

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño de Moda		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	1530
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Moda		
Módulo:	Ámbitos de Creación		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Isabel Castro Díaz	mi.castro.prof@ufv.es
María Lidon Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de "Diseño de Moda", de carácter mayoritariamente práctico, pretende asentar fundamentos de diseño, técnicas de creatividad, metodologías de diseño, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de los proyectos de moda. Propone modos de entender la evolución histórica del producto de moda, haciendo énfasis en lo que hoy en día consiste el diseño de moda. La asignatura es de utilidad para establecer criterios de decisión y resolución en la creación de productos de moda, y para elaborar proyectos personales, modelos y maquetas, así como realizar prototipos.

En el transcurso de esta asignatura los alumnos adquirirán habilidades y destrezas que les sirvan en el resto de sus estudios, y un nivel de profesionalidad que les permita ejercer con éxito su profesión de diseñador con conocimientos especializados en moda, así como emprender cualquier otra actividad creativa.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura Diseño de Moda es formar al alumno para diseñar un conjunto de prendas de vestir o complementos para un determinado proyecto en el ámbito de la moda, según un concepto y una idea global o directriz, utilizando técnicas de composición y representación plástica. A través de los contenidos propuestos, la asignatura persigue enseñar al alumno a investigar con disciplinas y técnicas de creatividad propias del diseño de moda, ampliando sus referentes y capacidades para desarrollar ideas y proyectos propios.

Los fines específicos de la asignatura son:

Proporcionar al alumno conocimientos básicos de figurinismo, patronaje y construcción de prendas, para que éste experimente con los mismos en la realización de sus propios diseños.

Estimular al alumno para la investigación propia de las técnicas, herramientas, métodos de representación y materiales, tanto en la fase de diseño como de realización.

Presentar los conocimientos técnicos básicos y sensibilidad volumétrica necesarios en la realización de prendas de vestir. así como nociones de patronaje y confección de prendas.

Desarrollar la creatividad del alumno en el ámbito del diseño de moda desde un punto de vista transdisciplinar, estableciendo relaciones con el diseño gráfico, el diseño de producto, el arte, el diseño audiovisual, las estéticas históricas y contemporáneas, y la cultura visual en general.

Potenciar la capacidad del alumno para crear y desarrollar conceptos que puedan ser trasladados a productos de diseño de moda.

Presentar el ámbito del diseño de moda, así como la historia y contexto actual de la moda al alumno.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores del Grado en asignaturas tales como: Color I, Dibujo I y Dibujo II, Fundamentos del Diseño, Historia del Arte, Volumen, Sistemas de análisis de la forma y el espacio, Proyectos de Diseño I, Tecnologías aplicadas.

CONTENIDOS

A lo largo del curso académico en la asignatura Diseño de Moda se proponen tres bloques de contenidos. Con cada uno de los proyectos se desarrollaran destrezas y capacidades diferentes y se enfatizará en aspectos distintos.

1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE MODA

- Introducción a la moda: Historia, diseñadores, estilos
- Estudio de casos: Diseñadores, colecciones, proyectos.

2. LA INVESTIGACIÓN EN MODA

- Investigar en moda: Qué y por qué.
- Análisis de tendencias
- El moodboard o panel de inspiración

3. TÉCNICAS DE TALLER DE MODA. APLICACIONES

- Ficha de medidas
- Patrón Base
- Ficha técnica
- Patrón y toile

3. DISEÑO DE PRENDA: EL KIMONO

- Adaptación de patrón
- Tejidos y materiales

4. FIGURINISMO E ILUSTRACIÓN DE MODA

- Diseñar a partir de la investigación.
- La colección de moda: representación gráfica

5. PASARELA EMERGE

- Encargo colectivo: Concepto, pautas, evento.
- Diseño y confección de prenda: Creatividad individual en un contexto.

