

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Historia de la
indumentaria

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Historia de la indumentaria
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	Historia de la indumentaria
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	3
Horas lectivas semanales	2
Prelación o requisitos previos	Ninguno.
Calendario	20/09/2021 al 04/02/2022
Horario de impartición	Viernes de 13:00 a 15:00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	María Luisa Notario Rocha
Correo electrónico	luisanr@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura introduce presenta un recorrido por el origen de la indumentaria desde la Prehistoria, pasando por la Antigüedad, el Medievo, la Edad Moderna para alcanzar en los inicios de la Edad Contemporánea a finales del siglo XIX, el nacimiento de la moda, tras la Revolución Industrial en el mundo occidental. Estos contenidos de marcado carácter visual proporcionan al alumnado un conocimiento profundo de los rasgos estilísticos principales de cada periodo histórico. Su aprendizaje contribuirá a que el estudiante reconozca referencias indumentarias como inspiración en el diseño de colecciones de moda.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca a la investigación con la realización de prácticas dirigidas a que el alumnado perciba la importancia y funcionalidad de una formación cultural y artística para el desempeño profesional como diseñador de moda.

El objetivo final es lograr que el alumnado ubique de manera precisa los estilos y estéticas del diseño de moda y disponga de un conocimiento amplio de esos referentes históricos para el desarrollo de sus procesos creativos.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Historia del Diseño de Moda junto con Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas. Se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de obligatoria de la especialidad (OE) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 3 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

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 en el Barroco. Nacimiento de la Moda. La Revolución Industrial en la Moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

0. Introducción al estudio de la indumentaria.
1. EL ORIGEN DE LA INDUMENTARIA
 - 1.1. Función de la indumentaria en la Prehistoria.
 - 1.2. Grandes civilizaciones: Egipto y Mesopotamia.
2. INDUMENTARIA EN LA ANTIGÜEDAD
 - 2.1. Civilización cretense.
 - 2.2. Indumentaria en Grecia.
 - 2.3. El vestido en Roma.
3. INDUMENTARIA MEDIEVAL EUROPEA
 - 3.1. El vestido en la época merovingia y carolingia.
4. LA ALTA EDAD MEDIA: INFLUENCIAS ISLÁMICAS Y ASIÁTICAS
 - 4.1. El traje en Bizancio.
5. LA BAJA EDAD MEDIA.
 - 5.1. El traje como elemento de prestigio social
 - 5.2. El desarrollo del vestido en la Europa comercial
6. INDUMENTARIA EN EL RENACIMIENTO Y EL BARROCO
 - 6.1. El vestido en el Renacimiento. Siglos XIV y XV
 - 6.2. El triunfo de la moda en España. Siglo XVI
 - 6.3. El predominio francés. Siglo XVII
 - 6.4. La moda y el Rococó. Siglo XVIII
7. EL NACIMIENTO DE LA MODA. SIGLO XIX
8. LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL EN LA MODA.

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.	15	20,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
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.	5	6,67%
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.	10	13,33%
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.	2	2,67%

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	5,33%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		36	48%
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.	25	33,33%
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	5	6,67%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con 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.	9	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	39	52%
	Total volumen de trabajo	75	3 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

ERNER, G.(2016) Sociología de las tendencias. Barcelona: Gustavo Gili.

DELPierre, M.(1992) Historia de la Moda. Madrid: ESINE.S.A.

FOGG, MARNIE (2014) Moda. Toda la Historia. Barcelona: BLUME

GAVARRÓN, L. (1989) La Mística de la Moda. Barcelona: Anagrama.

LAVER, J. (2006) Breve historia del traje y la moda. Madrid: Catedra.

LIPOVETSKY, G. (1990) El imperio de lo efímero. Barcelona: Anagrama.

O'HARA, G. (1989) Enciclopedia de la Moda. Barcelona: Destino.

RIELLO, G. (2016) Breve historia de la moda desde la Edad Media hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.

STEVENSON, NJ. (2011) Moda. Historia de los diseños y estilos que han marcado época. Barcelona: Lunweg.

VV.AA. (2018) Historia de la Moda. Del siglo XVIII al siglo XX. The Kyoto Costume Institute.

VV.AA. (2013) Moda. Historia y estilos. Barcelona

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 escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. Este examen final constará de 2 bloques: a) Bloque teórico de preguntas donde el alumnado deberá responder a una serie de cuestiones para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos del alumnado. b) Bloque práctico: Con la presentación de 30 imágenes de las cuales el alumnado deberá elegir 15, comentar los aspectos formales y estéticos más relevantes identificando su autor, etc.	50 %
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.	20%
Actividades Prácticas	Actividades que requieren de la participación del alumnado en el aula presencial o virtual en las horas lectivas de la asignatura y que solo serán recuperables por una causa debidamente justificada.	10%
Trabajos Individuales o en Grupos	Preparación y exposición oral de la presentación del proyecto de investigación como método para el desarrollo de habilidades de transmisión de información ante una audiencia especializada	5%
Actividades Virtuales	Actividades que requieren de la participación del alumnado en el aula presencial o virtual en las horas lectivas de la asignatura y que solo serán recuperables por una causa debidamente justificada.	%
Trabajos de investigación	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir del diseño de una muestra en una sala o museo imaginario sobre contenidos de la asignatura en la que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	15%

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:

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 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, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se incluyan 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.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1	1			0.INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO INDUMENTARIA
	2		1	x	Actividad Evaluable
2ª	3	1			1.EL ORIGEN DE LA INDUMENTARIA
	4		1	x	Actividad Evaluable
3ª	5	1			2. INDUMENTARIA EN LA ANTIGÜEDAD
	6		1	x	Actividad Evaluable
4ª	7	1			3. INDUMENTARIA MEDIEVAL EUROPEA
	8		1	x	Actividad Evaluable
5ª	9	1			4. ALTA EDAD MEDIA: INFLUENCIAS ISLÁMICAS Y ASIÁTICAS
	10		1	x	Actividad Evaluable
6ª	11	1			5. LA BAJA EDAD MEDIA: EL TRAJE COMO LEMENTO DE PRESTIGIO SOCIAL
	12		1	x	Actividad Evaluable
7ª	13	1			6. INDUMENTARIA EN EL RENACIMIENTO
	14		1	x	Actividad Evaluable
8ª	15		1	X	PRUEBA ORIENTATIVA.
	16		1	x	Prueba
9ª	17	1			6. INDUMENTARIA EN EL SIGLO XVI
	18		1	x	Exposición trabajo
10ª	19	1			6. INDUMENTARIA EN EL BARROCO Y ROCOCÓ
	20		1	x	Exposición trabajo
11ª	21	1			6. INDUMENTARIA EN EL BARROCO Y ROCOCÓ
	22		1	x	Exposición trabajo
12ª	23	1			8. NACIMIENTO DE LA MODA
	24		1	x	Actividad Evaluable
13ª	25	1			8. NACIMIENTO DE LA MODA
	26		1	x	Actividad Evaluable
14ª	27	1			10. LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL EN LA MODA
	28		1	x	Actividad Evaluable
15ª	29	1			10. LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL EN LA MODA
	30		1	x	Actividad Evaluable
16ª	31				REPASO
	32		1	x	Actividad Evaluable
17ª	33				REPASO
	34				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.
18ª	35				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.

	36				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.