



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUÍA DOCENTE

Proyectos: La Moda como proceso Cocreativo 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	Máster en Codiseño de moda y sostenibilidad		
Departamento	Diseño de Moda		
Mail del departamento	mastermoda@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos: La Moda como proceso Cocreativo		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Lunes y Miércoles 9:00h/14:00h		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	10
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado	Curso	
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	María Manrique Arona
Correo electrónico	mmanrique@easdvalencia.com
Horario tutorías	Por determinar
Lugar de tutorías	



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

La asignatura tiene como propósito fundamental ayudar al alumnado a comprender la moda desde una óptica contemporánea, enmarcada en las nuevas necesidades sociales y ecológicas del siglo XXI. A través de procesos de investigación, análisis crítico, cocreación y diseño sostenible, se guiará al estudiante en la construcción de una colección de moda viva, íntegra y consciente, que responda tanto a inquietudes del contexto como a los deseos del colectivo.

Desde una perspectiva de innovación en diseño centrada en la cocreación, se aplicarán técnicas de diseño sostenible como herramientas productivas para reducir la acumulación de residuos textiles, y como estrategias simbólicas para potenciar la relación emocional, identitaria y creativa del usuario con la prenda.

A lo largo del curso, el proceso de ideación y desarrollo conceptual de la colección, cuestionará críticamente las estructuras sociales, económicas, políticas y ecológicas actuales, en un ejercicio de diseño que conecta lo íntimo con lo estructural.

→ 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 **Proyectos: La Moda como proceso cocreativo**.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB01	Que el alumnado sepa 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.
CB02	Que el alumnado sea capaz 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.
CB03	Que el alumnado sepa 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.
CB04	Que el alumnado posea las habilidades de aprendizaje que le permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CB05	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.
CB06	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

CE01	Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.
CE02	Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.
CE03	Formalizar la propuesta con la realización de prototipos, resueltos mediante técnicas industriales y/o artesanales.
CE04	Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de la marca.
CE05	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	CB01
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.	CB01
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.	CB02
R3 - Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB02
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.	CB03
R2 - Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	CB03
R1 - Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB04
R1 - Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB05
R2 - Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos.	CB05



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.	CB06
R2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	CB06
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.	CE01
R3 - Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	CE01
R1 - Expresar de la forma más adecuada la intención de la colección con los medios que mejor la definan.	CE02
R1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	CE03
R2- Realizar adecuadamente prototipos rápidos con materiales sencillos que se adecuen a las propuestas.	CE03
R1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	CE04
R1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	CE05

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Fase de Investigación y análisis

Introducción al Diseño Cocreativo en Moda

- Definición y principios del diseño cocreativo. Cocreación en el diseño de moda.
- El papel de quien diseña como persona facilitadora.
- Contexto histórico y contemporáneo del diseño colaborativo.

Metodologías de Cocreación

- Design Thinking aplicado a la moda.
- Co-design y Participatory Design.
- Herramientas colaborativas: moodboards, workshops, focus groups.

Investigación y Análisis de Usuarios

- Definición de perfiles y comunidades cocreativas.
- Análisis de insights y oportunidades de diseño .



Tendencias e Innovación en Moda Cocreativa

- Cocreación con comunidades: casos reales y marcas emergentes.
- Inteligencia colectiva y plataformas digitales.
- Moda regenerativa, circular y de código abierto.

Unidad 2. Fase conceptual co-creativa

Planificación y Desarrollo del Proyecto Cocreativo

- Brief creativo colaborativo.
- Cronograma y fases de trabajo.
- Selección de materiales y recursos sostenibles.

Dinámicas de Trabajo en Equipo

- Gestión de equipos cocreativos.
- Roles dentro del equipo de diseño y producción.
- Toma de decisiones colectivas y resolución de conflictos.

Fase Creativa del Proyecto de Moda

- Generación de ideas y lluvia de conceptos en grupo.
- Técnicas de creatividad colectiva.
- Desarrollo de un concepto de colección cocreativa.
- Narrativa visual: creación de universos simbólicos, storytelling cocreativo.
- Diseño de moodboards colaborativos y paletas emocionales.
- Bocetaje colectivo: sesiones de sketching compartido y feedback cruzado.

Unidad 3. Fase técnica co-creativa

Fase Técnica y de Desarrollo del Producto

- Traducción del concepto al diseño técnico.
- Selección de materiales sostenibles y textiles innovadores.
- Prototipado: muestras, pruebas, ajustes según cofeedback.
- Procesos de confección participativa: integración de usuarios, colectivos y/o artesanos.
- Digitalización del diseño.

Unidad 4. Fase de Comunicación

Fase Técnica y de Desarrollo del Producto

- Identidad visual del proyecto.
- Storytelling y relato del proceso cocreativo.
- Producción de contenido multimedia.
- Diseño de presentación final del proyecto.
- Memoria del proyecto.



→ 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)
<i>Clase presencial</i>	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	13
<i>Clases prácticas</i>	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
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Sesiones expositivas, donde hay una aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA1, RA2, RA3	12
<i>Tutoría</i>	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	13
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3	12
SUBTOTAL			150

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	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.		75
<i>Estudio práctico</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.		20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		5
SUBTOTAL			100
TOTAL			250



→ 8. Recursos

- Pizarra
- Pantalla de projección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Máquinas de coser. Máquinas remalladoras. Plancha industrial. Maniquíes.
- Correo electrónico.

