

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			Proyectos de diseño de moda I		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			2º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			REPRESENTACIÓN VECTORIAL CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad	
DURACIÓN	Semestral (2º semestre)	HORAS SEMANALES	6 horas	CRÉDITOS ECTS	6 ETCS
HORAS TOTALES	150 horas	HORAS PRESENCIALES	96 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	54 horas

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- [Decreto 54/2022, de 12 de abril](#), por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- [Orden de 19 de octubre de 2020](#), por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- [Decreto 91/2023, de 18 de abril](#), por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- [Ley 1/2024, de 7 de junio](#), por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Esta asignatura tiene como objetivo introducir al alumnado en los aspectos básicos del desarrollo de proyectos de Diseño de Moda. El trabajo del diseñador se desarrolla de manera organizada, estructurada y secuencial. Para poder desarrollar un proyecto de diseño, es importante que el alumnado conozca las diferentes partes del proceso, la metodología, las estrategias creativas y de investigación de ideas. Los alumnos tendrán que resolver problemas derivados de proyectos de la especialidad a nivel básico, prestando especial atención al concepto, a la idea y al grado de comunicación. Las propuestas proyectuales se centrarán en el ámbito del diseño de piezas de moda y mini-colecciones.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Teoría de proyectación y diseño: el proceso proyectual como investigación y experimentación, análisis de la definición y desarrollo de proyectos de moda. Metodología básica del proyecto: modelo, desarrollo, presentación y viabilidad. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. Aspectos técnicos, funcionales y comunicativos. Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El "Coolhunter". Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el

profesional e interpersonal.	propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET9 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	CEG8 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	CEG13 Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.	CEG14 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	CEG16 Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA
CE5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	CEE5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e

	industrial propia del sector.
CE6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	CEE6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	CEE8 resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.	CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción	CEE15 Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS
Teoría de proyectación y diseño	1	1.1. Concepto de diseño: <ul style="list-style-type: none"> ● Definición de diseño. ● El diseño como disciplina. 1.2. Concepto de proyectación: <ul style="list-style-type: none"> ● Características de la actividad de proyectación. ● El proceso proyectual como método de investigación y experimentación. ● Estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda. 	12 h
Metodología básica del proyecto de diseño de moda	2	2.1. Planteamiento: <ul style="list-style-type: none"> ● Definición del problema. ● Condicionantes. ● Antecedentes. 2.2. Desarrollo creativo y técnico: <ul style="list-style-type: none"> ● Concepto. ● Investigación y documentación. ● El archivo de imágenes / moodboard de inspiración / El cuaderno de ideas. ● Bocetos y variantes. ● Líneas y siluetas. ● Valoración, decisión y selección. ● Cartas de color, materiales y tejidos (simbología del color / tejidos, texturas y cualidades). ● Fichas técnicas. ● Ilustraciones finales. 2.3. Presentación:	48 h

				<ul style="list-style-type: none"> • Descripción sintética. • Memoria explicativa. • Viabilidad del proyecto: demanda, interés, innovación. 						
Estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda	3			3.1. Firmas de moda: <ul style="list-style-type: none"> • Marca y comunicación corporativa. 3.2. El producto de moda: <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos formales y funcionales de productos de moda. • Las tendencias. 	18 h					
Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales	4			4.1. Influencia de la sociedad en la moda: <ul style="list-style-type: none"> • Estilismos de los diferentes grupos sociales. • La inspiración en diferentes culturas. 	18 h					
La proyectación como medio de investigación y diseño	5			5.1. Investigación y búsqueda de fuentes de inspiración. 5.2. Búsqueda de una identidad personal como diseñador/a.	* La Unidad 5 es transversal					
Metodología para la adquisición de competencias			COMPE- TENCIAS	Instrumentos de evaluación						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos y proyectos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total							
Clases teóricas	12		12	G: 1, 13 T: 2, 14 E: 13, 15		x				x
Clases prácticas	14	14	28	G: 1, 2, 3, 4, 8, 10, 17, 21 T: 1, 2, 3, 4 E: 5, 6, 7, 8, 9			x			x
Estudio y lecturas		10	10	G: 2, 10, 18, 19 T: 3, 4 E: 6, 7				x		x
Trabajos	50	30	80	G: 10, 14, 15, 16 T: 6, 7, 9, 13 E: 15					x	x
Trabajo en grupo	10		10							
Actividades complementarias										
Actividades extraescolares	10		10		Las actividades extraescolares no son evaluables					
TOTAL HORAS	96	54	150							

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Al tratarse de una asignatura de carácter instrumental, la metodología a aplicar se fundamenta principalmente en el planteamiento y realización de Proyectos y Trabajos de Desarrollo con el objeto de propiciar los conocimientos del medio y la creatividad.

