



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUÍA DOCENTE

Proyecto: La Moda como signo de identidad. 2026-27

Especialidad: DISEÑO DE MODA

Curso 2026/2027

→ 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	Master de Co-Diseño de Moda y Sostenibilidad		
Departamento	Diseño Moda		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Co Identidad		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters/ 2.10	Horas semanales	10
Código	MM-A	Créditos ECTS	10
Ciclo		Curso	26_27
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Andrea Coderch Valor
Correo electrónico	acoderch@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la guía
Lugar de tutorías	Consultar aplicación de la guía

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



Esta asignatura pretende ser un discurso de reflexión personal y orientar al alumno hacia la búsqueda de un lenguaje propio de expresión como valor añadido de diferenciación. Se trata de preguntar, madurar, conocerse a sí mismo y al entorno que nos rodea y evolucionar. Por ello, debemos buscar respuestas y encontrar la solución que nos permita trabajar las prendas con una identidad propia, y así poder devolverles el valor emocional que han ido perdiendo a lo largo de los años.

Dentro de esto se tratará también el concepto “slow” como una nueva manera de entender el proceso de creación y distribución del producto moda, de manera reflexiva, consciente, real y sostenible.

Se trabajará siempre con realidades del sector, colaborando con empresas como proveedores y/o facilitadores de recursos, así como con empresas que definan los objetivos del proyecto y actúan como cliente/ representante del consumidor final.

Todo esto se trabaja descubriendo diferentes estrategias de diseño sostenible que se ajustan y personalizan dependiendo de las necesidades de los proyectos.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implicados 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 **Proyectos: La Moda como signo de identidad**

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.
CB4	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.
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	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
RA1-Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	CB1
RA2-Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	
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.	
RA1-Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.	CB2
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.	
RA3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	



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.	CB3
RA1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5
RA2- Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.	
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.	CB6
RA2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	
RA1-Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	CE1
RA3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	
RA2-Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	CE2
RA1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	CE3
RA3- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	
RA 1-Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto	CE4
RA 2-Valorar económicamente la colección diseñada.	CE5

→ 6. Contenidos

La asignatura se desarrolla realizando proyectos con empresas reales y profesionales del sector.

Se trabaja la metodología proyectual, siendo analizada y redefinida según las necesidades del proyecto y las conclusiones del grupo de trabajo.

1. INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS.

- La sostenibilidad en la moda.
- Estrategias de diseño sostenibles.
- El diseñador como facilitador/ comunicador/ activista.
- Reflexión y debate: ¿Qué podemos aportar como diseñadores?

2. DEFINICIÓN DE LA IDENTIDAD PROPIA.



- a. La identidad como elemento de valor en el diseño.
- b. Definición de los campos que completan la identidad creativa.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO DE MODA SOSTENIBLE/ COLABORACIÓN CON EMPRESA.

- a. Investigación y análisis de la empresa.
- b. Briefing. Recursos y/o servicios. Objetivos.
- c. Planteamiento de soluciones. Definición de la ruta de proyecto.
- d. Definición de los códigos estilísticos de la empresa/ marca/ proyecto.
- e. Desarrollo del concepto.
- f. Desarrollo de propuestas de diseño/ prototipos.
- g. Fase de comunicación.
- h. Análisis de resultados.

→ 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 profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1/RA2/RA3	15
Clases prácticas	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.	RA1/RA2/RA3	100
Exposición	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		10
Tutoría	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.	RA1/RA2/RA3	20
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1/RA2/RA3	5
SUBTOTAL			150

7.2 Actividades de trabajo autónomo



Trabajo autónomo	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
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,...		15
SUBTOTAL			100
TOTAL			250

→ 8. Recursos

Aula con mesas de dibujo, máquinas de coser, remalladoras, plancha industrial, maniqués.
Pizarra.
Cañón de proyección.
Biblioteca.
Acceso a los informes de WGSN.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se divide en los siguientes apartados: Dossier de proceso 45% (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). Dossier de comunicación 30% (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). Producto y comunicación final 20% (prototipos y editorial de la colección)	RA1/ RA2/ RA3



