



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Proyectos de Co identidad 2022-23

Especialidad: **Diseño de Moda**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Máster de Co-Diseño de Moda y Sostenibilidad		
Departamento	Diseño de Moda		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Co-identidad		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Lunes de 9:00-14:00 y Miércoles de 9:00-14:00		
Lugar impartición	2.10	Horas semanales	10
Código	MM-A	Créditos ECTS	10
Ciclo		Curso	22_23
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Amparo Pardo Cuenca / Mariola Marcet
Correo electrónico	apardo@easdvalencia.com
Horario tutorías	14.00h – 15.00h lunes y miércoles
Lugar de tutorías	Departamento de Moda



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura de *Proyectos Signo de Identidad* trata de construir y reconstruir el pensamiento de los estudiantes 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 y co-identidad, que definan los nuevos roles de los diseñadores como desarrolladores, facilitadores y generadores de diseño desde distintas áreas de colaboración activa con la comunidad. Por un lado, se busca la aplicación de técnicas sostenibles que posibiliten un desarrollo sostenible del sistema productivo; y por otro, se pretende desafiar y destruir las jerarquías lineales y los modelos institucionalizados de la moda, consiguiendo que el producto se genere y desarrolle desde la creatividad pública y el respeto medioambiental y ético de sus RRHH y de sus recursos materiales. Finalmente, 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 una nueva visión y mirada del consumo moda. Potenciar los valores humanos de la prenda, entendida como objeto-signo de excepcional valor y significado es otro de los logros de esta asignatura, enmarcada dentro de un modelo económico actual de innovación social y producción sostenible.

→ 3. Conocimientos previos 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.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1	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.
CB2	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.
CB3	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.
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.
CB6	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

CE1	Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.
CE2	Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.
CE3	Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.
CE4	Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.
CE5	Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>RA1-Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.</p> <p>RA2-Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.</p> <p>RA3-Planificar y utilizar información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.</p>	CB 1
<p>RA1-Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.</p> <p>RA2- 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>RA3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.</p>	CB 2



<p>RA1- 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>CB 3</p>
<p>RA1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.</p> <p>RA2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.</p>	<p>CB 5</p>
<p>RA1- 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>RA2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.</p>	<p>CB6</p>
<p>RA1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.</p> <p>RA3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.</p>	<p>CE1</p>
<p>RA2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.</p>	<p>CE2</p>
<p>RA1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.</p> <p>RA3- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.</p>	<p>CE3</p>
<p>RA 1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto</p>	<p>CE4</p>
<p>RA 2- Valorar económicamente la colección diseñada.</p>	<p>CE5</p>



RA1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño. RA3- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	CE3
---	-----

→ 6. Contenidos

La asignatura se enfoca hacia una perspectiva de innovación social y desarrollo sostenible que se plantea a partir de un proyecto real.

El *“Proyecto de Co Identidad: Moda Abierta 3.0”* desafía la figura del diseñador como autor para crear una colección colectiva dentro de la empresa *Capitan Denim*. La idea principal es la puesta en marcha de una nueva línea de ropa juvenil que investigue sobre la proyección y desarrollo de una colección conjunta a partir de la aplicación de la técnica de patronaje *Zero Waste* y el *Supra reciclaje (Upcycling)*. El objetivo principal de este proyecto es trabajar sobre la pérdida de identidades individuales en beneficio del trabajo colectivo y el desarrollo generativo de ideas conjuntas que eleven y potencien la marca.

A partir del caso concreto de *Capitan Denim* pretendemos revertir el modelo establecido y su estructura de diseño para plantear un modelo de desarrollo de diseño abierto basado en el co-diseño y la co creación de ideas. La ruptura de jerarquías y el estudio de las co identidades es fundamental para entender la metodología propuesta y su desarrollo.

En este proyecto se integra la marca *Upclick* que aporta valor añadido al desarrollo de diseño colaborativo.

El resultado es una colección viva, única y dinámica, cargada de calores, de significados y expresiones personales que no deja de lado la identidad de la empresa, sino que la potencia. Además las técnicas empleadas para su desarrollo permiten la libertad creativa y la ruptura de jerarquías en desarrollo y producción, ya que la técnica *Zero waste* fusiona la figura del diseñador con la del patronista y confeccionista. Por otro lado la técnica del *supra reciclaje* combinado a la anterior aporta un valor añadido a la colección, ya que emplea prendas textiles (defectuosas, pruebas o stocks) que simplifican y optimizan el proceso de confección.

La existencia de múltiples identidades dentro de una empresa hace que esta se vuelva más fuerte y potencialmente más creativa.

Existe la posibilidad de realizar una colaboración con otras empresas para la realización de los complementos de la colección. El proyecto contempla los siguientes contenidos:

Unidad 1. Fase de investigación y análisis

- Estudio del briefing
- Estudio de la identidad de la marca . (Brand Mapping- Brand Hacking)
- Estudio de la identidad del grupo . (Identity Mood-Group identity Mapping)
- Brand Identity Mapping)

Unidad 2. Fase Conceptual

Storytelling /narrativa

- Construcción de un personaje imaginario. (se emplean técnicas narrativas variadas: retrato de un personaje, narración, playlist, creación audiovisual etc..)