6. PROYECTO PERSONAL

- Idea y conceptualización
- Investigación y desarrollo de referencias
- Desarrollo gráfico de la colección
- Construcción de prenda a escala 1:1
- Fotografía de prenda y dirección de arte
- Presentación del dossier final

7. DIRECCIÓN DE ARTE EN MODA

- Desfiles, Fashion Films
- Fotografía de moda

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

La metodología empleada estará basada esencialmente en una enseñanza teórico-práctica impartida a lo largo del curso, que se concentrará fundamentalmente en dos sentidos:

Por un lado, en la PARTE DE CONTENIDOS (teórico-visual) tendrá lugar la explicación de fundamentos artísticos y conceptos, de composición plástica y el uso de los principales medios de la expresión, así como en el entendimiento de la evolución histórica de la moda y de los referentes conceptuales y visuales actuales.

Por el otro lado, se propondrán ejercicios prácticos, con su correspondiente supervisión. Esta metodología será activa, y requerirá una alta participación de los alumnos.

Los alumnos realizarán diferentes ejercicios y proyectos, tanto individuales como grupales, para practicar y profundizar en distintas destrezas. Al final del curso cada alumno tendrá que presentar un proyecto de investigación y producción personal.

La profesora impartirá clases semanales acerca de la Historia de la moda, las relaciones de la moda con el arte, la arquitectura, el diseño y otras disciplinas, la sociedad y la cultura visual, basándose en imágenes y con apoyo de soporte audiovisual. Antes de proponer cada fase de trabajo, la profesora realizará una introducción y una exposición de la problemática a resolver en el ejercicio y sus principales objetivos. En esta fase de contenidos la docente enseñará todo tipo de documentación gráfica y audiovisual que estimule la imaginación y creatividad del alumnado en la realización de los proyectos y ejercicios.

También se realizarán estudios de casos, donde analizarán procesos creativos de otros diseñadores en imágenes, videos o incluso invitando a diseñadores de renombre a que expliquen su trabajo en el aula si la Universidad lo considera oportuno.

Los alumnos, individualmente o agrupados en equipos, realizarán trabajos de análisis de documentación como soporte de apoyo al diseño, y lo presentarán en el aula. El proceso de diseño y realización estará supervisado y controlado por la profesora durante las clases mediante las sesiones individuales de corrección para cada uno de los alumnos en la presencia del resto del grupo. Se hará hincapié tanto en soluciones creativas o artísticas, como en técnicas de diseño, dibujo y producción.

Las clases prácticas la PARTE DE TALLER estarán orientadas a procedimientos técnicos de moda, propuestas de ejercicios prácticos, supervisión individual de proyectos, y presentación y corrección de los mismos. Ya que una de las diferencias principales del diseño de moda frente a otro tipo de diseños tales como de producto, muebles, interiores o arquitectónico es la posibilidad de realización del prototipo a escala 1:1, se dará una especial importancia a esta fase del proyecto.

En las clases de taller se enseñarán destrezas y metodologías de creación técnica relacionadas con el manejo de maquinaria, procedimientos, dibujo, patronaje, modelaje y construcción de prenda.

Dado que el programa didáctico está orientado a una enseñanza artística y creativa, se prevén distintas velocidades de repuesta de los alumnos, y se enfatizará en una enseñanza personalizada consiguiendo resultados óptimos de todos ellos.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Presentación, análisis y discusión de trabajos / Clases expositivas/ Seminarios prácticos / Clases en taller de moda 60h	Estudio e investigación / Preparación de ejercicios individuales y en grupo / Visita a museos o exposiciones de moda / Tutorías y correcciones en taller / Trabajo autónomo en el taller de moda / Elaboración de proyecto final 90h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Competencias específicas

Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.
Adquirir conocimientos básicos y diseñar métodos de investigación relevantes.
Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).
Adquirir conocimientos básicos de fabricación.
Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos.
Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte.
Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.
Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.
Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.
Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
Plantear y resolver problemas de diseño.
Obtener apreciación estética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno concibe y desarrolla proyectos orientados al producto de moda, tanto a nivel de prendas de vestir como de complementos.
El alumno relaciona conceptos y ejemplos de la historia de la moda y tendencias, así como con el trabajo de los principales diseñadores de moda.
El alumno analiza diferentes estilos y tendencias de moda.
El alumno demuestra destrezas de dibujo y representación de diseños de moda, tanto desde un punto de vista artístico como técnico.
El alumno representa ideas y conceptos a través del diseño y la construcción de prendas o complementos.
El alumno investiga de una manera tanto teórico-visual como práctica en el ámbito del diseño de moda
El alumno desarrolla proyectos y diseños de moda orientados a un público y un contexto específico.

El alumno concibe, representa plásticamente y realiza diseños de moda propios y originales.

El alumno incorpora elementos de diferentes ámbitos del diseño (gráfico, industrial, espacial, audiovisual, volumétrico...) al diseño de moda, en un sentido interdisciplinar.

El alumno comunica eficaz y coherentemente proyectos, resultados y conceptos complejos, tanto oralmente como por escrito.

El alumno emplea materiales, técnicas y procedimientos adecuados para el desarrollo de diferentes conceptos y propósitos, relacionando forma y contenido.

El alumno demuestra una destreza en los procedimientos de diseño, construcción y acabado de prototipos, empleando los conocimientos presentados en las clases de taller.

El alumno tiene en cuenta aspectos sociales, económicos, culturales, históricos, estéticos y artísticos para el diseño de proyectos personales.

El alumno soluciona problemas procedimentales y de diseño en los procesos de realización de proyectos, encontrando soluciones técnicas y creativas a las dificultades encontradas.

El alumno colabora con compañeros y profesionales especializados para el logro de objetivos propios y/o ajenos, buscando y encontrando ayuda adicional en los casos que lo requieran.

El alumno demuestra unos conocimientos y una apreciación del mundo de la moda, orientando su propio trabajo de diseñador en aspectos de este ámbito.

El alumno emplea una metodología de diseño de moda para el diseño y producción de proyectos de moda, empleando técnicas de investigación de referencias, inspiración y materiales, dibujo, desarrollo gráfico de colección, diseño y construcción de prototipos y presentación de portfolio.

El alumno realiza un dossier final de proyecto personal que pone de manifiesto la interrelación de contenidos de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación será CONTINUA y tendrá lugar en función de:

Criterios generales:

- Los conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas creativas adquiridas.
- La participación en las actividades propuestas tanto en el aula como fuera de ella, la realización de los trabajos obligatorios y /o voluntarios, la exposición del trabajo personal, la actitud en el aula y la realización de las actividades autónomas.
- Ejecución y entrega de los trabajos previstos en el programa en sus fechas correspondientes y sin demora.
- Calidad artística, técnica y estética de los ejercicios realizados.
- Asistencia a las clases y tutorías, disciplina e interés mostrado por la materia.

Criterios específicos:

- Capacidad de creación plástica de la IDEA VISUAL GLOBAL del proyecto desarrollado de acuerdo con el argumento, filosofía, carácter del concepto y del tema analizado.
- Capacidad y dominio de composición, forma, línea, color, textura etc. adquirido en esta y otras asignaturas y aplicado coherentemente al diseño y prácticas de realización de los proyectos de moda.
- Conocimiento de las técnicas gráficas, su adecuada selección y aplicación al diseño de figurines de moda, desarrollo de la imaginación plástica del alumno.
- Capacidad de transformación del diseño a las composiciones tridimensionales, maquetas a distintas escalas, patrones y prototipos a escala.
- Una adecuada elección de materiales y fase de realización.
- Originalidad de las propuestas.
- Adecuación del proyecto al enunciado propuesto.

