

GUÍA DOCENTE SLOW FASHION

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 Slow Fashion trata de la fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda con normas éticas y de sostenibilidad.

Se trata de una optativa teórico-práctica, con sesiones de taller y sesiones de información sobre comportamientos éticos que aporten contenidos aplicables a proyectos de Diseño de Moda sostenible.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG16 Ser capaz de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

→ Competencias transversales

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual, CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información, CEG15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

→ 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

La industria de la moda en la actualidad. Moda ética. Diseño circular. Materiales biotextiles. Fabricación digital.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
8	La industria de la moda en la actualidad. Moda ética. Diseño circular. Materiales biotextiles. Reciclaje. Fabricación digital.	6
8	Fases y realización de un proyecto personal de diseño en relación con el Slow Fashion: Investigación y documentación. Realización de bocetos en 2D y 3D. Fichas técnicas.	10
20	Materialización del proyecto: proceso de realización: técnicas y prototipado.	32

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

Saber analizar desde el punto de vista formal, estético y empresarial la moda sostenible. Conocer la importancia social de un modelo de desarrollo sostenible en el diseño de moda. Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible. Ser capaz de plantear y construir propuestas creativas. Desarrollar capacidad de trabajo individual y en equipo.

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 Conocer la importancia social de un modelo de desarrollo sostenible en el diseño de moda. Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible. Ser capaz de plantear y construir propuestas creativas.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber analizar desde el punto de vista formal, estético y empresarial la moda sostenible.	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Desarrollar capacidad de trabajo individual y en equipo.	10%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Ser capaz de plantear y construir propuestas creativas.	30%
--	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible.	70%
---	-----

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Ser capaz de plantear y construir propuestas creativas.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible.	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

- Brown, S. (2013). Refashioned. Blume.
- Gómez, G. (2013). Fashionista y slow: cómo ponernos guapas nosotras y al planeta. Mandala Ediciones.
- Gwilt, A. (2014). Moda sostenible. GG Moda.
- Mayayo, M. A., & López, M. (2019). Moda sostenible: manual básico de conceptos. AMSE.
- Salcedo, E. (2014). Moda ética para un futuro sostenible. GG Moda.