

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**3º - Proyectos de Diseño  
de Moda II**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Proyectos de Diseño de Moda II
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Proyectos de Diseño de Moda II
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Proyectos de Diseño de Moda I- Dibujo de Moda- Ilustración de Moda
Calendario	Lunes, Martes y Jueves
Horario de impartición	9:00 a 11:00 / 11:00 a 12:00 / 12:00 a 13:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Mercedes Ruiz Mondaza
Correo electrónico	mercedesrm@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

La metodología docente de la asignatura Proyectos de Diseño de Moda II, propone el análisis, desarrollo y realización de Proyectos de Moda e Indumentaria. Así como también el estudio de las referencias técnicas, funcionales y comunicativas del estilismo y de las tendencias.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Proyectos de Diseño de Moda II se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Obligatoria de Especialidad (OE) del tercer curso de las EEAASS, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 6 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación de en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Investigación y análisis crítico de las tendencias. Panel de tendencias. Generación y transformación de formas. Proyectos de moda dirigidos a un determinado sector comercial. Creación de colecciones con diferentes líneas. Diseñadores y diseñadoras que han proyectado diseños de colectivos. Diseño de colectivos. La antimoda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Los contenidos teóricos-prácticos se establecen dos bloques:

-Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.

-Clases prácticas: se desarrollarán los conceptos de cada unidad didáctica y tema aplicados a la elaboración de un proyecto de moda determinado.

### 3.2 Programa

#### TEMA 1\_ TENDENCIAS

1.1 Investigación de tendencias: Trends Research

1.2 Análisis crítico de las tendencias

1.3 Creación, desarrollo y elaboración de: Trend Board, Style Board y Trend Books. Paneles de tendencias, panel de estilos y libros de tendencia

1.4 Análisis y predicción de tendencias mediante Inteligencia Artificial Generativa (IAGen)

1.5 Propuestas creativas a partir de tendencias analizadas por Inteligencia Artificial Generativa (IAGen)

#### TEMA 2\_ GENERACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE FORMAS

2.1 Variedad de las formas

2.2 Uso y transformación de las formas

2.3 El vestido como espacio flexible

2.4 Interactuar en el diseño

#### TEMA 3\_ SECTOR MODA

3.1 Distintos sectores en la moda. Diversificación

#### TEMA 4\_ METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN

4.1 Realización de proyectos en distintos sectores comerciales

4.2 Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) en la investigación de materiales y evaluación de Proyectos de Moda

#### TEMA 5\_ COLECCIÓN

5.1 Concepto de una colección

5.2 Diferentes líneas de una colección

5.3 Creación de una colección

#### TEMA 6\_ EL DISEÑADOR

6.1 imagen del diseñador

6.2 Diseño colectivo

6.3 La antimoda



## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG08 - 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
- CG13 - 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
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

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

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
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	6,67%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	17	11,33%
<b>Teórico prácticas</b>	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.	22	14,67%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	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.	10	6,67%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	8	5,33%



<b>Exámenes parciales o finales</b>	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.	0	0,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	5	3,33%
Total horas presenciales		72	48%
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	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.	20	13,33%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	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	20	13,33%

	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.		
<b>Proyectos de investigación</b>	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.	38	25,33%
	Total horas de trabajo autónomo	78	52%
	Total volumen de trabajo	150	6 ETCS

## 5.2 Recursos

- Aula con dispositivos de conexión y acceso a internet.
- Aula con ordenadores y equipo personal del profesor
- Cañón y pantalla de proyección
- Altavoces para visionado
- Mesas individuales de trabajo
- Biblioteca de departamento de Diseño
- Muestrarios de tejidos y catálogos propios de la materia
- Aula taller

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Aakko, M

& Niinimäki, E. (2013). Experimenting with zero-waste design. En Sustainable fashion: New approaches. Alto University Publication Series.

Best, K. (2010). The Fundamentals of Design Management. Bloomsbury Publishing.

Buxbaum, G. (2007). Iconos de la moda: El siglo XX. Electa.

Calefato, P. (2003). Moda y cine. Engloba.

Clochester, C. (2007). Textiles: Tendencias actuales y tradicionales. Blume.

Evans, C. (2013). Fashion at the Edge: Spectacle, Modernity and Deathliness. Yale University Press.

Díaz Soloaga, P. (2014). Comunicación y gestión de marcas de moda. Gustavo Gili.

Domínguez, M. (2009). Coolhunting: Marcando tendencias en la moda. Parramón.

Drudi, E. (2007). Diseño de prendas sin costuras: Historia, diseño y dibujo. The Pepin Press.

Fukai, A

Suoh, T

& Iwagami, M. (2022). La colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto: Moda, una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen.

Harris, P. (2008). Diccionario visual de la moda. Gustavo Gili.

