

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Historia de la moda.  
Diseñadores y tendencias  
contemporáneas

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas
<b>Tipo de asignatura</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Materia</b>	Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas
<b>Tipo</b>	Teórico
<b>Curso</b>	SEGUNDO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
<b>Duración</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos ECTS totales</b>	3
<b>Horas lectivas semanales</b>	2
<b>Prelación o requisitos previos</b>	Ninguno
<b>Calendario</b>	Del 07/02/2022 al 24/06/2022
<b>Horario de impartición</b>	Viernes de 13.00 a 15.00

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	María Luisa Notario Rocha
<b>Correo electrónico</b>	luisanr@euosuna.org

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura ofrece un recorrido por los estilos y tendencias de cada una de las décadas del siglo XX, aportando al alumnado la relación de diseñadores contemporáneos y sus principales aportaciones a la historia del diseño de moda. El estudiante conocerá las características estéticas ejemplificadas en prendas de cada periodo contemporáneo y será capaz de reconocer referentes de los mismos en las colecciones y prendas actuales. Se aportan abundantes contenidos que ayudan a contextualizar cada etapa. El alumnado percibe de esta forma, la influencia que las relaciones moda/sociedad y sus influencias mutuas.

El aprendizaje se enfoca a la investigación con la realización de prácticas que le permitirá conocer la proyección de moda en los diferentes ámbitos de la sociedad.

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 indumentaria. 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 nacimiento de la Alta Costura. París, referencia de la moda europea. La Belle Époque. La I Guerra Mundial. Moda entre guerras. La moda tras la II Guerra Mundial. La Moda Actual. Influencia de los planteamientos estéticos contemporáneos. Los diseñadores o diseñadora y su influencia. Tendencias actuales en los mercados nacionales y extranjeros. La relevancia actual de la moda: museos, informativos, cines, consecuencias. La banalización de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 3.2 Programa

0. Introducción Bloque I: SEMBLANZAS DE LA MODA EN EL SIGLO XIX.

1. EL NACIMIENTO DE LA ALTA COSTURA

1.1. Cultura y Moda en el siglo XIX

1.2. 'Revolución' o 'Evolución' en la moda decimonónica.

1.3. 1858-1870. Alta Costura. Charles Frederick Worth.