Es una metodología activa que parte del nivel de desarrollo del alumnado asegurando la construcción de aprendizajes significativos.

La consecución de los objetivos específicos de la asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones:

- Explicaciones teóricas del profesor/a y aplicación de los contenidos a trabajos prácticos concretos. En las clases teóricas expositivas se tratan los temas más complejos y los aspectos más relevantes y se resuelven las dudas planteadas. En las clases prácticas se entrena al alumnado en las destrezas y habilidades necesarias, dirigidas a la adquisición de competencias de la asignatura.
- Durante la realización de los trabajos, el/la docente tutoriza y guía de manera individual o colectiva el trabajo del alumno/a. Se establecen estrategias que fomentan la autonomía, participación y el aprendizaje colaborativo del alumnado, a través de un sistema de trabajo basado en la motivación personal y el auto-aprendizaje.
- Se realizan trabajos de investigación individual y grupal sobre ideas o planteamientos sugeridos por el/la profesor/a y una presentación pública oral ante el resto de compañeros/as de los resultados obtenidos. Esta puesta en común favorece el intercambio de opiniones, diálogo y debate.
El análisis de trabajos profesionales también fomentará este diálogo.
- Fomento del aprendizaje autónomo a través de proyectos de investigación y de la propuesta de una bibliografía y relación de páginas web que el alumnado debe consultar para enriquecer su desarrollo personal.

La realización de un examen final o global, de carácter teórico/práctico, se hará en función del desarrollo del aprendizaje del alumnado.

Cuando la misma asignatura sea impartida por varios profesores a la vez se podrán seguir estrategias metodológicas diferenciadas, que serán explicadas convenientemente al alumnado al principio del curso.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En esta asignatura se trabajará en el diseño de una colección colectiva, integrada en la Unidad 4 de esta guía para Pasarela Fortuny, siendo esta una de las actividades culturales complementarias programadas por el centro.

Además, el alumnado participará en PLAT foro, actividad cultural complementaria organizada por el centro.

Del mismo modo, estamos abiertos a colaboraciones con otras asignaturas o iniciativas que puedan enriquecer la experiencia educativa de nuestros estudiantes. En este sentido, fomentaremos la asistencia a exposiciones y eventos culturales relevantes para la materia, ya sean organizados por el centro educativo o externos. También impulsaremos la participación en proyectos interdisciplinares.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria** (solicitar hasta Mayo).

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado. Esta ayudará al profesorado a la hora de proponer las actividades previstas para cada unidad didáctica, haciendo hincapié en los aspectos más necesarios.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participará de forma activa en el proceso de evaluación durante el desarrollo de la asignatura mediante la puesta en común de necesidades, expectativas y desarrollo de la asignatura en el aula, a lo largo del semestre. Al finalizar cada unidad el alumno/a podrá valorar mediante el diálogo con el/la docente tanto su propio desempeño y alcance de competencias como la actuación docente.

6.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación de la asignatura son:

1- Participación e implicación en las exposiciones de contenidos, debates, actividades y proyectos y actividades de diagnóstico de conocimientos previos. Esta participación se entiende como:

- Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
- Aportación puntual de los materiales solicitados para las actividades.
- Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.
- Implicación en actividades programadas por el centro en el marco de la asignatura.

2- Realización de proyectos y actividades:

- Actividades realizadas dentro de la clase
- Proyectos y actividades de trabajo autónomo
- Actividades complementarias, en horario lectivo.

La presentación de las actividades se realizará siempre, además del formato establecido en la propuesta, a través de la plataforma establecida como herramienta de comunicación (Classroom).

3- Realización de prueba teórico/práctica al finalizar la asignatura.

Si el/la docente considera que, con la realización de las actividades, las competencias han sido alcanzadas por el conjunto del alumnado, no se realizará la prueba escrita final.

Casuística relacionada con el retraso en la entrega de actividades:

Cada día de retraso en la presentación restará a la calificación numérica 0,5 puntos. Si han transcurrido más de 10 días, la calificación numérica máxima para la actividad será de 5 puntos.