EVALUACIÓN

Convocatoria ORDINARIA:

- Trabajos de clase (tanto los propuestos en la parte de contenidos, como de la parte de taller): 50 %
- Proyecto Final: 40 %
 - Dossier colección (investigación, proyecto, desarrollo gráfico): 20%
 - Examen final - Presentación de proyecto + prototipo(s): 20%
- Asistencia, participación y actitud: 10%

Requisitos mínimos para aprobar la asignatura: Tener una calificación de al menos un 5.0 tanto en el bloque del Proyecto Final y en el bloque de Trabajos de clase, así como entregar el ejercicio de la colección EMERGE.

Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global por cualquier causa, deberán entregar todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase y en taller, y no sólo los contenidos del programa.

Criterios de evaluación: los mismos que para los aprobados por curso.

Requisitos mínimos para aprobar la asignatura: los mismos que en convocatoria extraordinaria.

-Trabajos del curso (tanto los propuestos en la parte de contenidos, como de la parte de taller): 50%

-Proyecto Final:

Dossier colección (investigación, proyecto, desarrollo gráfico): 25%

Examen final - Presentación de proyecto + prototipo(s): 25%

Todas las entregas y trabajos son obligatorios y no se procederá a la evaluación final sin que se hayan entregado todos los trabajos y que se haya aprobado cada una de las partes con una nota mayor o igual a 5.0.

SUPUESTOS QUE AFECTAN AL APROBADO:

1. Si el alumno no obtiene una puntuación de 5 en cada uno de los bloques de los que consta la asignatura se presentará a la convocatoria extraordinaria.

En caso de suspender sólo un bloque de los que consta la asignatura, el alumno podrá presentarse al examen de convocatoria ordinaria sólo a la parte suspensa, y su evaluación seguirá siendo de forma continua.

2. Si se suspende la convocatoria ordinaria, el alumno se presentará a la convocatoria extraordinaria con el temario completo.

3. Si el alumno suspende o no entrega algún trabajo, proyecto o portfolio dentro del plazo establecido y fijado por las profesoras al inicio del curso, tanto si es individual o grupal, obligatoriamente se lo presentará el día de la convocatoria de examen o bajo las indicaciones de las profesoras. La fecha última para la entrega de cualquier trabajo, proyecto o portfolio será la fecha publicada del examen final fijada por la Universidad para esta asignatura dentro de la convocatoria ordinaria o extraordinaria, salvo indicación contraria de la profesora.

4. En caso de PLAGIO de cualquier trabajo individual o grupal, proyecto, etc. el alumno obtendrá una calificación de SUSPENSO en la asignatura en convocatoria ordinaria y deberá presentarse en la convocatoria extraordinaria con el temario completo, independientemente de que tenga algún bloque aprobado.

5. Si el alumno supera el 20% de faltas de asistencia no justificadas, tendrá que presentarse al examen de convocatoria ordinaria/extraordinaria con el temario completo. En este caso no se tendrá en cuenta la puntuación obtenida previamente. La calificación del alumno será la obtenida en la convocatoria ordinaria/extraordinaria.

Entrega de justificantes:

El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar a la profesora un justificante de la misma. Sólo se admiten justificantes por faltas si se entregan en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contará como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

Se considerarán faltas justificadas aquellas faltas por ingreso hospitalario, defunción de un familiar cercano o citación judicial.

SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO: En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se ajustarán los pesos en caso de que fuese necesario. Las profesoras podrán simplificar alguno de los ejercicios o proyectos indicados o sustituir alguno por otro más adecuado.

-Trabajos del curso: 50%

-Proyecto Final: 50%

Los EXÁMENES se realizaran de manera PRESENCIAL.

-ES RESPONSABILIDAD DEL ALUMNO CONTACTAR CON LAS PROFESORAS DE LA ASIGNATURA PARA CONOCER LAS PAUTAS RELATIVAS A LA EVALUACIÓN FINAL

- La fecha última para la entrega de cualquier trabajo, proyecto o portfolio será la fecha publicada del examen final fijada por la Universidad para esta asignatura dentro de la convocatoria correspondiente, salvo indicación contraria de la profesora.

