenidos en la vida activa. También se **resaltará** la importancia de ciertos contenidos, cuando ello sea necesario, para un adecuado proceso de

enseñanza aprendizaje (contenidos mínimos, contenidos nucleares...). Conviene tener en cuenta las **preconcepciones** del alumno (conocimientos previos, lenguaje, conceptos erróneos...), ya que hay que aprovechar todos los conocimientos potenciales del alumnado y rentabilizarlos al máximo.

Se propiciará la participación del alumnado en las **tareas de clase**, a partir de informaciones generales, para que las estructure y saque conclusiones. La realización de actividades deberá permitir crear un clima agradable, solidario y estimulante que evite la competitividad entre los alumnos.

El **contraste de ideas** facilita la comprensión de los contenidos (realización de esquemas, ventajas y desventajas de un determinado problema o cuestión, realización de mapas conceptuales...), para ello los **trabajos en grupo**, nos permiten gozar de situaciones privilegiadas para este desarrollo.

9. Recursos

Pizarra.
Recursos multimedia.
Páginas webs
Correo electrónico.
Material audiovisual (películas, documentales...).
Cañón de proyección.
Biblioteca.
Artículos de prensa relacionados con la materia.
Apuntes elaborados por el profesor.

10. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será realizada haciendo un seguimiento continuado a lo largo de todo el curso lectivo. Asimismo tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales del estudiante al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria será el siguiente:

- 1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el profesor, en función del número de alumnos y de la naturaleza de los trabajos a realizar.

Los trabajos que compondrán dicho dossier versarán sobre:

- Análisis y debate de casos prácticos (reales o académicos).
- Análisis y debate de vídeos on-line.

- Investigación y exposición de temas puntuales relacionados con los contenidos de la asignatura.
- Aplicación del ACV a empresas reales.

Se valorará lo siguiente:

- Nivel de dominio de los conceptos trabajados.
- Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo.
- Adecuación a las pautas establecidas.
- Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos.
- Creatividad y limpieza en la realización.

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación.
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación.
- Ajuste a las normas y plazos establecidos.
- Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo.

Todo trabajo que tenga fecha fija de entrega y que se realice fuera de plazo tendrá una penalización del 17% en su evaluación.

- 2- Actitud: 5% . Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo. Este apartado se perderá en la convocatoria extraordinaria de la asignatura.

Asimismo, dado que este máster es de carácter presencial, la no asistencia injustificada a más del 25% de las sesiones presenciales invalidará el seguimiento de la evaluación debiendo el alumno superar la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio en una única prueba escrita.

En caso de que el dossier de trabajos realizados a lo largo del período lectivo no permita superar la asignatura deberá entregarse aquellos que faltasen o bien rectificarlos (según el caso) para la semana de la convocatoria ordinaria en junio de la siguiente forma:

- Aquellos trabajos pendientes (o rectificables) que fuesen originalmente en grupo deberán realizarse de forma individual. Su entrega se considerará fuera de plazo a efectos de evaluación (penalización del 17%).

Si el alumno tuviera que superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria:

- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.
- Para las personas que acudan a esta convocatoria por inasistencia, la evaluación será mediante una única prueba escrita.
- En ambos casos se perderá el apartado de actitud.

11. Bibliografía

- Salcedo, E. “*Moda ética para un futuro sostenible*”. Ed. Gustavo Gili. 2014. ISBN 978-84-252-2605-2.

- Braungart, M. y McDonough, W. "*Cradle to Cradle*". Ed. McGraw-Hill. 2005. ISBN 978-84-4818-288-5.
- Fletcher, K. y Grose, L. "*Gestionar la sostenibilidad en la moda*". Ed. Blume. 2012. ISBN 978-84-9801-591-1.
- Capuz Rizo, S. y Gómez Navarro, T. (ed) "*Ecodiseño. Ingeniería del ciclo de vida para el desarrollo de productos sostenibles*". Ed. UPV, 2002. ISBN 978-84-9705-191-2.
- Gwilt, Alison "*Moda sostenible. Una guía práctica*" Ed. Gustavo Gili. 2014. ISBN 978-84-2522-723-3.
- Viñolas, J. "*Diseño Ecológico*". Ed. Blume. 2005. ISBN 978-84-9593-908-1
- Brown. S. "*Eco Fashion*". Ed. Blume, 2010. ISBN 978-84-9801-501-0.
- Vinyets, J. y Rieradevall, J. "*Ecodiseño y ecoproductos*". Ed. Rubes. 1999. ISBN 978-84-4970-074-3.

