

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**2º - Historia de la
indumentaria**

Curso Académico 2023/24

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Historia de la indumentaria
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Historia de la indumentaria
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	2
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	11:00 a 13:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Ana Moraza Pérez
Correo electrónico	anamp@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Con esta asignatura se proporciona al alumnado un conocimiento de la Historia de la Indumentaria desde la prehistoria hasta el siglo XVIII, aprendiendo y entendiendo conceptos propios de la materia y curiosidades históricas que han marcado un uso de la indumentaria en cada sociedad.

Se estudiará y analizará los orígenes del vestir desde el principio de los tiempo así como los actores sociales, culturales y estéticos que configuran dicha indumentaria.

El objetivo fundamental se basa en tener conciencia de los momentos históricos que se estudian en cada etapa y entender la Historia de la Indumentaria como el resultado los de factores externos (sociales, económicos, industriales, culturales...) que han ido definiendo la forma de vestir hasta la actualidad.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Historia del Diseño de Moda, que engloba las asignaturas de "Historia de la Moda. Diseñadores y Tendencias Contemporáneos" y la propia "Historia de la Indumentaria". Esta asignatura se imparte en segundo curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral impartida en el primer semestre. Dicha asignatura aporta al estudiante 4 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit TransferSystem) requeridos para obtener la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

El origen de la indumentaria. Indumentaria en la Antigüedad. Indumentaria medieval europea. La Alta Edad Media: influencias islámicas y asiáticas.

La Baja Edad Media: el traje como elemento de prestigio social. Indumentaria en el Renacimiento y el Barroco. Nacimiento de la Moda. La Revolución Industrial en la Moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

MÓDULO 1: LA INDUMENTARIA EN EL MUNDO ANTIGUO.

1. Origen de la indumentaria
2. Indumentaria en la antigüedad
3. Civilizaciones del mediterráneo oriental: Egipto y la cultura Egea
4. La sencillez de Grecia y la suntuosidad de Roma
5. Los Etruscos
6. Indumentaria en el Mundo Bizantino

MÓDULO 2: ÉPOCA MEDIEVAL

7. La Alta Edad Media
8. La Baja Edad Media

MÓDULO 3: EDAD MODERNA

9. El Esplendor Renacentista.

MÓDULO 4: EDAD CONTEMPORÁNEA

10. Indumentaria en el Barroco y Rococó
11. Del Barroco al Neoclásico

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT08 - 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
- 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
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los 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..

4.2 Competencias Generales

- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG11 - 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
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

4.3 Competencias Específicas

- CE05 - Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de

realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto

CE09 - 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

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.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	24	24,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	2	2,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	2	2,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	4,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		40	40%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	40	40,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	12	12,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	12	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	64	64%
	Total volumen de trabajo	104	4 ETCS
5.2 Recursos			
<p>Cañón de proyección y pantalla, ordenador. Centro de documentación y Bibliotecas. Acceso a internet.</p>			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
<p>-Boucher,F. -Historia del traje en Occidente desde la Antigüedad hasta nuestros días- Barcelona, Montaner, Simón 1965.</p> <p>-BRUHN, W ; TILKE, M -Historia del traje- Barcelona, Gustavo Gili, 1957</p> <p>-LEVENTON, M - Vestidos del mundo- Barcelona, Blume, 2009</p> <p>-RIEFF ANAWALT, P. - Historia del vestido-Barcelona, Blume, 2008</p> <p>- Varios autores- Fashion. The Ultimate Book of Costume and Fashion. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2012.</p>			

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - 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

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - 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 significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter teórico y escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura y las destrezas y conceptos adquiridos durante todo el semestre. Para aprobar la asignatura es obligatorio aprobar el examen con al menos una puntuación de 5. Para aquellos alumnos que no superen la asignatura en Febrero se tendrán que presentarse al examen de la convocatoria de Septiembre. Para superar la asignatura el alumno deberá superar tanto en examen como los trabajos propuestos.	60 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizado en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del alumno, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración tanto a nivel individual como grupal. La asistencia a las clases es obligatoria y se valorará la puntualidad y asistencia, puntuando de forma negativa todas la faltas no justificadas debidamente.	10%
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Describe como va a ser la actividad evaluable Realización de defensa oral en clase de un trabajo final propio con propuesta propia a partir de un enunciado del profesor. Se persigue con esto la transmisión de ideas y conceptos relacionados con el curso, elaboración de propuestas y desarrollos de la creatividad, capacidad de corrección y expresión oral en público, mediante discurso.	30%

	La exposición de todos los trabajos realizados por el alumno será de carácter obligatorio. Aquellos alumnos que no la realicen puntuarán de forma negativa en la nota final.	
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades

complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.

-Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1	x			Presentación de la asignatura
2 ^a	2	x			Tema 1. Origen de la Indumentaria
3 ^a	3	x			Tema 2. La indumentaria en la antigüedad
4 ^a	4	x	x		Tema 3. El traje en las civilizaciones del Mediterráneo oriental: Egipto y la cultura Egea. Trabajo en el aula
5 ^a	5	x			Tema 4. Grecia y Roma
6 ^a	6	x			Tema 4. Grecia y Roma
7 ^a	7	x			Tema 5. La civilización etrusca
8 ^a	8	x	x		Tema 6. La indumentaria en el mundo bizantino. Trabajo en clase
9 ^a	9	x			Tema 7. La Baja Edad Media.
10 ^a	10		x		Explicación proyecto final y trabajo en el aula
11 ^a	11				Tema 8: La Baja Edad Media
12 ^a	12	x			Tema 9. El esplendor Renacentista
13 ^a	13	x	x		Tema 10. La indumentaria en el Barroco. Trabajo en clase
14 ^a	14	x			Tema 11. Del Barroco al Neoclásico
15 ^a	15	x			Tema 11. Del Barroco al Neoclásico
16 ^a	16		x		Repasos contenidos. Dudas sobre el trabajo y tiempo de investigación en el aula
17 ^a	17		x		Presentaciones del proyecto final
18 ^a	18		x	Examen final	Examen final
19 ^o					

20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					