

Asignatura: PRODUCTOS A LA MODA

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Optativa
Materia a la que pertenece:	Proyectos de productos y sistemas
ECTS:	3
Curso:	3º y/o 4º
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia	1
Otras asignaturas de la misma materia:	
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Alberto Garrido Iglesias
Especialidades con prioridad	Producto, Moda y Gráfico
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura genera un diálogo entre <i>Productos a la Moda</i> y los términos tendencia, identidad, estilos de vida, tecnología y funcionalidad, estableciendo un discurso ubicado entre la disciplina de Diseño de Producto y Diseño de Moda. El objetivo es el diseño de objetos que normalmente llevamos en nuestro cuerpo y nos ayudan a construir nuestra identidad: bolsos, relojes, gafas, gadgets, fundas para objetos tecnológicos, calzado...etc.</p> <p>Para el curso 2022/23, esta guía contemplará medidas excepcionales frente a la Covid-19, con el fin de asegurar que la actividad educativa pueda desarrollarse con la mayor normalidad posible. Para ello se definirán las actuaciones en 3 posibles escenarios: presencial, semipresencial y telemático, a los que se pasará en función de la situación sanitaria.</p>	
3. Asignación de competencias	
<p>Competencias generales Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.</p> <p>Competencias específicas Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.</p>	
4. Contenidos por semestre	
<ul style="list-style-type: none"> Realización de proyectos de distintos campos de la especialidad. El Diseño: Discursos entre el producto y la moda. El producto de moda como generador de identidad. El producto en el punto de venta. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación de proyectos del sector. Criterios ergonómicos y de adaptabilidad. Resolución de proyectos. 	
4.2 Temporalización de contenidos	
<p>SEPTIEMBRE/ OCTUBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> El Diseño: Discursos entre el producto y la moda. El producto de moda como generador de identidad. 	
<p>NOVIEMBRE/ DICIEMBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> El producto en el punto de venta. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación de proyectos del sector. Criterios ergonómicos y de adaptabilidad. 	
<p>ENERO/FEBRERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización de proyectos de distintos campos de la especialidad. Resolución de proyectos. 	
5. Metodología	
<p>Escenario 1: presencial</p>	

Por tratarse de una asignatura teórico- práctica, se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el autoaprendizaje.

El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de la siguientes actividades:

- Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicara los contenidos y mostrará ejemplos.
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
- Tutorías personalizadas.
- Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Preparación de proyectos fuera del aula: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento-memoria...
- Visita a exposiciones, empresas...

Recursos:

- Equipos informáticos con acceso a INTERNET.
- Mesas grandes de trabajo.
- Pizarra, proyector y pantalla de proyección.
- Libros especializados, revistas y documentales o películas.

Escenario 2: semipresencial

En el escenario semipresencial, la metodología será similar al escenario 1 pero con las siguientes especificaciones: la mitad del grupo asiste al aula alternando las semanas; mientras, la otra mitad trabajará a distancia desde el domicilio. De esta manera el alumnado que no tenga las sesiones asistenciales una semana, recibirá directrices de trabajo para hacerlo a distancia. Algunos contenidos serán repetidos cada semana y otros contenidos se trabajarán de forma autónoma con el apoyo de la información disponible en la Plataforma digital de la asignatura, para posteriormente hacer un análisis y puesta en común en el aula. Ocasionalmente podrán hacerse sesiones en *streaming* con todo el grupo (la mitad en clase y la otra mitad en casa).

Del 5-25% de las sesiones podrán hacerse en *streaming*. Además de las sesiones en *streaming*, los estudiantes, desde casa, podrán estar comunicados con la clase y resolver dudas en el momento.

Escenario 3: telemático

En el escenario telemático, la metodología será similar al escenario 1 pero con las siguientes especificaciones: Todo el alumnado se encuentra en su domicilio y la comunicación con el grupo, las clases teóricas, los debates, las tutorías en grupo e individualizadas se hacen por videoconferencia, no siendo este el único canal de comunicación y tutorización, pudiendo utilizar la Plataformas digital de la asignatura.

Las entregas y el acceso a la información referente a la asignatura será a través de la Plataforma digital de ésta.

6. Volumen de trabajo

(3 ECTS x 28 h) / 20 semanas = 4'2 volumen de trabajo semanal de asignatura semestral

Tempo de realización de trabajo presencial: 2x20= 40 horas	Temporalización de contenidos: 4'2 x 20= 84 horas	Tempo de realización de trabajo autónomo: 44 horas
10	El Diseño: Discursos entre el producto y la moda. El producto de moda como generador de identidad.	10 h
20	El producto en el punto de venta. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación de proyectos del sector. Criterios ergonómicos y de adaptabilidad.	15 h
10	Realización de proyectos de distintos campos de la especialidad. Resolución de proyectos.	19 h
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		15
Asistencia a clases prácticas, exposiciones de trabajos, etc		10
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		15
Realización de exámenes		0
Total actividades presenciales		40
Actividades de trabajo autónomo		
Preparación de trabajos o proyectos		10
Realización autónoma de proyectos y trabajos		25
Recopilación de documentación para trabajos		9
Preparación de exámenes		0

