

Estudios superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: **ARTE, CUERPO, MODA.**

1. Datos de la asignatura

Tipo de materia:	Optativa
ECTS:	3
Curso:	Tercero /cuarto
Anual/semestral:	Primer semestre
Horas de docencia (cómputo anual):	2/84 horas de volumen de trabajo al semestre
Departamento:	Proyectos

2. Introducción a la asignatura

La asignatura de *Arte, Cuerpo y Moda* trata de que el alumnado posea conocimientos artísticos y técnicos para ser capaz de desarrollar proyectos personales cuyo discurso se base en la creación experimental relacionada con el arte, el cuerpo y el diseño de moda.

Los tres conceptos en los que gira esta asignatura son analizados desde el punto de vista del diseñador de moda experimental interesado en planteamientos en torno a la creación artística y la inspiración más allá del producto de los circuitos habituales de la moda comercial.

Será una optativa teórico-práctica, con sesiones de taller y sesiones de información sobre manifestaciones y comportamientos artísticos que aporten ideas sobre tendencias creativas y contenidos aplicables a proyectos finales de Diseño de Moda.

3. Asignación de competencias

Competencias Transversales:

CT2: Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
 CT3: Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
 CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
 CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
 CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
 CT14 Dominar la metodología de 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.

Competencias generales:

CG1: Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
 CG5: 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.
 CG19: Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas moda:

CEM3: Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
 CEM6: Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
 CEM7: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
 CEM8: Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

4. Contenidos por semestre

- Arte contemporáneo y cuerpo. Principales manifestaciones y artistas.
 - Arte y Diseño de Moda. Principales representantes.
 - Fases y realización de un proyecto personal de diseño entorno a el Arte, Cuerpo y Moda:
 Investigación, inspiración, justificación, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización: técnicas y prototipado.

5. Metodología

Estamos ante una asignatura teórico-práctica.

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

1. ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL

- Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará 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.
 - Actividades de desarrollo individual.
 - Presentación pública de trabajos.
 - Evaluación.

2. ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

- Preparación de trabajos fuera del aula: Búsqueda de información, relación con otros soportes publicitarios.
 - Estudio práctico.

Los conocimientos teóricos se adquirirán a través del desarrollo del temario propuesto a lo largo del curso.

Paralelamente se realizarán ejercicios prácticos correspondiéndose con el nivel de conocimientos adquiridos hasta el momento. Se facilitará a los alumnos los enunciados de los ejercicios por escrito, donde quede explicado de manera adecuada en qué consiste el ejercicio, qué documentación debe generarse, y cuáles son los plazos de entrega. Los ejercicios prácticos planteados en el curso se darán sobre supuestos reales con el fin de familiarizar al alumno con la realidad profesional.

6. Volumen de trabajo

3 x 28 = 84 horas al semestre 2x18=36 horas de docencia 48 horas de trabajo autónomo

Tiempo de realización de trabajo presencial: (36) horas	Temporalización de contenidos: (84) horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: (48) horas
4 horas	- Arte contemporáneo y cuerpo. Principales manifestaciones y artistas.	6 horas
4 horas	- Arte y Diseño de Moda. Principales representantes. Actualidad.	6 horas
28 horas	- Fases y realización de un proyecto personal de diseño entorno a el Arte, Cuerpo y Moda: Investigación, inspiración, justificación, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización: técnicas y prototipado.	36 horas

Actividades de trabajo presencial

	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones	12
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	4
Total actividades presenciales	36

Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	8
Realización autónoma de proyectos y trabajos	30
Recopilación de documentación para trabajos	10
Total actividades de trabajo autónomo	48

7. Evaluación

Procedimiento de evaluación:

Nuestra evaluación será continua, formativa, global, autocorrectora, sistemática y flexible. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará tomando como referencia los objetivos didácticos y los criterios de evaluación establecidos.

De lo anterior se desprende que la evaluación se aplicará lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde su inicio hasta el final, se irá recabando información (carácter continuo), de manera que se pueda evaluar si se realiza de modo coherente y progresivo. De producirse algún desajuste, se evaluará la situación para tomar las medidas oportunas y reconducir el proceso de aprendizaje.

Ordinaria: Ejercicios, Proyectos, Prueba teórico-prácticas. Actitud y Participación.

Extraordinaria: Ejercicios, Proyectos, Prueba teórico-práctica.

Se aplicará la modalidad extraordinaria para al alumnado con la asignatura pendiente que no se pueda incorporar al curso normal de las clases.

Alumnos que deban ser calificados por un tribunal

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de convocatoria extraordinaria serán calificados por el tribunal de la asignatura

Criterios de evaluación:

- Comprender los contenidos de la asignatura.
- Asistencia y capacidad de aprovechamiento de las sesiones de clase.
- Saber analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.
- Saber apreciar la importancia de las iniciativas de los artistas plásticos en relación a sus creaciones sobre el cuerpo humano y su posible aplicación al diseño de moda.
- Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda.
- Plantear y construir propuestas creativas.
- Capacidad de trabajo individual y en equipo.

Técnicas de evaluación:

- Realización de actividades en clase.
- Realización de proyectos.

7.1. Instrumentos de evaluación:

Prueba teórico-práctica y/o trabajos acordes a los contenidos establecidos en guía docente. Los alumnos que no hayan superado la evaluación serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto a las actividades que ha de desarrollar y criterios de calificación.



7.2. Criterios de calificación	
Convocatoria ordinaria	
Ejercicios prácticos	90% de la nota
Actitud	10% de la nota
Convocatoria extraordinaria	
Ejercicios Prácticos	70% de la nota
Prueba teórico-práctica	63% de la nota
8. Bibliografía	
<ul style="list-style-type: none">- Diseño e investigación. Simon Seivewright. GG Moda.- Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Hywel Davies. Blume.- Moda. Una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen.- Tejidos inteligentes para diseñadores. Taschen.- El cuerpo y la moda. Una visión sociológica. Joanne Entwistle. Paidós, 2002.- Fundamentos del patronaje creativo. Parish, Pat. Promopress. 2015	