- Definición de los códigos de identidad permanentes de la marca y del grupo.

Definición del tema/ generación de ideas/concepto inspirador.

- Desarrollo de diseño (se emplean recursos variados: cartografías, libro nido, paneles visuales, videos, bocetos etc..)
- Definición de los códigos estacionales. (simbólicos, estéticos, ergonomicos)

Unidad 3. Fase de Desarrollo Creativo

Desarrollo de Bocetos y alternativas

- Desarrollo de bocetos y alternativas .
- Toma de decisión de las propuestas y definición de la linea .

Experimentación formal con técnicas aplicadas (zero waste y upcycling)

- Experimentación . (técnica Holly MacQuillan)
- Experimentación. (técnica Timo Rissanen)
- Experimentación híbrida.

Unidad 4. Fase Técnico Creativa

Desarrollo técnico formal de patrones (zero waste y upcycling)

- Definición de los patrones y marcadas .
- Corte y confección.
- Realización de patrones digitales.
- Realización de ilustraciones definitivas.

Unidad 5. Fase de Comunicación

Desarrollo de la propuesta comunicativa

- Shooting
- Memoria

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
-------------	--------------------------------------	--	--------------------------------------



<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R.A.1 R.A.2 R.A.3	13
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R.A.1 R.A.2 R.A.3	100
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		12
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R.A.1 R.A.2 R.A.3	13
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R.A.1 R.A.2 10 R.A.3	12
SUBTOTAL			150

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		65
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		15
SUBTOTAL			100
TOTAL			250



→ 8. Recursos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed nec hendrerit magna, at fringilla tortor. Fusce scelerisque tristique turpis, ut scelerisque dolor suscipit sit amet. Nullam mauris nisi, varius eget sapien et, mollis imperdiet dolor.

→ 9. Evaluación

La evaluación del profesor se establece sobre la base de los siguientes criterios: **Inicial:** preguntas al aire y reflexión al inicio de cada unidad (actitud)

Formativa y continua: Seguimiento diario de las actividades formativas que se van desarrollando y del cumplimiento de las entregas (informes cualitativos)

Final: Evaluación ponderada cada actividad formativa de 0 a 10 en función del peso evaluativo asignado a cada instrumento.

Instrumentos de evaluación:

1. Dossier de trabajo 95% Se dividirá en tres apartados:

- -Dossier de proceso
- -Dossier de comunicación
- -Producto y comunicación final

Al ser un proyecto colaborativo el desarrollo de la colección es conjunta por lo que el alumno deberá trabajar en equipo y se someterá a tres pesos evaluativos ponderados al 95%.

- - Auto evaluación 5% (mediante cuestionario ad hoc)
- - Co evaluación 30%. (mediante cuestionario ad hoc)
- - Evaluación del profesor 60%

2. Actitud 5% Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.

Dado que esta asignatura contempla la realización de dos proyectos la evaluación final de la asignatura será la media resultante de ambos puntuados de 0 a 10 siguiendo los criterios y pesos establecidos en la presenta guía.

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados



<ul style="list-style-type: none"> • Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y/o unidades comprendidos en las fases 1-2-3-4-). 80 % • Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques comprendido en la fase 5) 15% • Actitud 5% queda implícita en cada una de las fase al 1% 	R.A.1R.A.2R.A.3
---	-----------------

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y/o unidades comprendidos en las fases 1-2-3-4-) 20% • Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques comprendido en la fase 5) 20% <p>La prueba escrita solo se realizará en el caso que se hayan superado las dos anteriores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba final 60 % 	R.A.1R.A.2R.A.3

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • - Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y/o unidades comprendidos en las fases 1-2-3-4-). 80 % 	R.A.1R.A.2R.A.3



- **Dossier de comunicació** (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques comprendido en la fase 5) **15%**
- **Actitud 5% queda implícita en cada una de las fase al 1%**

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • - Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades comprendidos en las fases 1-2-3-4-) 20% • Dossier de comunicació (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques comprendido en la fase 5) 20% <p>La prueba escrita solo se realizará en el caso que se hayan superado las dos anteriores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba final 60 % 	<p>R.A.1R.A.2R.A.3</p>

→ 10. Bibliografía

Brown, S. (2010). Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social. Barcelona: Blume, Brown, S. (2013). Refashioned. Moda vanguardista con materiales reutilizados. Barcelona: Blume,

Fletcher, K. (2014). Sustainable Fashion and textiles.Design Journeys.Routledge.

Fletcher, K., y Grose L. (2012). Gestionar la Sostenibilidad en la moda.Barcelona: Blume.

Gwilt, A. (2014) Moda sostenible. Barcelona: GGmoda. •Hywel, D. (2010) Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda.Barcelona: Blume.



Vídeo

Apellido, Nombre. [Nombre de usuario en Youtube] (fecha). *Título del video en cursiva* [Video]. Youtube. <http://youtube.com/url-del-video>