Materiales adicionales

Apuntes elaborados por el profesor.
Revistas y artículos especializados:
Casos prácticos.

Webgrafía.

www.pre-sustainability.com
www.instantlca-textile.com
www.classecohub.org
www.Ecotransit.org/calculation
www.warbyparker.com
www.bonobos.com
www.mbdc.com
www.ellenmacarthurfoundation.org
www.futerra.co.uk
www.apparelcoalition.com
www.eco-diseño.net
www.youtube.com
www.ecointelligence.com
www.ihobe.com
www.mcdonough.com
www.braungart.com/
eco-it.software.informer.com
portalsostenibilidad.upc.edu
diseñosostenibilidad.com

Máster en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de **Narrativas audiovisuales en la moda**

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA.

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Co - diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Narrativas audiovisuales en la moda		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1er sem. Martes 18h-21h, 2º sem. Jueves 17h-20h		
Lugar donde se imparte	S.0.	Horas semanales	3 presenciales
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico- práctica		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	María Trénor		
Correo electrónico	mtrenor@gmail.com		
Horario de tutorías	Ver horario de María Trénor en la web		
Lugar de tutorías	Aula S.0.		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de esta asignatura es promover en la/el alumna/o una comprensión más profunda

de la convergencia entre la imagen en movimiento y la moda, mostrando cómo el cine en su sentido más amplio, representa e interpreta el diseño de moda como un concepto, una industria y una forma cultural.

Asimismo, los fashion films, o cortometrajes de moda, se estudian como un género autónomo y una herramienta imprescindible que revoluciona la forma de entender la moda.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.2- Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

C.E.4- Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	C.B.1
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	C.B.3
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	C.B.6

R.A.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	C.E.1
R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.2
R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	C.E.2
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	C.E.5
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.4

6. Contenidos

- 1-Introducción al lenguaje audiovisual. Los oficios en el cine.
- 2- La cultura cinematográfica y la moda. Películas que marcaron tendencia.
- 3- Narrativa audiovisual aplicada al fashion film.
- 4- Preproducción, producción y postproducción de fashion films.
- 5- Técnicas de postproducción experimentales aplicadas al fashion film: animación y

efectos especiales.

6 - El papel de la mujer en los medios audiovisuales.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	38
Realización de exámenes	0
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	12
Realización autónoma de proyectos y trabajos	11
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	15
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

8. Metodología

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Trabajo presencial.

Clases teóricas. El profesor realizará la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.

Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

Trabajo autónomo.

Realización de trabajos prácticos de carácter autónomo fuera del aula propios de cada unidad didáctica. cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de evaluación de la misma.

Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.

Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.

Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

9. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizarlos procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los 2 semestres en los que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Ejercicios prácticos: (80% de la nota)
 - Se realizarán proyectos individuales y/o colectivos acompañados de exposición.
 - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
 - La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
 - El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
 - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al

- alumno su trabajo y el de sus compañeros.
- Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 4. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
 - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo de los 2 semestres.
2. En los trabajos prácticos se valorará:
 - Dominio de los conceptos teóricos trabajados. (10%)
 - Dominio de las herramientas técnicas trabajadas. (10%)
 - Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización. (10%)
 - Creatividad / Originalidad de la propuesta. (20%)
 3. Examen escrito tipo test (15% de la nota)
 4. Actitud: (5% de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
 5. Convocatoria extraordinaria.
 - Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
 - La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

- Bordwell, D. (1995). El significado del filme. Barcelona: Paidós.
- Comas, A. (2005). De Hitchcock a Tarantino. Madrid: T&B Editores. Corliss, R. (s.f.).
- Davis, F(1994). Fashion, Culture, and Identity. Chicago: University of Chicago Press.
- Drake, N.(1987). The Fifties in Vogue. Londres: Octopus Books. Entwistle, J. (2002). El cuerpo y la moda. Una visión sociológica. Barcelona: Paidós.
- Gila, J. y Guil, A. (1999, marzo). La mujer actual en los medios: Estereotipos cinematográficos. Comunicar, 12, 89-93.
- Gubern, R. (1999). Historia del cine. Barcelona: Lumen.
- Kuhn, A. (1991). El cine de mujeres. Madrid: Cátedra.
- Laverty, C. (2009, julio). Rear Window: Grace Kelly in Jeans. Recuperado el

