

**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,