- Para poder realizar el examen final, el alumno deberá identificarse presentando su DNI, el carnet de la UFV o cualquier otro documento identificativo con fotografía.

- El alumno que carezca de identificación no podrá realizar el examen.

CONCESIÓN MATRÍCULA DE HONOR

La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, su trabajo en equipo, etc., a lo largo de todo el curso. La decisión de conceder la Matrícula de Honor es potestad única y exclusiva de las profesoras que imparten la asignatura.

ALUMNOS QUE TRABAJAN Y REPETIDORES

En caso de que el alumno trabaje o sea repetidor y no pueda asistir a clase tiene la responsabilidad de poner en conocimiento de las profesoras esta circunstancia al comienzo del curso y presentar un justificante de trabajo para seguir el plan de estudio que determinen las profesoras. En cualquier caso, la calificación del alumno será la obtenida en la convocatoria ordinaria/ extraordinaria.

Es responsabilidad del alumno contactar con las profesoras de la asignatura para conocer las pautas relativas a la convocatoria correspondiente y asegurarse fehacientemente del procedimiento, pautas y fechas marcadas.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Los RECURSOS DIGITALES estan disponibles en un espacio concreto de Biblioteca en el aula virtual y proxicamente estaran disponibles tambien en Canvas.

ATKINSON, Mark (2012). Cómo crear una colección final de moda. Barcelona: Blume.

AMADEN-CRAWFORD, Connie (2014). Confección de moda, vol. 1. Técnicas básicas. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

AMBROSE, Gavin/HARRIS, Paul (2011). Diccionario visual de la moda. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

BOUCHER, François (2009). Historia del traje en occidente. Desde los orígenes hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

DIEFFENBACHER, Fiona (2013). Fashion Thinking: Contemporary Approaches to the Design Process. Worthing, Sussex: Ava Publishing.

FEYERABEND, F.V. (2014). Figurines de moda. Patrones para la ilustración en moda. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

LEACH, Robert (2012). Fashion Resource Book. Research for design. Londres: Thames and Hudson.

RENFREW, Colin/RENFREW, Elinor (2010). Creación de una colección de moda. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.

SORGER, Richard/UDALE, Jenny (2006). The fundamentals of fashion design. Worthing, Sussex: Ava Publishing.

Complementaria

DRUDI, Elisabetta (2013). Fashion Details: 4000 Drawings. Promopress.

FEYERABEND, F.V. (2012). Accesorios de moda. Plantillas. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

HOPKINS, John (2011). Ropa de hombre. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.

LAU, John (2013). Diseño de accesorios. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.

NAKAMICHI, Tomoko (2013). Pattern Magic. La magia del patronaje. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

STIPELMAN, Steven (2005). *Illustrating Fashion: Concept to Creation*. Nueva York: Fairchild Publications Inc.

BAUGH, Gail (2011). *Manual de tejidos para diseñadores de moda*. Barcelona: Parramón moda.

BRADDOCK CLARKE, Sarah E. (2012). *Digital Visions for Fashion + Textiles*. Londres: Thames and Hudson.

BRAND, Jan/TEUNISSEN, José (2009). *Moda y accesorios*. Barcelona: Gustavo Gili. Col. GGModa.

GALTON, Elizabeth (2013). *Diseño de joyería*. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.

HOPKINS, John (2010). *El dibujo en la moda*. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.

MARTIN, Rosie (2012). *DIY Couture. Create your own fashion collection*. Londres: Laurence King Publishing.

McKELVEY, Kathryn (1996). *Fashion Source Book*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

SQUICCIARINO, Nicola (1986). *El vestido habla. Consideraciones psico-sociológicas*. Madrid: Cátedra.

SEIVEWRIGHT, Simon (2013). *Diseño e investigación*. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.