21/05/2012 de <http://clothesonfilm.com/rear-window-grace-kelly-in-jeans/2360/>

Laverty, C. (2010). Rebel Without a Cause: James Dean in Denim. Recuperado el 02/06/2012 de <http://clothesonfilm.com/rebel-without-a-cause-james-dean-in-jeans/10804/>

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). Mujeres, miradas y estereotipos en el cine. Recuperado el 15/04/2012 de http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/mujer_estereotipo_cine.htm

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B. *Teoría de la narración audiovisual*, Cátedra, col. Signo e Imagen, Madrid, 2006.

Master en Enseñanzas Artísticas: CO-DISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD

Guía docente de **PRÁCTICAS EXTERNAS**

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	CO-DISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	MODA		
Nombre de la asignatura	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Dpto.Moda	Horas totales	250 h.
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual_Septiembre a junio		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Elena Celda Real		
Correo electrónico	practicasmoda@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Moda		

2. Introducción a la asignatura

Las prácticas del Máster de Co-Diseño de moda y sostenibilidad constituyen un período formativo en las empresas del sector, en el que los alumnos complementan y aplican los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas en entornos profesionales, garantizando así su adaptación a las necesidades que plantea el nuevo diseño colaborativo en la actualidad.

3. Conocimientos recomendados

Este es un máster eminentemente práctico y profesionalizador. No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos en las condiciones establecidas en los contenidos del Título Oficial del Master, en el punto 4.2. 'ACCESO Y ADMISION DE ESTUDIANTES'.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos para la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB2. Capacidad de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a sus conocimientos y juicios.

CB4. Desarrollar habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

CB5. Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB 6. Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1

R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.

R.A.3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.

CB2

R.A.2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.

CB4

R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.

CB5

R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.

R.A.2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.

CB6

R.A.1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.

R.A.2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1. Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

CE 2. Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

CE 3. Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

CE 4. Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.

CE 5. Determinar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño en función de los objetivos marcados por el briefing del proyecto y atendiendo al target específico de la empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1

R.A.2- Identificar y comprender al usuario y su entorno, para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales, por medio de métodos avanzados de colaboración, reflexión e investigación.

CE 2

R.A.1- Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.

R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.

CE 3

R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.

R.A.2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecúen a las propuestas.

CE 4

R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.

CE 5

R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.

5. Contenidos

ESPECIFICACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO MODA.

Las prácticas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes del máster. Aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en la formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento.

En función de las tareas a desarrollar por el alumnado, y además de considerar las competencias anteriormente descritas, van asociados a las prácticas los siguientes factores:

-Organización, desarrollo y aplicación de herramientas para la formalización de las soluciones, la visualización, comprobación, valoración y materialización.

-Profundización de los métodos productivos desde las características en la fabricación y el desarrollo de cada empresa.

-Gestión de la construcción de prototipos y su verificación.

-Funcionamiento de las oficinas técnicas.

-Gestión de diseño en la empresa.

-Grado de capacidad de aprendizaje.

-Cumplimiento de tareas realizadas por el alumno en la empresa.

-Adaptación, creatividad e iniciativa, motivación, comunicación oral, puntualidad...

-Capacidad de trabajo en equipo y de administración de los trabajos.

- Capacidad técnica en la resolución de los trabajos.
- Cumplimiento de programa de actividades previsto.
- Responsabilidades asumidas.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 100%	Las tutorías individuales y colectivas deberán servir como medio para coordinar a los/as estudiantes en las tareas individuales y de grupo, así como para evaluar tanto los progresos individuales como las actividades y la metodología docente.	10%
	Elaboración de las características del proyecto a realizar en la empresa colaboradora.	10%
	Estancias, reuniones y talleres en empresa para el desarrollo de temas específicos sobre las fases y gestión del proyecto.	80%

7. Recursos

Aquellos que dispone la empresa, asociados a las capacidades y recursos propios de los alumnos, necesarios para alcanzar los objetivos de diseño previstos.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

- Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.
- Evaluación continua de cada alumno, basada en las actividades realizadas, participación, grado de implicación del alumno y conocimientos adquiridos.
- Memoria que contenga todas las tareas realizadas por el alumno durante el período de estancia en la empresa, siendo un documento que justifique el proyecto formativo.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proyecto formativo en la empresa a partir de los resultados de aprendizaje marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.