RECURSOS DIGITALES

- Ellen MacArthur Foundation – Informes y recursos sobre economía circular y diseño regenerativo.
- Textile Exchange – Publicaciones sobre materiales, fibras y sostenibilidad en la industria textil.
- Centre for Sustainable Fashion (University of the Arts London) – Investigación y metodologías en diseño y moda sostenible.
- European Environment Agency – Informes sobre textiles, consumo y economía circular en Europa.
- MakeaThek – Plataforma europea de materiales sostenibles, biomateriales y diseño circular.

→ 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 de cada actividad formativa de 0 a 10 en función del peso evaluativo asignado a cada instrumento.

Instrumentos de evaluación:

1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura.

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.

DOSSIER DE TRABAJOS (95%)

1. Dossier de proceso 35%

- a. Investigación visual 10%
- b. Investigación formal 15%
- c. Ejercicios creativos colectivos 10%

2. Memoria del proyecto 30%

- a. Justificación del proyecto 5%
- b. Coherencia de la propuesta 10%
- c. Desarrollo técnico 10%
- d. Comunicación de la propuesta 10%

3. Objetivos alcanzados 30%

- a. Nivel de sostenibilidad

20% evaluación docente / 10% coevaluación y autoevaluación

ACTITUD (5%)

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). 35% • Memoria del proyecto (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • Producto y propuesta final (análisis de resultados) 30% • Actitud 5%	RA1/ RA2/ RA3

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



• Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). 20% • Memoria del proyecto (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • Producto y propuesta final (análisis de resultados) 25% • Prueba final (acto evaluativo teórico-práctico) 20% • Actitud 5%	RA1/ RA2/ RA3
--	---------------

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). 35% • Memoria del proyecto (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • Producto y propuesta final (análisis de resultados) 30% • Actitud 5%	RA1-RA12

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• Dossier de proceso (conjunto de todas las actividades formativas realizadas durante el desarrollo del proyecto en cada uno de los bloques y /o unidades). 20% • Memoria del proyecto (memoria escrita y visual de los resultados obtenidos en las actividades propuestas en cada uno de los bloques). 30% • Producto y propuesta final (análisis de resultados) 25% • Prueba final (acto evaluativo teórico-práctico) 20% • Actitud 5%	RA1-RA12

Presentación dossier: Todos los ejercicios realizados por el alumnado en el desarrollo de las clases formarán parte de un dossier de trabajos que agrupará todos los ejercicios que completan los diferentes temas.

En el caso de copia y/o plagio en los exámenes y/o trabajos, o entrega de ejercicios en los que el/la docente no haya hecho un seguimiento en el aula y dude de la autoría del alumno/de la alumna, el profesorado tiene potestad para solicitar una prueba extra y confirmar así la autoría de dicho trabajo: en el caso de no demostrar las habilidades o conocimientos necesarias en la prueba, o si el alumno/la alumna no se presenta a la prueba, el ejercicio quedará automáticamente suspendido así como la convocatoria



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.). El alumnado deberá guardar todos los procesos trabajados con IA puesto que es docente podrá solicitarlos para analizar la madurez y la autoría si lo considera necesario. 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. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Carl Bakker, Marcel den Hollander, Ed van Hinte y Yvo Zijlstra (2019). *Products That Last: Product Design for Circular Business Models*. BIS Publishers.

Jonathan Chapman (2021). *Meaningful Stuff: Design That Lasts*. MIT Press.

Kate Fletcher (2014). *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys* (2nd ed.). Routledge.

Kate Fletcher (2016). *Craft of Use: Post-Growth Fashion*. Routledge.

Alison Gwilt (2020). *A Practical Guide to Sustainable Fashion*. Bloomsbury Visual Arts.

Ezio Manzini (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Kirsi Niinimäki (Ed.) (2020). *Sustainable Fashion in a Circular Economy*. Aalto ARTS Books.

Timo Rissanen y Holly McQuillan (2016). *Zero Waste Fashion Design*. Bloomsbury Visual Arts.

Elizabeth B.-N. Sanders y Pieter Jan Stappers (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Sass Brown (2010). *Eco Fashion*. Laurence King Publishing. (Edición en español: *Eco Fashion: Moda con conciencia ecológica y social*. Blume.)

John Hethorn y Connie Ulasewicz (2020). *Sustainable Fashion: What's Next? A Conversation About Issues, Practices, and Possibilities* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Elena Salcedo (2014). *Moda ética para un futuro sostenible*. Gustavo Gili.

Jesper Simonsen y Toni Robertson (Eds.) (2013). *Routledge International Handbook of*



Participatory Design. Routledge.

Martin Steen (2013). Co-design as a process of joint inquiry and imagination. *Design Issues*, 29(2), 16–28.

Kate Fletcher y Lynda Grose (2012). *Fashion & Sustainability: Design for Change*. Laurence King Publishing. (Edición en español: *Gestionar la sostenibilidad en la moda*. Blume.)