Total actividades de trabajo autónomo	44
<p>En cualquiera de los tres escenarios, el volumen de trabajo no se altera, puesto que el “tiempo de realización de trabajo presencial” se refiere al trabajo realizado por el alumno bajo la tutorización directa del profesor. En este sentido, en el escenario 2 (semi-presencial) con una metodología docente síncrona el trabajo será simétrico (aula y en línea), mientras que una metodología docente asíncrona el trabajo queda planificado previamente a través de Classroom y reforzado con tutorías; el alumnado que está en casa podrá estar comunicado con la clase y resolver dudas.</p>	
<p>7. Evaluación</p> <p>Los procedimientos, instrumentos y criterios de evaluación y calificación serán los mismos en los tres escenarios: presencial, semipresencial y telemático, haciendo adaptaciones al formato de comunicación con el alumnado y teniendo en cuenta algunas especificaciones que se indican en los siguientes apartados.</p> <p>En el escenario presencial, semipresencial y telemático:</p> <p>Procedimiento de evaluación:</p> <p>Inicial: proporciona información para detectar las capacidades, actitudes y conocimientos del alumno en relación con los nuevos contenidos, objeto de enseñanza-aprendizaje, a fin de determinar los ritmos que se deben establecer según la situación concreta de cada alumno.</p> <p>Continua o formativa: Mediante la observación, revisión y análisis sistemáticos de los trabajos diarios realizados en clase y la realización de controles colectivos, se deberá confirmar los avances, los logros, la madurez y el grado de adquisición de las capacidades que el alumno va adquiriendo, así como las dificultades encontradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y analizar sus causas. Para llevar a cabo este modelo de evaluación utilizaremos los siguientes recursos o procedimientos: Intervenciones orales en clase. Proyectos, Actividades prácticas,...</p> <p>Sumativa: Tras la utilización de los recursos anteriores, al finalizar la evaluación o en momentos puntuales, como último control de seguimiento del alumno, para reflejar el nivel de asimilación de determinados contenidos.</p> <p>El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos y los proyectos para superar la asignatura.</p> <p>Procedimiento de evaluación de la práctica docente: Mediante un cuestionario que se pasará a los alumnos a mitad del desarrollo de la asignatura, se valorará si la dinámica de clase, el planteamiento de los contenidos y la metodología utilizada es el adecuado para la adquisición de los conceptos, procedimientos y destrezas por parte del alumnado, o por el contrario puede adaptarse y mejorarse.</p> <p>Criterios de evaluación: Generar identidad y adecuación al <i>target group</i> a través de los aspectos comunicativos concretados. Capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas. Capacidad para delimitar los elementos que ayudan a integrar en el punto de venta los proyectos ubicados entre el diseño de producto y la moda. Capacidad para desarrollar propuestas coherentes con el panorama contemporáneo del sector.</p> <p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>El alumnado será evaluado a través de las propuestas prácticas que se propongan y el seguimiento de la dinámica de la asignatura en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en las sesiones: Seguimiento de la asignatura, participación en debates, interés por los contenidos, evolución de las prácticas en el aula... • Práctica 1: Entrega de breve memoria o paneles explicativos y prototipo/maqueta • Práctica 2. Entrega de breve memoria o paneles explicativos y prototipo/ maqueta. <p>Las dos prácticas podrán ser sustituidas por una sola de mayor complejidad.</p> <p>En el caso del <u>escenario telemático</u>, la entrega de maquetas podrá ser a través de fotografías de éstas o podrán ser sustituidas por representaciones digitales si la situación no permite adquirir los materiales necesarios.</p> <p>El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos para superar la asignatura.</p> <p>No se admitirá la entrega de proyectos fuera de la fecha indicada en cada propuesta de ejercicio/proyecto que se facilita al alumnado, sin justificante médico o de causa mayor.</p>	

Criterios de calificación:	
<p>Alumnado con evaluación continua: Participación activa en las sesiones e interés demostrado por la asignatura Proyectos</p>	<p>10% de la nota 90% de la nota</p> <p>Proyecto 1 45% de la nota Proyecto 2 45% de la nota</p>
<p>Alumnado con pérdida de evaluación continua ,2ª y 3ª convocatoria Se deben entregar todos los proyectos que se hayan desarrollado durante ese curso académico, con un nivel de concreción mayor que refleje la evolución y el proceso de diseño , ya que éste puede no haberse observado en el aula.</p>	<p>Proyecto 1 50% de la nota Proyecto 2 50% de la nota</p>
<p>4ª convocatoria/ conv. extraordinaria: Se deben entregar todos los proyectos que se hayan desarrollado durante ese curso académico, con un nivel de concreción mayor que refleje la evolución y el proceso de diseño , ya que éste puede no haberse observado en el aula.</p>	<p>Proyecto 1 50% de la nota Proyecto 2 50% de la nota</p>
<p>El alumnado deberá solicitar con anterioridad a la entrega si desea ser evaluado por el profesor que imparte la asignatura en dicho curso académico; de lo contrario, será evaluado por el Tribunal propuesto por el Centro para evaluar las asignaturas de 4ª convocatoria y extraordinaria.</p>	
7. Bibliografía básica	
<p>FEYERABEND, F.V., <i>Accesorios de moda. Plantillas. Accesorios de moda .Modelos.</i> Barcelona 2012 . GG moda. CAPELLA, J., <i>Así nacen las cosas.</i> Barcelona 2010. Electa. NORMAN, D.A., <i>El diseño de los objetos del futuro</i>, Madrid 2010, Paidós Transiciones. ENTWISTLE, J., <i>El cuerpo y la moda. Una visión sociológica.</i> Barcelona 2002. Paidós.</p>	