Asistencia a sesiones teóricas y tutorías

Se evaluará: la asistencia y participación. Supone un 10% de la calificación total.

Memoria informe intermedio y final

Se evaluará:

La adecuación a las pautas dadas; nivel de dominio de los conceptos trabajados; relevancia de la información utilizada y su correcto análisis; la correcta ejecución y presentación del trabajo así como la puntualidad en su entrega.

Supone un 30% de la calificación total.

El informe del tutor de la entidad

Se valorará si el informe es favorable o no. Supone un 60% de la calificación total.

Para la calificación de las Prácticas Externas se deberán presentar completos todos los documentos arriba indicados y su calificación deberá ser positiva.

Para la calificación final positiva de las Prácticas Externas, **todas las partes deben estar aprobadas.**

En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.

En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.

9. Bibliografía

VV.AA (2012): *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la Comunidad Valenciana*. Valencia : Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana,

Master en Enseñanzas Artísticas: CO-DISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD

Guía docente de **PRÁCTICAS EXTERNAS**

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	CO-DISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	MODA		
Nombre de la asignatura	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Dpto.Moda	Horas totales	250 h.
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual_Septiembre a junio		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Elena Celda Real		
Correo electrónico	practicasmoda@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Moda		

2. Introducción a la asignatura

Las prácticas del Máster de Co-Diseño de moda y sostenibilidad constituyen un período formativo en las empresas del sector, en el que los alumnos complementan y aplican los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas en entornos profesionales, garantizando así su adaptación a las necesidades que plantea el nuevo diseño colaborativo en la actualidad.

3. Conocimientos recomendados

Este es un máster eminentemente práctico y profesionalizador. No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos en las condiciones establecidas en los contenidos del Título Oficial del Master, en el punto 4.2. 'ACCESO Y ADMISION DE ESTUDIANTES'.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos para la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB2. Capacidad de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a sus conocimientos y juicios.

CB4. Desarrollar habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

CB5. Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB 6. Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1

R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.

R.A.3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.

CB2

R.A.2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.

CB4

R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.

CB5

R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.

R.A.2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.

CB6

R.A.1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.

R.A.2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1. Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

CE 2. Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

CE 3. Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

CE 4. Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.

CE 5. Determinar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño en función de los objetivos marcados por el briefing del proyecto y atendiendo al target específico de la empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1

R.A.2- Identificar y comprender al usuario y su entorno, para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales, por medio de métodos avanzados de colaboración, reflexión e investigación.

CE 2

R.A.1- Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.

R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.

CE 3

R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.

R.A.2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecúen a las propuestas.

CE 4

R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.

CE 5

R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.

5. Contenidos

ESPECIFICACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO MODA.

Las prácticas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes del máster. Aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en la formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento.

En función de las tareas a desarrollar por el alumnado, y además de considerar las competencias anteriormente descritas, van asociados a las prácticas los siguientes factores:

- Organización, desarrollo y aplicación de herramientas para la formalización de las soluciones, la visualización, comprobación, valoración y materialización.
- Profundización de los métodos productivos desde las características en la fabricación y el desarrollo de cada empresa.
- Gestión de la construcción de prototipos y su verificación.
- Funcionamiento de las oficinas técnicas.
- Gestión de diseño en la empresa.

- Grado de capacidad de aprendizaje.
- Cumplimiento de tareas realizadas por el alumno en la empresa.
- Adaptación, creatividad e iniciativa, motivación, comunicación oral, puntualidad...
- Capacidad de trabajo en equipo y de administración de los trabajos.

- Capacidad técnica en la resolución de los trabajos.
- Cumplimiento de programa de actividades previsto.
- Responsabilidades asumidas.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades formativas	Metodología	% Créditos Ects
Actividades presenciales 95%	Sesiones teóricas y tutorías	5%
	Asistencia y formación en la entidad colaboradora Actividad formativa presencial consistente en la realización de prácticas tutorizadas en empresas mediante las cuales el alumno pone en práctica todas las competencias adquiridas y las aplica a proyectos reales.	90%
Actividades de trabajo autónomo del alumno. 5%	Preparación de trabajos, proyectos, memorias	5%

7. Recursos

Aquellos que dispone la empresa, asociados a las capacidades y recursos propios de los alumnos, necesarios para alcanzar los objetivos de diseño previstos.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios

intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

- Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.
- Evaluación continua de cada alumno, basada en las actividades realizadas, participación, grado de implicación del alumno y conocimientos adquiridos.
- Memoria que contenga todas las tareas realizadas por el alumno durante el período de estancia en la empresa, siendo un documento que justifique el proyecto formativo.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proyecto formativo en la empresa a partir de los resultados de aprendizaje marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.

