

GUÍA DOCENTE ARTE, CUERPO Y MODA

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Proyectos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

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. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ 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, 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

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica,

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

→ **Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

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.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
4	Arte contemporáneo y cuerpo. Principales manifestaciones y artistas.	6
4	Arte y Diseño de Moda. Principales representantes. Actualidad.	6
28	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

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial**

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	20
Asistencia a clases prácticas lectivas	16
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	36

→ **Actividades de trabajo autónomo**

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0

TOTAL	48
--------------	-----------

6. METODOLOGÍA

Asignatura optativa de carácter teórico-práctica.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ 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.

→ 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.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Documento memoria del proyecto, donde se describen y comunican objetivamente el proceso y las decisiones de diseño. Proyectos desarrollados, con niveles crecientes de complejidad. Prototipos o maquetas, valorando el nivel de calidad para la correcta comunicación del proyecto. Presentación oral del proyecto.

Criterios o apartados mínimos indicados en cada propuesta de memoria. Observación sistemática del proceso de diseño y desarrollo de los proyectos. Análisis del proceso de trabajo reflejado en el documento memoria. Evaluación de producciones del alumnado (proyectos, prototipos y maquetas). Exposición y defensa oral del proyecto ante el grupo. Debate y valoración crítica conjunta tras las presentaciones.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura en cualquier modalidad, es indispensable entregar todos los ejercicios prácticos propuestos, así como sus memorias correspondientes.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.	70%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.	70%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ **Recursos del aula**

Aula equipada con maquinaria y herramientas adecuadas a los espacios de trabajo.

→ **Recursos de la/el estudiante**

Dispositivo informático portátil. Material adecuado al proyecto.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Davies, H. (2010). Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda. Blume.
- Entwistle, J. (2002). El cuerpo y la moda: una visión sociológica. Paidós.
- Pailles-Friedman, R. (2015). Tejidos inteligentes para diseñadores. Parramón Arts & Design.
- Parish, P. (2015). Fundamentos del patronaje creativo. Promopress.
- Seivewright, S. (2013). Investigación y diseño: desarrollo del diseño de moda. GG Moda.
- Taschen. (2015). Fashion: una historia desde el siglo XVIII al siglo XX. Taschen.