

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 2016/2017

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	10
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	Clara Viguer		
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.