Asistencia a sesiones teóricas y tutorías

Se evaluará: la asistencia y participación. Supone un 10% de la calificación total.

Memoria informe intermedio y final

Se evaluará:

La adecuación a las pautas dadas; nivel de dominio de los conceptos trabajados; relevancia de la información utilizada y su correcto análisis; la correcta ejecución y presentación del trabajo así como la puntualidad en su entrega.

Supone un 30% de la calificación total.

El informe del tutor de la entidad

Se valorará si el informe es favorable o no. Supone un 60% de la calificación total.

Para la calificación de las Prácticas Externas se deberán presentar completos todos los documentos arriba indicados y su calificación deberá ser positiva.

Para la calificación final positiva de las Prácticas Externas, **todas las partes deben estar aprobadas.**

En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.

En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.

9. Bibliografía

VV.AA (2012): *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la Comunidad Valenciana*. Valencia : Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana,

Máster en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de: PROYECTOS I: LA MODA COMO PROCESO CO-CREATIVO.
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA.

Curso 2017/2018

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Máster enseñanzas artísticas	C -diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Moda		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	<u>Proyecto I: la moda como proceso co-creativo</u>		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre: Lunes de 18 a 21 hrs. Miércoles de 18 a 20 hrs. // 2º semestre: Lunes de 18 a 20 hrs. Jueves de 18 a 21 hrs.		
Lugar donde se imparte	2.10	Horas semanales	5
Código	MM-A	Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	(Teórico- práctica) Tipo: 180:120		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Amparo Pardo Cuenca		
Correo electrónico	desamppita@gmail.com		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Moda		

2. Introducción a la asignatura

La asignatura de proyecto I: *la moda como proceso co-creativo* trata de construir y reconstruir el pensamiento de los estudiante a través del análisis social y los nuevos valores emergentes centrados en procesos colaborativos y modelos de personalización, enmarcados bajo la óptica del diseño de transformación. Desde este planteamiento la investigación va más allá de la búsqueda ordinaria de referencias de moda. El objetivo es alentar al alumno hacia la búsqueda de métodos y herramientas generativas de planteamiento co-creativo y procesos de co-diseño, que definan los nuevos roles de los diseñadores como desarrolladores, facilitadores y generadores de diseño desde distintas áreas de colaboración activa con la comunidad. Igualmente se busca el realce de valores sostenibles, que replanteen el modelo actual del sistema de la moda rápida para conciliarlo con la realidad social actual, trabajando los valores humanos de la prenda, entendida como objeto-signo de excepcional valor y sostenibilidad, dentro del modelo económico actual.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.- Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.2- Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

C.E.3- Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.

C.E.4- Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

<p>R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos</p> <p>R. A. 3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.</p>	C.B.1
<p>R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.</p> <p>R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.</p>	C.B.2
<p>R. A. 1- Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.</p> <p>R. A. 2 Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.</p>	C.B.3
<p>R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.</p>	C.B.4
<p>R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.</p> <p>R. A. 2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.</p>	C.B.5

<p>R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.</p> <p>R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.</p>	C.B.6
---	--------------

<p>R.A.2- Identificar y comprender al usuario y su entorno, para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales, por medio de métodos avanzados de colaboración, reflexión e investigación.</p>	C.E.1
<p>R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.</p>	
<p>R.A.1- Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.</p>	C.E.2
<p>R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.</p>	
<p>R.A.2 Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.</p>	C.E.3
<p>R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.</p>	C.E.4
<p>R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.</p>	C.E.5

6. Contenidos

CONTENIDOS POR UNIDADES

U.D.1- Diseño e identidad social: búsqueda de nuevos planteamientos creativos.

Proyecto: el diseñador como facilitador : Análisis colaborativo del objeto-signo: diseñador- consumidor

U.D.2- Diseño del sistema moda: gestión del modelo CO-CREACIÓN (empresa – diseñador y consumidor).