Tratamiento de la ortografía:

Las faltas de ortografía y/o redacción supondrán una disminución en la calificación

de la actividad de 0,05 puntos, hasta un máximo de -2 puntos.

6.3. Criterios de Calificación

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber **entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos**, con una calificación igual o superior a 5.

En los casos en que se convoque **prueba de evaluación**, el alumnado podrá **presentarse una vez entregados todos los trabajos**, debiendo obtener una calificación mínima de 5 puntos, en los trabajos y en el resultado de la prueba, para poder aprobar la asignatura.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Prueba de evaluación final <i>[si procede*]</i>	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Participación e implicación, trabajo diario y entregas puntuales
20%	60%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Participación e implicación, trabajo diario y entregas puntuales
20%	60%	20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Participación e implicación en la asignatura
20%	60%	20%

* En el caso de no realizarse prueba final general, el porcentaje se sumará a trabajos y actividades de aula. Se hará siempre prueba final al alumnado con una asistencia superior al 80% en la segunda convocatoria ordinaria, así como en la extraordinaria.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber **entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos**, con una calificación igual o superior a 5. Asimismo, **una vez entregados todos los trabajos, ha de presentarse a las pruebas de evaluación** debiendo obtener una calificación mínima de 5 puntos, tanto en los trabajos como en el resultado de la prueba, para poder aprobar la asignatura.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Actitud e implicación en la asignatura
50%	40%	10%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Actitud e implicación en la asignatura
50%	40%	10%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades, trabajos y proyectos de investigación Portafolio final	Actitud e implicación en la asignatura
50%	40%	10%

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Pizarra, ordenador del profesor y cañón de proyección, conexión a internet, altavoces, escáner A3.

b. Materiales.

Para el desarrollo de la asignatura en el contexto del aula se utilizará bibliografía especializada, redes sociales visuales como *Pinterest* y *Flickr*, plataformas de vídeo *Youtube* y *Vimeo*.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Block de anillas A3, fundas de plástico A3, cuaderno de bocetos y papel multitécnicas en A3, lápices grafito, lápices de colores, rotuladores, acuarelas, témperas. Revistas y papeles para collage.

7.3. Instrumentos de autoformación

En el aula virtual de la asignatura habilitado en Google Classroom, el alumnado encontrará todo el material relativo a la misma:

- Bibliografía y recursos.
- Propuesta de actividades.
- Enlaces a sitios web.
- Material audiovisual

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado se parte de la evaluación inicial. Si se detecta algún caso concreto se emplearán metodologías compatibles con la asignatura como la adaptación de las actividades, flexibilización en los plazos de entrega,

aportación de materiales que ayuden al refuerzo de los contenidos y de las prácticas, asistencia personalizada, etc.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura: encuestas, rúbrica, etc.

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Teoría de proyectación y diseño	MUNARI, BRUNO: <i>Cómo nacen los objetos</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN 84-252-1154-9
UNIDAD 2 Metodología básica del proyecto de diseño de moda	JENKYN JONES, S.: <i>Diseño de moda</i> . Barcelona: Blume, 2002. ISBN 10: 8495939150 RENFREW ,C. y RENFREW, E. <i>Creación de una colección de moda</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2010. ISBN 10: 8425223733 SAN MARTÍN, MACARENA: <i>El todo en uno del diseñador de moda</i> . Barcelona: Promopress, 2009. ISBN 9788493640842 SORGER, R., UDALÉ, J.: <i>Principios básicos del diseño de moda</i> . Barcelona: GG moda, 2006. ISBN 10: 8425221315
UNIDAD 3 Estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda	Servicio online de plataformas como Issuu, Behance, Artstread. Web de diferentes marcas y diseñadores.
UNIDAD 4 Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales	BUXBAUM, G.: <i>Iconos de la moda. El siglo XX</i> . Barcelona: Electa, 2007. ISBN 9788481564242 DOMINGUEZ RIEZU, MARTA. <i>Coolhunting: marcando tendencias en la moda</i> . Barcelona: Parramón, 2009. ISBN 9788434233768 ERNER, GUILLAUME. <i>Sociología de las tendencias</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2010. ISBN 9788425223648
UNIDAD 5 La proyectación como medio de investigación y diseño	SEIVEWRIGHT, SIMON: <i>Diseño e investigación</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2013. ISBN: 978-84-252-2594-9