

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			Teoría y Cultura del Diseño		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			3º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Conocimientos previos en Historia, Historia del Arte e Historia de la Moda		
TIPO	Asignatura teórica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	3 horas	CRÉDITOS ECTS	X ETCS
HORAS TOTALES	X horas	HORAS PRESENCIALES	X horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	X horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

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

La asignatura de **Teoría y Cultura del Diseño** es una **asignatura anual** de **Formación Básica (FB) Teórica (T)** del 3º curso de las EASD de Moda, que computa **6 créditos ECTS** (European Credit Transfer System/Sistema Europeo de Transferencia de Créditos) y tiene una carga horaria total de **150 horas**, desarrolladas en un horario semanal de **3 horas lectivas**.

Incluida dentro de la materia de Cultura del Diseño, la asignatura Teoría y Cultura del Diseño implica el conocimiento de toda la red de condicionantes culturales, sociales, políticos, económicos y antropológicos que inciden en el Diseño, en concreto en el diseño de Moda. Con los contenidos y ejercicios que se desarrollen se pretende que el alumnado conozca y comprenda el significado del diseño en las sociedades contemporáneas, sus cambios culturales, sociales y artísticos. La competencia directriz de la asignatura, es la comunicación del diseño, por medio de la palabra: la lectura, la comprensión y la redacción serán prácticas cotidianas en el desarrollo del curso.

Se centrará en los dos períodos en los que se divide el diseño en Occidente: Modernidad y Posmodernidad, haciendo hincapié en los procesos comunicativos, semióticos y estéticos del diseño.

La asignatura por tanto, tiene como objetivo el desarrollo de la comprensión (lectora, audiovisual) y la comunicación (escrita, redacción y el discurso oral) del alumnado. Mediante estas herramientas éste incrementará su capacidad analítica, teórica y comunicativa, usando la terminología y el vocabulario propio del diseño. Este tipo de reflexión y contenidos se consideran idóneos en su formación como futuros diseñadores de moda, ya que les permitirá buscar referentes a la hora de proyectar y contextualizar sus propuestas dentro de esta especialidad del diseño.

Al finalizar el curso, el alumnado que supere la asignatura habrá conseguido:

- a) Comprender y valorar los cambios en la concepción de modelos estéticos, así como su evolución y significación a lo largo de la historia.
- b) Utilizar un método de análisis que permita desarrollar la argumentación, la sensibilidad estética y la imaginación.

- c) Reconocer y diferenciar las distintas tendencias estéticas y sus contextos socioculturales, razonando sobre su origen, su contexto y valorando su evolución.
- d) Aprender el lenguaje y la terminología propia del Diseño conociendo sus condicionantes socioculturales y aplicándolo correctamente en todas las pruebas escritas y orales que se realicen en el curso.
- e) Estimular la capacidad de investigación usando recursos bibliográficos de diversa índole.
- f) Realizar actividades de documentación e investigación en las que se analicen, contrasten e interpreten informaciones diversas sobre aspectos de la Teoría y la Cultura del Diseño.
- g) Promover entre el alumnado el juicio propio y los debates, respetando a los compañeros y aportando ideas.
- h) Potenciar la práctica interdisciplinaria con otras asignaturas y estudios de forma integral y complementaria.
- i) Aplicar conocimientos adquiridos en esta asignatura a otras de carácter más práctico.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Los contenidos de la asignatura vienen establecidos en el Anexo II del [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. Y son los siguientes:

El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacción global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

[Las competencias aparecen desarrolladas en el Anexo II del [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#). Se dejarán en cada apartado las competencias relativas a la asignatura concreta en forma de listado]

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 profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el 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.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
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.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	CET11 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	CET12 Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
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
CT15 trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	CET15 Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	CET16 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.	CET17 Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

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.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del

	diseño.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
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.
CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	CEG9 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
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.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	CEG11 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	CEG12 Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
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.

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
CE3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	CEE3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	CEE4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
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.
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

[Se rellenará este cuadrante-cronograma de unidades temáticas, estrategias metodológicas e instrumentos de evaluación. Se tendrá en cuenta la dedicación horaria de la Semana del Diseño, las actividades del Programa Aldea y la Pasarela Fortuny, en las asignaturas que se vean afectadas.

.]