Técnicas para la eco eficiencia: Re fabricar-Reciclar-Reutilizar.

Proyecto de Re uso (upcycling)

U.D.3- Diseño y sociedad: aspectos y tendencias sociales colaborativas en la moda

Análisis colaborativo : diseñador- consumidor -artesanos

Modelos, métodos y herramientas experimentales del fashion design thinking.

U.D.4- Análisis regenerativo: Hackeo en moda

Reprogramar los códigos del modelo de producción desde la empresa: (co-diseño, co-producción y co-consumo.): Desarrollo y planteamiento creativo: gestión de la retroalimentación y gestión de residuos.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	160
Realización de exámenes	0
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	30
Realización autónoma de proyectos y trabajos	40
Asistencia a exposiciones o representaciones	20
Recopilación de documentación para trabajos	30
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	300

8. Metodología

La base metodológica será la construcción y desarrollo de propuestas colaborativas complementarias a la asignatura de proyecto de moda como signo de identidad.

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

Los ejercicios constituyen el contenido procedimental de la búsqueda de una identidad propia en el ámbito de la moda y el trabajo de co-diseño.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

A partir del 26 de Enero la asignatura reducirá su carga horaria de proyectos prácticos realizados en el aula para destinar dos horas lectivas semanales al planteamiento y

seguimiento del proyecto final de máster.

El procedimiento metodológico general consta de:

A. Trabajo presencial.

- Clases teóricas. El profesor aportará documentación visual e ilustrativa al presentar cada unidad didáctica y al inicio de cada clase si ésta lo requiere.
- Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno de forma individual y también por el colectivo (i.e., grupo de trabajo implicado, alumnos como diseñadores, empresa, depositarios finales)
- El profesor supervisará y co-evaluará con el resto de alumnos las aportaciones diarias sobre cada uno de los proyectos.
- A partir del 26 de Enero el profesor hará un seguimiento semanal del trabajo final de máster.

B. Trabajo autónomo.

- Continuación y Desarrollo de los trabajos prácticos (proyectos) iniciados en el aula.
- Desarrollo del trabajo final de máster, siguiendo las pautas marcadas por el docente.

9. Recursos

- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Material audiovisual.
- Máquinas de coser.
- Maniqués
- Redes sociales. Páginas Web.
- Artículos de prensa relacionados con la materia.
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

10. Evaluación

El trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5.

La nota reflejada será fruto de contemplar:

- La dedicación y el esfuerzo del alumno en el desarrollo de los trabajos propuestos.
- La idoneidad y coherencia de las propuestas del alumno con los objetivos propuestos.
- La creatividad y experimentación demostrada en la resolución de los ejercicios.
- La capacidad de resolución frente a problemas, es decir la destreza en la investigación,

- concepción, diseño, prototipos y comunicación.
- La asimilación de contenidos técnicos y prácticos para la correcta resolución en el desarrollo de los ejercicios.
- El ritmo de trabajo, la presentación de cada uno de los ejercicios en las fechas propuestas.
- El uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.
- La puntualidad, asistencia y actitud del alumno.

Criterios de calificación:

Convocatoria ordinaria:

A- Dossier de ejercicios-proyectos: (95% de la nota)

- Trabajos prácticos individuales de las unidades didácticas. Cada uno de ellos se puntuará en una escala del 1-10.
- Se realizarán proyectos individuales acompañados de exposición.
- La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
- La presentación de los trabajos es obligatoria y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, supondrá la no superación de la asignatura.
- La aprobación de la asignatura supondrá la nota media de cada uno de los trabajos desarrollados durante los dos semestres.

B- Actitud: Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.

C- Asistencia (5%)

**La asistencia de los alumnos es obligatoria. Si la ausencia a las sesiones es superior al 20% no se superará la asignatura

Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. (100% de la nota)
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

- SALCEDO, ELENA. Moda ética para un futuro sostenible, GGmoda, 2014.
- GWILT, ALISON. Moda sostenible. GGmoda, 2014.
- FLETCHER, KATE y GROSE, LYNDIA. Gestionar la Sostenibilidad en la moda. Blume. 2012
- BROWN, SASS. Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social. Barcelona, Blume, 2010.
- BROWN, SASS. Refashioned. Moda vanguardista con materiales reutilizados.

Barcelona, Blume, 2013.

