

Máster en Enseñanzas artísticas

Título CODISEÑO DE MODA Y SOSTENIBILIDAD

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Proyecto Signo de Identidad

ESPECIALIDAD Diseño de MODA...

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

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	EASD Valencia		
Título Máster	Co Diseño de Moda y Sostenibilidad		
Departamento	Diseño de Moda		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyectos de Co Diseño		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Martes.-Miércoles-Jueves		
Lugar donde se imparte	2.10	Horas semanales	10
Código	MM-A	Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado	Curso	20/21
Duración	semestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico -Práctica 60%-40%		
Lengua en que se imparte	Español		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Lena Platonova y Desamparados Pardo Cuenca		
Correo electrónico	apardo@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario en la web (atención de alumno)		
Lugar de tutorías	online		

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.

La asignatura se plantea a partir de dos proyectos.

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

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-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.

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>	CB 3
<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>	CB 5

<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>	CB6
<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>	CE1
<p>RA2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.</p>	CE2
<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>	CE3
<p>RA 1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.</p>	CE4
<p>RA 2- Valorar económicamente la colección diseñada.</p>	CE5

6. Contenidos

La asignatura se enfoca hacia una perspectiva de innovación social y desarrollo sostenible que se plantea desde dos proyectos. El primero centrado en el desarrollo de Co Identidades y el segundo centrado en metodologías y prácticas de Co Diseño como innovación social.

El primer proyecto denominado “*Proyecto de Co Identidad*” desafía la figura del diseñador como autor para crear una colección colectiva dentro de la empresa *Ypikids*. 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*. La pérdida de identidades individuales en beneficio del trabajo colectivo y la búsqueda de un proceso de aprendizaje Co Creativo y multidisciplinar es el objetivo principal de este proyecto, que partiendo del caso concreto de *Ypikids* centre su estrategia en revertir el modelo empresarial actual para lograr un planteamiento de *friendship* o empresa amiga. En este sentido se pretende revertir el modelo establecido y su estructura de gestión y dirección para plantear el desarrollo de Co Identidades, capaces de generar ideas conjuntas desarrollarlas y ponerlas en marcha con el lanzamiento de una nueva línea de ropa juvenil *Ypikids Teens*. Por otro lado, la aplicación y desarrollo de procesos co creativos, aplicados desde la técnica de residuos cero, tiene como objetivo romper con la jerarquía de la cadena de desarrollo y producción fusionando la parte creativa de generación de ideas (propia de un diseñador) con la parte productiva (asociada habitualmente a un patronista y / o confeccionista). La existencia de múltiples identidades dentro de una empresa hace que esta se vuelva más fuerte y potencialmente creativa.

El proyecto contempla los siguientes contenidos:

Unidad 1. Presentación y funcionamiento de *Ypikids*.

Unidad 2. Introducción a las técnicas de residuos cero.

Unidad 3. Metodología de la colección residuos cero.

Unidad 4. Estudio de concepto creativo.

Unidad 5. Desarrollo de las propuestas técnicas-creativas.

Unidad 6. Comunicación.

En este proyecto también colabora la empresa Organic Cotton Colours .

Este proyecto se desarrolla en el segundo trimestre.

El segundo proyecto “*Proyecto de Co Diseño: Moda abierta 3.0*” trabaja sobre la base de nuevos planteamientos colaborativos de Codiseño y acción social, donde el rol del estudiante/ diseñador/a se convierte en facilitador de diseño para coordinar a un equipo de co-diseñadores en una comunidad offline/online.

Los contenidos teórico se plantean desde su aplicación práctica que se lleva acabo a través de un proyecto de codiseño real.

Proyecto de Co Diseño: Moda Abierta 3.0.