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS
BLOQUE 1. Teoría e historia del diseño	Tema 1.	Introducción al diseño: conceptos y ámbitos.	17 sesiones/
	Tema 2.	Diseño y producción: Revolución industrial: reforma e innovación en el siglo XIX.	
	Tema 3.	Vanguardia y funcionalismo: Vanguardismo y racionalismo.	
	Tema 4.	Diseño y modernidad: Art Decó: estilismo y aerodinamismo.	
	Tema 5.	Diseño y mercado: La expansión del diseño a partir de la IIª GM: la internacionalización del diseño.	
	Tema 6.	Diseño y posmodernidad: Pop, utopía y heterodoxia y posmodernidad.	
	Tema 7.	Diseño y actualidad: Globalización y tecnología. Panorama actual del diseño.	
BLOQUE 2. Fundamentos de la Antropología y su relación con el Diseño: aspectos materiales e inmateriales de la vida cotidiana.	Tema 8.	Definición y métodos de la Antropología social y cultural. Concepto de cultura. Concepto de cultura material e inmaterial.	6 sesiones/
	Tema 9.	La dimensión simbólica de los objetos. Antropología de los sentimientos. Universales culturales.	
BLOQUE 3. Conceptos básicos de la explicación sociológica: Diseño y Sociedad.	Tema 10.	Los procesos de Socialización e Identidad: El significado del Diseño en las revoluciones y transformaciones políticas y sociales. La cultura de masas. ¿Es nuestra sociedad igualitaria? Estudios de género. Determinismo tecnológico y la construcción de imaginarios sociales a través de la publicidad. Cambio social y tecnología.	6 sesiones/
	Tema 11.		
	Tema 12.		
BLOQUE 4. Cultura del Diseño: diseñadores y consumidores.	Tema 13.	Sociología del consumo: consumo socialmente responsable. La sociedad líquida (Zygmunt Bauman). Las industrias Culturales y Creativas. Branding de ciudades. Organismos, premios, bienales. Diseño e investigación: Globalización y tecnología. Panorama actual del diseño.	4 sesiones/
	Tema 14.		
Estrategias para la adquisición de competencias	COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)	

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	100			CG 2,3,5,6,9,11,12,13 CT1,2,6,8,9,11,14,16,17 CE 6,7,9,13,15	X	X			X		100
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		20		CG 2,3,5,6,9,11,12,13 CT1,2,6,8,9,11,14,16,17 CE 6,7,9,13,15	X	X	X				20
Trabajos		20		CG 2,3,5,6,9,11,12,13 CT1,2,6,8,9,11,14,16,17 CE 3,4,6,7,9,13,15			X				20
Trabajo en grupo											
Actividades complementarias		10		CG 2,3,5,6,9,11,12,13 CT1,2,6,8,9,11,14,16,17 CE 3,4,6,7,9,13,15					X		10
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables.						
TOTAL HORAS	100	50	150								150

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

teórico-práctica, siendo indispensable la participación del alumnado en los debates, presentaciones y reflexiones que se realicen durante el curso. Por lo tanto, se buscará la A pesar de estar calificada como disciplina teórica, la metodología de esta asignatura será adquisición de conocimientos y competencias, así como la mejora de las destrezas y habilidades exigidas en el entorno real del ámbito del diseño, a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el alumnado participa de forma activa.

Se partirá de unos conocimientos previos en Historia, Historia del Arte e Historia de la Moda que permitirá adentrarse en el ámbito del diseño desde una perspectiva interdisciplinar. El estudio del pasado y del presente, el análisis del diseño y su época, de la cultura y su contexto, permitirá que el alumnado pueda adquirir una perspectiva generalizada dentro de este campo, permitiéndole analizar y desarrollar opiniones fundamentadas y razonadas sobre la práctica del diseño en la sociedad contemporánea

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Asistencia y participación en la Semana del Diseño

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

[Asignatura anual o segundo semestre]

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

Aunque la 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 no contempla la realización de una evaluación inicial en este nivel educativo, ésta se realizará en los primeros días de clase mediante un cuestionario para determinar los conocimientos previos del alumnado sobre la materia de la asignatura.

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 sus necesidades, sus expectativas y el desarrollo de la asignatura en el aula a lo largo del curso. 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 Para poder superar la materia, se considera que el alumnado deberá alcanzar los conocimientos mínimos establecidos en la guía docente. Para ello, será indispensable la entrega de todos los ejercicios que se realicen durante el curso escolar, así como la realización de las pruebas/exámenes (parciales o finales) que se establezcan; así como la preespecialidad en el aula de un 80% (120 horas) del total de horas de la asignatura (150 horas). Será necesaria la entrega de todos los ejercicios y su evaluación positiva con una calificación igual o mayor a 5.