- VIÑOLAS MARLET, JOAQUÍN. Diseño ecológico, Barcelona, Blume, 2005
- WAGENSBERG J., La Rebelión de las Formas. Ed. Tusquets Editores, 2004.
- SAN MARTIN, MACARENA. El futuro de la moda. Tecnología y nuevos materiales. Barcelona, Promopress, 2010.
- SEIVEWRIGHT, SIMON. Manuales de diseño de moda. Diseño e investigación. Barcelan, Gustavo Gili, 2008.
- HYWEL, DAVIES. Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Barcelona, Blume, 2010.

Máster en Enseñanzas Artísticas Co - diseño de moda y sostenibilidad

Guía docente de **PROYECTO: LA MODA COMO SIGNO DE IDENTIDAD**

ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA.

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Máster enseñanzas artísticas	Co - diseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Moda		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyecto: La moda como signo de identidad		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre: Martes de 15 a 18 hrs. Jueves de 15 a 18 hrs. // 2º semestre: Martes de 18 a 21 hrs. Miércoles de 15 a 18 hrs.		
Lugar donde se imparte	2.10	Horas semanales	6
Código	MM-A	Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Específica-obligatoria		
Tipo de asignatura	(Teórico- práctica) Tipo B: 60:40		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Tónuca Belloch Burguera		
Correo electrónico	tbelloch@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario del profesor en la web		
Lugar de tutorías	Departamento de Moda		

2. Introducció a la assignatura

La assignatura pretén ser un discurs de reflexió personal i orientar al alumne cap a la cerca de la identitat com a valor afegit de diferenciació.

En ella es realitzaran dos projectes vinculats a empreses. En el primer se treballarà amb Jeanologia, empresa valenciana innovadora en acabats làser i tecnologies eco eficients, on els/les alumne/s treballaran una col·lecció sostenible sota les condicions marcades per l'empresa.

En el segon, l'empresa Organic Cotton Colours aportarà els seus teixits de cotó orgànic per treballar peces que fagen al dissenyador reflexionar i cercar solucions a la problemàtica que suposen els residus tèxtils que es generen en el sector de la moda, un dels més contaminants del planeta.

3. Competències

La assignatura pretén satisfer les següents competències bàsiques:

CB-1.- Que els estudiants sepan aplicar els coneixements adquirits i la seua capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb el seu àrea d'estudi.

CB-2.- Que els estudiants sepan integrar coneixements i afrontar la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que sent incompleta o limitada, incloent reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.

CB-3.- Que els estudiants sepan comunicar les seues conclusions –i els coneixements i raons últimes que les sustenten– a públics especialitzats i no especialitzats d'un mode clar i sense ambigüedats.

CB-5.- Tèner la capacitat d'integrar coneixements en àmbits pràctics i/o creatius, i afrontar la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que incloent reflexions sobre el disseny, i en el seu cas, sepan integrar responsabilitats socials i ètiques.

CB-6.- Dar una resposta satisfactoria a les necessitats i demandes personals, organitzatives i socials, modificant i introduint elements nous en els processos i en els resultats.

La assignatura pretén satisfer les següents competències específiques:

C.E.1- Dissenyar col·leccions innovadores, que respondan a les necessitats del mercat i a les condicions de l'empresa de disseny conceptual, sostenible i col·laboratiu.

C.E.2- Comunicar propostes de moda de forma innovadora, reflexiva i amb identitat pròpia.

C.E.3- Formalitzar la proposta amb la realització de prototips, resolts mitjançant tècniques industrials i/o artesanals.

C.E.4- Valorar els aspectes estètics, simbòlics, semàntics i comunicatius del producte moda per a que resulten coherents amb la filosofia empresarial de la marca.

C.E.5- Verificar la viabilitat tècnica, productiva, econòmica i comunicativa de la proposta de disseny.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R.A.1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	C.B.1
R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	C.B.1
R. A. 3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.	C.B.1
R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.	C.B.2
R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	C.B.2
R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	C.B.2
R. A. 1- Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.	C.B.3
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R. A. 2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.	C.B.5
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	C.B.6

R.A.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	C.E.1
R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
R.A.2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	C.E.2
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.3
R.A.3- Realizar prototipos perfectamente acabados mediante técnicas industriales y/o artesanales.	C.E.3
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.4
R.A.2- Valorar económicamente la colección diseñada.	C.E.5

6. Contenidos

U.D.1- Diseño e identidad.

