

PROGRAMA DE ASIGNATURA

Sostenibilidad en Moda

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIM316					
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Procesos Industriales I					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía	X	Dominio de Herramientas Metodológicas		Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
X	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión	X	Juicio crítico		
	Eficiencia	X	Pensamiento estratégico				
X	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura teórica-práctica que por medio de Clases Expositivas y Análisis de Casos, entrega conocimientos de sostenibilidad, promoviendo su aplicación práctica en proyectos de moda a través de ejercicios prácticos.

La asignatura promueve en el alumno la identificación y aplicación de sistemas de gestión sostenibles para ser abordados en los procesos de proyectación, producción, distribución, comunicación, comercialización y ciclo de vida de un producto o pieza de indumentaria. Permite conocer herramientas y procedimientos para la verificación y medición de las implicancias sociales, económicas y medioambientales de su quehacer profesional, reforzando el dominio y uso de materiales, tecnologías y procesos productivos, sellos de origen y certificaciones.

Asimismo, introduce al alumno en conocimientos asociados a modelos de negocio con enfoques sostenibles tales como: Moda ética, Economía Circular, Economía Colaborativa y Economía Creativa.

Se dicta en el **ciclo de Licenciatura**, pertenece a la línea '**Conocimientos específicos**' y aporta en el desarrollo de las Competencias Genéricas UDD: **Responsabilidad Pública y Visión Global**, además de las Competencias Específicas de la carrera: **Pensamiento Estratégico, Dominio de Herramientas Metodológicas y Juicio Crítico**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Responsabilidad Pública ● Visión Global 	<ul style="list-style-type: none"> ● Evalúa posibles impactos negativos del quehacer de la industria de la Moda y propone acciones para minimizarlos. ● Analiza procesos y productos de diseño de moda desde una perspectiva global, identificando sus impactos económicos, sociales y medioambientales, mediante estudio de casos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Pensamiento Estratégico ● Dominio de Herramientas Metodológicas ● Juicio Crítico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Evalúa modelos de gestión y/o de negocios para detectar oportunidades de mejoras sostenibles en el accionar de empresas y/o marcas de la industria de la Moda a través de ejercicios prácticos. ● Utiliza variados recursos metodológicos para analizar y medir las implicancias sociales, económicas y medioambientales de un proyecto de moda. ● Analiza sistemáticamente la cadena de valor de empresas y/o marcas de la industria de la Moda y elabora una postura personal clara y argumentada.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA SOSTENIBILIDAD 1.1 Qué es la sostenibilidad 1.2 Nuevos escenarios para la sostenibilidad en la industria de la moda 1.3 Agenda 2030 y sostenibilidad en la moda	<ul style="list-style-type: none"> ● Visión global ● Juicio crítico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica las implicancias de la sostenibilidad aplicados a la industria de la moda. ● Analiza los nuevos contextos de la industria de la moda y los traduce en ejemplos prácticos para adoptar una postura frente a ellos.
UNIDAD 2: DESGLOSANDO EL CONCEPTO DE SOSTENIBILIDAD (económica, ambiental y social). 2.1 Qué es la sostenibilidad económica 2.2 Ámbitos de la sostenibilidad ambiental 2.3 Hacia una sostenibilidad social: moda ética y comercio justo 2.4 Tendencias sostenibles en la Moda: slow fashion, zero waste, trazabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Visión global ● Pensamiento Estratégico ● Dominio de Herramientas Metodológicas ● Juicio Crítico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica los pilares de la sostenibilidad en la industria de la moda, mediante casos de éxito. ● Reconoce los principales impactos del ciclo de vida de un producto de moda a partir de herramientas metodológicas de trazabilidad. ● Analiza los puntos críticos del ciclo de vida de un producto de moda y potenciales oportunidades de mejora a través de ejercicios prácticos.

<p>UNIDAD 3: NUEVOS MODELOS HACIA LA SOSTENIBILIDAD</p> <p>3.1 Nuevas economías en la industria de la Moda; Economía creativa, circular y colaborativa (alquiler, reventa, membresía, remanente, etc.)</p> <p>3.2 Futuro de los textiles: materiales de bajo impacto y biodegradabilidad. (análisis crítico internacional y nacional)</p> <p>3.3 Modelos disruptivos de diseño y consumo</p> <p>3.4 Nuevos roles del diseñador(a)</p> <p>3.5 Estrategias para comunicar y acreditar la sostenibilidad; certificaciones y trazabilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Responsabilidad Pública ● Visión Global ● Pensamiento Estratégico ● Juicio Crítico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propone nuevas formas de pensar y hacer moda en un contexto local a partir de trabajo colaborativo. ● Analiza nuevos modelos de producción de moda e identifica sus componentes principales mediante el análisis de cadenas de valor. ● Evalúa nuevos modelos de negocio disruptivos y su aplicabilidad al contexto local a partir de ejercicios prácticos. ● Desarrolla una mirada crítica hacia el quehacer profesional, desde el contexto glocal.
--	---	---

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes.

Para esta asignatura se solicita priorizar las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico

Para esta asignatura se sugieren las siguientes estrategias:

- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Bitácora
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas/ proyectos/ desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, al menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Alison Gwilt, Alice Payne, Evelise Anicet Ruthschilling. GLOBAL PERSPECTIVES ON SUSTAINABLE FASHION. Bloomsbury Visual Arts, 2019.
- Jung E. Ha-Brookshire, Leslie Davis Burns. SUSTAINABILITY AND SOCIAL CHANGE IN FASHION, Fairchild Books, 2019.
- Fletcher K. y Grose L. Gestionar la sostenibilidad en la moda. Barcelona: Blume, 2012
- Gwilt. A. Moda sostenible. Barcelona: GG Moda, 2014

Bibliografía complementaria

- Salcedo, E. Moda para un futuro sostenible. Madrid: Gustavo Gili, 2014
- Rissanen Timo. Zero Waste Fashion Design. Fairchild Books; 2016.
- Sofía calvo foxley. El nuevo vestir. Ril editores, 2016
- Sofía calvo foxley. LA REVOLUCIÓN DE LOS CUERPOS: MODA, FEMINISMO Y DIVERSIDAD. Ril editores, 2019

Webliografía complementaria

- H. Cortés Mura, J. Peña Reyes. De la sostenibilidad a la sustentabilidad. Modelo de desarrollo sustentable para su implementación en políticas y proyectos, Colombia:
<http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n78/n78a04.pdf>
- A. Colom C. El desarrollo sostenible y la educación para el desarrollo, Islas Baleares:
<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaPS-1998-02-2020/Documento.pdf>
- A. Joy, C. Peña. Sustainability and the Fashion Industry: Conceptualizing Nature and Traceability:
https://www.researchgate.net/profile/Camilo_Pena2/publication/318237366_Sustainability_and_the_Fashion_Industry_Conceptualizing_Nature_and_Traceability/links/5bd101e9a6fdcc6f790037c3/Sustainability-and-the-Fashion-Industry-Conceptualizing-Nature-and-Traceability.pdf