- Gwilt, A. (2014). A Practical Guide to Sustainable Fashion. Bloomsbury Publishing.
- Jenkyn-Jones, S. (2002). Diseño de moda. Blume.
- Jones, T. (2013). 100 contemporary fashion designers. Taschen.
- König, R. (1972). Sociología de la moda. Redondo Editor.
- Lemoine, E. (2003). El vestido: Ensayo psicoanalítico del vestir. Engloba.
- McAssey, J
- & Buckley, C. (2011). Estilismo de moda. Gustavo Gili.
- Munari, B. (2008). Design as art. Penguin Books.
- Laura, V. (2015). Fundamentos del diseño de moda. Promopress.
- López, Á. (2011). Coolhunting digital. Anaya.
- Lurie, A. (1994). El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas del vestir. Paidós.
- Posner, H. (2011). Marketing de moda. Gustavo Gili.
- Quinn, B. (2012). Fashion Futures. Laurence King Publishing.
- Remaury, B. (2004). Marcas y relatos: La marca frente al imaginario cultural contemporáneo. Gustavo Gili.
- Saltzman, A. (2004). El cuerpo diseñado. Paidós.
- Seivewright, S. (2008). Diseño e investigación. Gustavo Gili.
- Sorger, R
- & Udale, J. (2006). Principios básicos del diseño de moda. GG Moda.
- Stevenson, N. J. (2011). Moda: Historia de los diseños y estilos que han marcado época. Lunwerk.
- Sue, J. (2005). Diseño de moda. Blume.
- Wilson, E. (2003). Adorned in Dreams: Fashion and Modernity. I.B. Tauris.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

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

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

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

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

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

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

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

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de

investigación  
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

### **6.13 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 y proyecto específico de evaluación, de carácter práctico, donde los alumnos/as puedan demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. La prueba consiste en la entrega y defensa de un proyecto propio según unas pautas o briefing planteado por la profesora de la materia, que informará debidamente de su estructura y desarrollo.	15 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante. Será de carácter práctico.	20%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en el propia aula, supervisados por la profesora, 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 estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en el propio aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. Será obligatorio presentar todos los trabajos desarrollados a lo largo del curso para poder realizar el proyecto final.	22%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%
Actividades Virtuales	En esta asignatura, las actividades virtuales estarán orientadas al uso avanzado de la inteligencia artificial generativa (IAgen) como recurso estratégico en el desarrollo de proyectos de moda. El alumnado utilizará la IAgen para potenciar la investigación	8%
Trabajos de investigación	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar	20%

	labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	5%

## 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:

- La Asistencia 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 partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de:

- 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, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explice 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, la descripción del trabajo a realizar y los criterios para superar dicho proyecto. Las pautas de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.
- Durante las clases prácticas el profesor dialogará con los alumnos y supervisará el trabajo que estén realizando durante la clase, para así tener siempre un punto de partida con el que poder llevar a cabo la actividad de forma autónoma y continua.
- La importancia de asistencia a clase, el interés por la materia y la continuidad en los proyectos se interpretará con un porcentaje en la evaluación final, considerando un 10% en el total de la asignatura.

La evaluación será continua atendiendo a la adquisición de las competencias y los criterios de evaluación establecidos por la normativa vigente para la asignatura de Proyectos de Diseño de Moda II, teniendo en cuenta los objetivos generales de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Si la nota de los trabajos entregados es suspensa, no se realizara media aritmética con la nota del proyecto final.

En caso de faltas reiteradas de asistencia que superen un 20% se perderá el derecho a la evaluación continua.

En el caso de que la asignatura quede pendiente, para la recuperación de ésta se realizará un proyecto final. Es necesario la entrega previa de los trabajos de proyectos

pendientes, que además deben estar aprobados.

## CRONOGRAMA PROYECTO DE DISEÑO DE MODA II

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª Septiembre	1	2	2		Tema 1: Tendencias (1.1) (1.2)
2ª Septiembre	3	2	2		Tema 1: Tendencias (1.3) (1.4)
3ª Octubre	3	2	2		Tema 1: Tendencias (1.3) (1.4)
4ª Octubre	4		4		Tema 1: Tendencias (1.4) (1.5)
5ª Octubre	5		4		Tema 1: Tendencias (1.4) (1.5)
6ª Octubre	6	2	2		Tema 2: Generación y Transformación de formas (2.1) (2.2)
7ª Noviembre	7		4		Tema 2: Generación y Transformación de formas (2.3) (2.4)
8ª Noviembre	8		4		Tema 3: Sector Moda (3.1)
9ª Noviembre	9	2	2		Tema 4: Metodología de Investigación (4.1) (4.2)
10ª Noviembre	10	1	3		Tema 5: Colección (5.1) (5.2)
11ª Diciembre			4		Tema 5: Colección (5.3)
12ª Diciembre		1	3		Tema 6: El Diseñador (6.1)
13ª Diciembre			4		Tema 6: El Diseñador (6.2)
14ª Enero	14		4		Tema 6: El Diseñador (6.3)
15ª Enero	15		4		Elaboración Proyecto
16ª Enero	16		4		Elaboración Proyecto
17ª Enero	17		4		Elaboración Proyecto
18ª Febrero	18		4		Elaboración Proyecto
19º Febrero	19		4		Evaluación

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