- Colección guardarropa sostenible.

U.D.2- Gestión de los residuos.

- Zero waste.

U.D.3- Identidad de marca.

- Creación de una marca sostenible.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	130
Realización de exámenes	0
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	32
Realización autónoma de proyectos y trabajos	54
Asistencia a exposiciones o representaciones	16

Recopilación de documentación para trabajos	48
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	300

8. Metodología

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

Los ejercicios constituyen el contenido procedimental de la búsqueda de una identidad propia en el ámbito de la moda y el trabajo de co-diseño.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

A. Trabajo presencial.

- Clases teóricas. El profesor realizará la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.
- Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

B. Trabajo autónomo.

- Realización de trabajos prácticos de carácter autónomo fuera del aula propios de cada unidad didáctica.

9. Recursos

- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Material audiovisual.
- Máquinas de coser.
- Maniqués
- Redes sociales. Páginas Web.
- Artículos de prensa relacionados con la materia.
- Correo electrónico.

- Biblioteca.

10. Evaluación

El trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5.

La nota reflejada será fruto de contemplar:

- La dedicación y el esfuerzo del alumno en el desarrollo de los trabajos propuestos.
- La idoneidad y coherencia de las propuestas del alumno con los objetivos propuestos.
- La innovación y experimentación demostrada en la resolución de los ejercicios.
- La capacidad de resolución frente a problemas, es decir la destreza en la investigación, concepción, diseño, prototipos y comunicación.
- La asimilación de contenidos técnicos y prácticos para la correcta resolución en el desarrollo de los ejercicios.
- El ritmo de trabajo, la presentación de cada uno de los ejercicios en las fechas propuestas.
- El uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.
- El uso adecuado de citas y referencias.
- La puntualidad, asistencia y actitud del alumno.

Criterios de calificación:

Convocatoria ordinaria:

A- Dossier de ejercicios-proyectos: (90% de la nota)

- Trabajos prácticos individuales vinculados a las Unidades Didácticas. Cada uno de ellos se puntuará en una escala del 1-10.
- Se realizarán proyectos individuales acompañados de exposición.
- La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
- La presentación de los trabajos es obligatoria y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de alguno de los trabajos, supondrá la no superación de la asignatura en convocatoria ordinaria, por tanto deberán presentarse los trabajos o el trabajo suspendido en la convocatoria extraordinaria.
- La aprobación de la asignatura supondrá la nota media de cada uno de los trabajos desarrollados durante los dos semestres.

B- Actitud: (5% de la nota). Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.

C- Asistencia: (5% de la nota). La asistencia y puntualidad de los alumnos es obligatoria. Se pasará diariamente la hoja de firmas; pasados 15 minutos del comienzo de la clase, se considerará falta de asistencia. Si el porcentaje de faltas de asistencia supera el 20%, la calificación de la nota se obtendrá en base a los criterios establecidos en la convocatoria extraordinaria.

Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y suspendidos en convocatoria

- ordinaria. (100% de la nota)
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

- SALCEDO, ELENA. Moda ética para un futuro sostenible, GGmoda, 2014.
- GWILT, ALISON. Moda sostenible. GGmoda, 2014.
- FLETCHER, KATE y GROSE, LYNDIA. Gestionar la Sostenibilidad en la moda. Blume, 2012
- BROWN, SASS. Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social. Barcelona, Blume, 2010.
- BROWN, SASS. Refashioned. Moda vanguardista con materiales reutilizados. Barcelona, Blume, 2013.
- VIÑOLAS MARLET, JOAQUÍN. Diseño ecológico, Barcelona, Blume, 2005
- WAGENSBERG J., La Rebelión de las Formas. Ed. Tusquets Editores, 2004.
- SAN MARTIN, MACARENA. El futuro de la moda. Tecnología y nuevos materiales. Barcelona, Promopress, 2010.
- SEIVEWRIGHT, SIMON. Manuales de diseño de moda. Diseño e investigación. Barcelan, Gustavo Gili, 2008.
- HYWEL, DAVIES. Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Barcelona, Blume, 2010.
- FLETCHER, KATE. Sustainable Fashion and textiles. Design Journeys. Routledge, 2014.
- RISSANEN, TIMO y McQUILLIAN, HOLLY. Zero waste Fashion design. Bloomsbury Publishing Plc, 2016.