



## Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

### Proyecto: La Moda como proceso Co-creativo 2024-25

Especialidad: **Moda**

Curso **2024/2025**

→ 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 en CoDiseño de Moda y Sostenibilidad		
Departamento	Moda		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyecto: La Moda como proceso Co-creativo		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Lunes de 10h a 15h y jueves de 9h a 14h		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	10
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado	Curso	
Duración	Trimestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Maria Manrique y Bárbara León
Correo electrónico	<a href="mailto:mmanrique@easdvalencia.com">mmanrique@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	Por determinar
Lugar de tutorías	



---

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

---

La moda como espíritu del tiempo es el reflejo de la sociedad del momento en el que se encuentra. En consecuencia, la creación de una prenda responde a un momento determinado de la historia y va evolucionando con ella; en ocasiones, las prendas mueren por el camino, otras veces, evoluciona tanto que ya no responde a las funciones para la que fueron creadas, convirtiéndose en ambos casos en residuos textiles contaminantes.

La asignatura de La Moda como proceso Co Creativo tiene como objetivo ayudar al alumno a entender el mundo de la moda desde la óptica de las nuevas necesidades sociales y ecológicas reales, para construir una colección de moda viva e íntegra que de respuesta a lo percibido desde la investigación y análisis (prenda-contexto-identidad). La construcción de la colección de moda se enfoca en una perspectiva de diseño de innovación centrada en la co-creación y en la aplicación de técnicas de diseño sostenible Upcycling que resuelvan, desde el punto de vista productivo el problema de acumulación de residuos textiles, y desde el punto de vista psicosocial potencien las relaciones de la prenda con el co diseñador “consumautor” elevando las competencias de uso de las prendas sobre las que se trabajará. Por último, desde la relación con el contexto se pretende que el proceso de ideación y desarrollo conceptual de la colección cuestione y al contexto (económico-social-político-ecológico) actual.

“La idea de fondo es dejarnos guiar por el hilo de las emociones, para investigar la complejidad de una relación que, en las diferentes épocas históricas, cuenta las tramas que se establecen entre moda y sociedad, y la capacidad que la moda tiene de sustituir, a través de manifestaciones superficiales de la cultura, las tramas de tales relaciones y las relaciones de poder.” (Marchetti, 2020, p. )

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Conocimientos y habilidades de patronaje y confección en un nivel medio-alto.  
También se necesitarán conocimientos básicos de metodología proyectual y cultura del diseño.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de CoDiseño de Moda y Sostenibilidad

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.



### 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-	Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.
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
R2 - Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos	CB 1
R3 - 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.	CB 1
R2 - 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.	CB 2
R3 - Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB 2
R1 - 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.	CB 3
R2 - Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	CB 3
R1 - Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB 4
R1 - Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB 5



R2 - Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.	CB 5
R1 - 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.	CB 6
R2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	CB 6
R.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 1
R3 - Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	CE 1
R1 - Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.	CE 2
R1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	CE 3
R2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	CE 3

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. Fase de Investigación y análisis

- Investigación y análisis, su significado a través de las diferentes épocas y el sentir de su significado en la sociedad (contexto) actualidad.
- Estudio de la técnica del upcycling como solución (productiva y anti consumo) al problema de los residuos textiles.

### Unidad 2. Fase conceptual co-creativa

- Propuesta co-creativa: de la idea al desarrollo del concepto y su ajuste al campo de trabajo mediante la aplicación de diferentes técnicas de pensamiento de diseño crítico y co creativo.

### Unidad 3. Fase técnica co-creativa

- Análisis de las prendas residuos de sus competencias de uso y reuso.
- Selección de prendas en base a las necesidades planteadas, ajuste e idoneidad con el concepto desarrollado.



- Deconstrucción y reconstrucción de prendas.

## Unidad 4. Fase de Comunicación

- La propuesta de estilismo y la comunicación de la colección en coherencia con el concepto desarrollado: fotografía.

## → 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)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor 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
Clases prácticas	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.	R.A.1 R.A.2 R.A.3	100
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R.A.1 R.A.2 R.A.	12
Tutoría	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.	R.A.1 R.A.2 R.A.	13
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R.A.1 R.A.2 R.A.	12
<b>SUBTOTAL</b>			<b>150</b>

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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.		75
------------------	--	--	----



Estudio práctico	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
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...		5
<b>SUBTOTAL</b>			100
<b>TOTAL</b>			<b>250</b>

## → 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.



## 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"> <li>- <b>Dossier de proceso</b> (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). <b>45%</b></li> <li>- <b>Dossier de comunicación</b> (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). <b>30%</b></li> <li>- <b>Producto y comunicación final</b> (prototipos y editorial de la colección) <b>20%</b></li> <li>- <b>Actitud 5%</b></li> </ul>	R.A.1 R.A.2 R.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"> <li>- <b>Dossier de proceso</b> (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). <b>40%</b></li> <li>- <b>Dossier de comunicación</b> (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). <b>25%</b></li> <li>- <b>Producto y comunicación final</b> (prototipos y editorial de la colección) <b>20%</b></li> <li>- <b>Prueba final</b> (acto evaluativo teórico-práctico) <b>10%</b></li> <li>- <b>Actitud 5%</b></li> </ul>	R.A.1 R.A.2 R.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"> <li>- <b>Dossier de proceso</b> (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). <b>45%</b></li> <li>- <b>Dossier de comunicación</b> (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). <b>30%</b></li> <li>- <b>Producto y comunicación final</b> (prototipos y editorial de la colección) <b>20%</b></li> <li>- Actitud <b>5%</b></li> </ul>	R.A.1 R.A.2 R.A.3
--	-------------------

### 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"> <li>- <b>Dossier de proceso</b> (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). <b>40%</b></li> <li>- <b>Dossier de comunicación</b> (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). <b>25%</b></li> <li>- <b>Producto y comunicación final</b> (prototipos y editorial de la colección) <b>20%</b></li> <li>- <b>Prueba final</b> (acto evaluativo teórico-práctico) <b>10%</b></li> <li>- <b>Actitud 5%</b></li> </ul>	R.A.1 R.A.2 R.A.3

## → 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. 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.  
Salcedo, E. Moda ética para un futuro sostenible, Barcelona: GGmoda.  
Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico. Barcelona: Blume.