El “*Proyecto de Co Diseño: Moda Abierta 3.0*” arranca reflexionando acerca del sistema moda, de las jerarquías establecidas en el tradicional modelo de negocio, de la insostenibilidad de sus procesos productivos, de la precariedad de los recursos humanos, de la falta de ética laboral, de la pérdida de memoria histórica, genuinidad local etc.. para buscar soluciones democráticas, abiertas, plurales, éticas sostenibles y colaborativas. El objetivo de este proyecto no es diseñar para la gente, sino diseñar con la gente una colección de moda dinámica y de código abierto. Se trata de reaprender a diseñar enfocando la mirada en una nueva forma de consumir y de entender el producto moda, no como algo que compramos, usamos y tiramos, sino como algo que está vinculado a nosotros porque intervenimos (en mayor o menor medida) sobre la generación, desarrollo, producción y comunicación de éste producto. Al trabajar una colección abierta, posibilitamos que el público intervenga en el producto dándoles un espacio para diseñar de forma colaborativa. El resultado es una colección viva, única y dinámica cargada de valores, de significados y de expresiones personales que elevan el producto moda a una dimensión superior: de producto-objeto a producto-sujeto. Consideramos que el producto (colección) resultante es la extensión de múltiples identidades que lo han intervenido, haciendo que éste tome diferentes formas, colores, texturas ; y ,en definitiva, responda las necesidades simbólicas, estéticas y funcionales de un consumidor activo y real, un consumidor que se sienta vinculado al producto porque ha formado parte de la ideación y desarrollo de éste, y en definitiva es coautor y/o codiseñador de la colección propuesta.

Desde el punto de vista práctico de desarrollo de producto, se estudiarán las diferentes tipologías de prendas y sus múltiples transformaciones, variaciones o generación de formas nuevas, con el objetivo de presentar una propuesta de diseño genuina y auténtica que posibiliten su transformación libre en pro de una potencial personalización masiva que sea capaz de preservar unos códigos de identidad permanente mínimos que hagan la colección identificable y materializable.

Desde el punto de vista metodológico se trabaja de forma colaborativa con una comunidad (espacio de diseño offline / online) de co-diseñadores que busca dar respuestas a necesidades reales (estéticas, simbólicas y funcionales).

El proyecto contempla los siguientes contenidos:

Unidad 1. Estudio y reflexión del contexto actual del sistema de la moda institucionalizado.

Unidad 2. Método y técnicas sostenibles aplicadas al contexto de acción.

Unidad 3. Diseño de la colección.

Unidad 4. Desarrollo de la propuesta.

Unidad 6. Comunicación.

Palabras clave: reeducar, cocrear, revalorar,

Empresas que apoyan el proyecto:

Texlimca

Jeanalogía

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R.A.1 R.A.2 R.A.3	13
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.</i>	R.A.1 R.A.2 R.A.3	100
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		12
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	R.A.1 R.A.2 R.A.3	13
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R.A.1 R.A.2 10 R.A.3	12
SUBTOTAL			150
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: 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.</i>		75
<i>Estudio práctico</i>	<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.</i>		20

Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		5
		SUBTOTAL	100
		TOTAL	250

8. Recursos

Pizarra.
Cañón de proyección.
Material audiovisual.
Máquinas de coser.
Máquinas remalladoras. Plancha industrial.
Maniqués.
Redes sociales. Páginas webs. Correo electrónico.
Biblioteca.

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 presente guía.

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos 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). 45% • - Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • - Producto y comunicación final (prototipos y editorial de la colección) 20% • Actitud 5% 	R.A.1R.A.2R.A.3
9.1.2 Alumnos 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) 40% • Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques) 25% • - Producto y comunicación final (prototipos y editorial de la colección) 20% • - Prueba final (acto evaluativo teórico-práctico) 10% • - Actitud: 5% 	R.A.1R.A.2R.A.3

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos 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). 45% • - Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • - Producto y comunicación final (prototipos y editorial de la colección) 20% • - Actitud: 5% 	R.A.1R.A.2R.A.3

9.2.2 Alumnos 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) 40% • - Dossier de comunicación (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques) 25% • - Producto y comunicación final (prototipos y editorial de la colección) 15% • - Actitud: 5% • - Prueba final (acto evaluativo teórico-práctico) 15% 	R.A.1R.A.2R.A.3

10. Bibliografía

Bibliografía general

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.

FletcherK., 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.