1.4. París, referencia de la moda europea.

Bloque II. LA MODA EN EL SIGLO XX. EL TRIUNFO DE LOS DISEÑADORES

2. LA BELLE ÉPOQUE. 1870-1914.

2.1. El triunfo del polisón

2.2. La mujer del nuevo siglo

2.3. Nacimiento del Diseñador de Moda.

2.4. Diseñadores de la década: Paul Poiret, Jacques Doucet, Mariano Fortuny, Paquin, Lanvin.

2.5. El hombre de la Belle Époque

3. EL IMPACTO DE LA I GUERRA MUNDIAL Y LA MODA ENTRE GUERRAS.

3.1. Los 'locos años veinte' y la 'Garçonne'

3.1.1. El impacto de las vanguardias: el cubismo

3.1.2. Coco Chanel 1883-1971

3.1.3. El hombre los años veinte

3.2. La moda en la década de los treinta y el renacer de la elegancia

3.2.1. Diseñadores de la década: Madeleine Vionnet 1876-1975

3.2.2. Cine y moda

3.2.3. Elsa Schiaparelli 1890-1973

4. LA MODA TRAS LA II GUERRA MUNDIAL. DISEÑADORES Y SU INFLUENCIAS

4.1. La moda en los años 40 ¿sobrevivir a la guerra?

4.1.1. Diseñadores y sus influencias estéticas

- 4.2. El 'New Look' nuevos estilos y viejos contenidos
- 4. 2.1. Diseñadores y sus influencias estéticas
- 4. 3. La moda y la revolución del 68
- 4.3.1. Diseñadores y sus influencias estéticas
- 4.4. La anti-moda en los 70
- 4.4.1. Diseñadores y sus influencias estéticas
- 4.5. La década del triunfo 1980
- 4.5.1. Diseñadores y sus influencias estéticas
- 4 .6. Los noventa y el minimalismo
- 4.6.1. Diseñadores y sus influencias estéticas
- 5. LA MODA ACTUAL
- 5.1. Influencia de los planteamientos estéticos contemporáneos
- 5. 2. Tendencias actuales en los mercados nacionales y extranjeros.
- 6. DISEÑADORES Y SU INFLUENCIA
- 6.1. Vanguardias emergentes de moda
- 6. 2. Principales circuitos y ferias
- 6. 3. Artífices de la moda: grandes grupos de lujo y directores creativos
- 7. LA RELEVANCIA ACTUAL DE LA MODA: MUSEOS, INFORMATIVOS, CINES, ETC.
- 8.-LA BANALIZACIÓN DE 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
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	19	25,33%
<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.	0	0,00%
<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.	0	0,00%
<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	13,33%
<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.	1	1,33%



<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.	4	5,33%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	2	2,67%
<b>Total horas presenciales</b>		<b>36</b>	<b>48%</b>
<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.	25	33,33%
<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	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.		
<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.	9	12,00%
	<b>Total horas de trabajo autónomo</b>	<b>39</b>	<b>52%</b>
	<b>Total volumen de trabajo</b>	<b>75</b>	<b>3 ETCS</b>

## 5.2 Recursos

- Aulas con ordenador y cañón.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet, programas de diseño: InDesign

## 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

<b>PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES</b>		
<b>Actividad de Evaluación</b>	<b>Descripción de la Actividad</b>	<b>Ponderación</b>
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 con referencias textuales o visuales, 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 prendas 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 análisis del vestuario de una producción audiovisual escogida por el alumnado. En este proyecto 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 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, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita 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
1 <sup>a</sup>	1	1			0.SEMBLANZAS SIGLO XIX
	2		1	x	Actividad Evaluable
2 <sup>a</sup>	3	1			1.EL NACIMIENTO DE LA ALTA COSTURA
	4		1	x	Actividad Evaluable
3 <sup>a</sup>	5	1			2. LA BELLE ÉPOQUE 1870-1914
	6		1	x	Actividad Evaluable
4 <sup>a</sup>	7	1			3. EI IMPACTO DE LA I GUERRA MUNDIAL. LA MODA EN EL PERIODO DE ENTREGUERRAS. Años 20
	8		1	x	Actividad Evaluable
5 <sup>a</sup>	9	1			3. LA MODA EN EL PERIODO DE ENTREGUERRAS. Años 30.
	10		1	x	Actividad Evaluable
6 <sup>a</sup>	11	1			4.. LA MODA TRAS LA II GUERRA MUNDIAL. Años 40
	12		1	x	Actividad Evaluable
7 <sup>a</sup>	13	1			5. EL RENACER DE LA ALTA COSTURA. MODA EN LA DÉCADA DE LOS 50
	14		1	x	Actividad Evaluable
8 <sup>a</sup>	15		1	X	PRUEBA ORIENTATIVA.
	16		1	x	Prueba
9 <sup>a</sup>	17	1			6. LA MODA TRAS LA II GM. DÉCADA 60.
	18		1	x	Exposición trabajo
10 <sup>a</sup>	19	1			7. LA MODA TRAS LA II GM. DÉCADA 70
	20		1	x	Exposición trabajo
11 <sup>a</sup>	21	1			8. LA MODA TRAS LA II GM. DÉCADA 80
	22		1	x	Exposición trabajo
12 <sup>a</sup>	23	1			9. LA MODA TRAS LA II GM. DÉCADA 90
	24		1	x	Actividad Evaluable
13 <sup>a</sup>	25	1			10. LA MODA ACTUAL
	26		1	x	Actividad Evaluable
14 <sup>a</sup>	27	1			11. DISEÑADORES E INFLUENCIA
	28		1	x	Actividad Evaluable
15 <sup>a</sup>	29	1			12. TENDENCIAS ACTUALES
	30		1	x	Actividad Evaluable
16 <sup>a</sup>	31				13. RELEVANCIA ACTUAL DE LA MODA
	32		1	x	Actividad Evaluable
17 <sup>a</sup>	33				REPASO
	34				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.
18 <sup>a</sup>	35				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.

	36				Semanas dedicadas a pruebas de evaluación.