Los instrumentos de evaluación de la asignatura son:

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

- a. Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
- b. Aportación con puntualidad de los materiales solicitados para las actividades.
- c. Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.

2.- Realización de pruebas y actividades:

- a. Actividades realizadas dentro de la clase.
- b. Actividades de trabajo autónomo.

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

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.

Para la realización de los trabajos/ejercicios prácticos se observará y calificará la adecuada expresión gramatical, la apropiada redacción escrita y la observación de una correcta sintaxis y 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.

La ponderación establecida para la evaluación de las distintas pruebas/exámenes y actividades se establece de la siguiente manera para el alumnado asistente en la convocatoria oficial 1ª Ordinaria (para el resto de convocatorias y para el alumnado no asistente, ver tablas adjuntas):

- a. 80% ejercicios prácticos y de investigación (trabajos). La entrega de los trabajos prácticos y ejercicios de investigación se programará durante el desarrollo del curso.
- b. 20% participación en clase. La participación del alumnado en las exposiciones, debates y coloquios desarrollados en el aula debe regirse por criterios de respeto hacia las opiniones del otro, argumentaciones significativas y razonadas y expresión en un lenguaje adecuado, profesional y técnico como corresponde a los contenidos de la materia.

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.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA

Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
0%	80%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA

Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros
40%	60%	

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros
40%	60%	

Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y/o proyectos planteados así como haberse presentado a las pruebas/exámenes de evaluación y superarlos positivamente.

Si la prueba final no se realiza porque así lo considere el/la docente, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

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.

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

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA

Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros
40%	60%	

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros
70%	30%	

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros
70%	30%	

Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y/o proyectos planteados así como haberse presentado a las pruebas/exámenes de evaluación y superarlos positivamente

a. Requisitos mínimos para la superación de la asignatura

Competencias generales

2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

Competencias transversales

2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias específicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

4. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

15. 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.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector, etc.

b. Materiales.

Revistas especializadas, Kahoot, Pinterest, plataformas de video, etc.]

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador, conexión a internet, programas de diseño, cuaderno de bocetos, etc.]

7.3. Instrumentos de autoformación

Classroom, blogs, videos, etc.]

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.

En caso de alumnado que presente brecha digital, se informará debidamente al Jefe de Departamento de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda de este aspecto, para que, mediante las gestiones oportunas, se le pueda proveer de material informático y/o conexión a internet que permita la enseñanza semi presencial o no presencial en caso de ser ésta necesaria.

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

(En este apartado se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatur; encuestas, rúbrica, etc...)

10. BIBLIOGRAFÍA

[

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
--------	--------------

Todas la unidades	<p>BAUMAN, Zygmunt. <i>La cultura en el mundo de la modernidad líquida</i>. Fondo de Cultura Económica. Madrid, 2013.</p> <p>CAPILLA, Sonia. <i>La vestimenta. Una historia entre modas y disidencias</i>. Madrid. EXIT Publicaciones, 2022.</p> <p>GODART, Frédéric. <i>Sociologie de la mode</i>. París. Éditions La Decouverte, 2010.</p> <p>GOMBRICH, Ernst H. <i>Breve historia de la Cultura</i>. Barcelona. Ediciones Península, 2004.</p> <p>HESKETT, James L. <i>El diseño en la vida cotidiana</i>. Barcelona, Gustavo Gili, 2005.</p> <p>JULIER, Guy. <i>La cultura del Diseño</i>. Barcelona. Gustavo Gili, 2010.</p> <p>LIPOVETSKY, Gilles-ROUX, Elyette: <i>El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas</i>. Barcelona. Anagrama, 2004.</p> <p>STEELE, Valerie. <i>FashionTheory. Hacia una teoría cultural de la moda</i>. Buenos Aires. Ampersand, 2018.</p> <p>REVISTA DE OCCIDENTE. Nº 366. <i>Moda. El poder de las apariencias</i>. Madrid. Fundación Ortega y Gasset-SGEL (Sociedad General Española de Librería). 2011. ISSN: 0034-8635</p>
-------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------