Se valorará lo siguiente: • Nivel de dominio de los conceptos trabajados. • Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. • Adecuación a las pautas establecidas. • Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. • Creatividad y limpieza en la realización. En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente: • Creatividad y coherencia en la presentación. • Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. • Ajuste a las normas y plazos establecidos. • Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 2- Actitud: 5%. Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.	
9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1- Dossier de trabajos: 40%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se divide en los siguientes apartados: Dossier de proceso 20% (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). Dossier de comunicación 15% (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). Producto y comunicación final 5% (prototipos y editorial de la colección) Se valorará lo siguiente: • Nivel de dominio de los conceptos trabajados. • Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. • Adecuación a las pautas establecidas. • Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. • Creatividad y limpieza en la realización. En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma	RA1/ RA2/ RA3



oral, se tendrá en cuenta lo siguiente: • Creatividad y coherencia en la presentación. • Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. • Ajuste a las normas y plazos establecidos. • Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 2- Prueba final: 60%. La prueba escrita sólo se realizará en caso de que se hayan superado las anteriores.	
--	--

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se divide en los siguientes apartados: Dossier de proceso 45% (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). Dossier de comunicación 30% (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). Producto y comunicación final 20% (prototipos y editorial de la colección) Se valorará lo siguiente: • Nivel de dominio de los conceptos trabajados. • Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. • Adecuación a las pautas establecidas. • Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. • Creatividad y limpieza en la realización. En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente: • Creatividad y coherencia en la presentación. • Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. • Ajuste a las normas y plazos establecidos. • Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo.	RA1/ RA2/ RA3



2- Actitud: 5% . Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.	
9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1- Dossier de trabajos: 40%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se divide en los siguientes apartados: Dossier de proceso 20% (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). Dossier de comunicación 15% (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). Producto y comunicación final 5% (prototipos y editorial de la colección) Se valorará lo siguiente: • Nivel de dominio de los conceptos trabajados. • Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. • Adecuación a las pautas establecidas. • Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. • Creatividad y limpieza en la realización. En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente: • Creatividad y coherencia en la presentación. • Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. • Ajuste a las normas y plazos establecidos. • Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 2- Prueba final: 60% . La prueba escrita sólo se realizará en caso de que se hayan superado las anteriores.	RA1/ RA2/ RA3

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.



→ 10. Bibliografia

- Arden, P. (2003). *It's Not How Good You Are, It's How Good You Want to Be*. Phaidon Press.
- Fashionary. (2018). *Bags Fashion Design: A Handbook for Accessories Designers*. Fashionary International Ltd.
- Fletcher, K. (2014). *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys* (2nd ed.). Routledge.
- Freitag Lab AG. (2011). *Freitag: Out of the Bag*. Lars Müller Publishers.
- Gwilt, A. (2020). *A Practical Guide to Sustainable Fashion*. Bloomsbury Visual Arts.
- Kessels, E. (2016). *Failed It!: How to Turn Mistakes into Ideas and Other Advice for Successfully Screwing Up*. Phaidon Press.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- McQuillan, H., & Rissanen, T. (2022). *Zero Waste Fashion Design* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Minney, S. (2022). *Regenerative Fashion: A Nature-Based Approach*. New Society Publishers.
- Thomas, D. (2019). *Fashionopolis: The Price of Fast Fashion and the Future of Clothes*. Head of Zeus.

Bibliografia complementaria:

- Kent, C. (2018). *Lecciones de creatividad: 36 lecciones de creatividad, observación y expresión*. Gustavo Gili.
- Rubin, R. (2023). *El acto de crear: Una manera de ser*. Reservoir Books.
- Sorger, R., & Udale, J. (2021). *Principios básicos del diseño de moda*. Gustavo Gili.