



**MEMORIA GRUPO DE TRABAJO**  
***EL PROCESO DE I+D+i EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES***

**Escuela de Arte de Cádiz**  
**Curso 2020-2021**

# Descripción del Grupo de Trabajo

## Fecha de creación:

Fecha inicio: 15 de octubre de 2020.

Fecha fin: 31 de mayo de 2021.

## Código:

211104GT036

## Coordinación:

**Rocío Aguilar Nuevo.** Profesora Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda, coordinadora TDE de la Escuela de Arte de Cádiz.

## Componentes:

**Antonio Campos Sánchez.** Profesor Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda y coordinador GT Coeducación.

**Isabel Kayser Mata.** Profesora Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda.

**José Miguel Ortiz Guzmán.** Profesor Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda y Bachillerato.

**Mercedes Ordóñez Prieto.** Profesora Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda.

**Paco Cortés Iglesias.** Profesor Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda.

**Pedro de Haro Garzón.** Profesor Ciclo Formativo de Decoración.

**Pepa Roselló Ausina.** Maestra de Taller Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Moda.

**Rosana Navas Madueño.** Profesora Enseñanzas Artísticas Superiores de Moda.

# DESCRIPCIÓN

Este grupo de trabajo surge como una iniciativa de la **Escuela de Arte de Cádiz** para establecer paradigmas de **I+D+i** exportables al ámbito pedagógico de las Enseñanzas Artísticas Superiores impartidas en las Escuelas de Arte.

Teniendo en cuenta el competitivo mundo laboral al que se enfrentan los egresados de estas enseñanzas, la excelencia en I+D+i será un sello de garantía que los lanzará a su profesión con un **valor añadido**.

Presentando un grupo internivelar, la iniciativa nace con la intención de convertirse en una plataforma de experimentación de **continuidad en el tiempo**, con el objetivo principal de crear una simbiosis entre experiencia y conocimiento **transdisciplinar**.

# OBJETIVOS

1. Analizar el concepto de I+D+i, su nomenclatura técnica y su aplicación en el currículo de las EE.AA.SS.
2. Examinar los contextos de la innovación inmersiva y proponer estudios de casos.
3. Establecer paradigmas de I+D+i exportables al ámbito pedagógico del Diseño.
4. Construir un listado de fuentes primarias, secundarias y terciarias de I+D+i para la pedagogía del diseño, comenzando por el campo de la Moda.
5. Crear una colección de presentaciones digitales exportables a cualquier ámbito del Diseño y/o del trabajo de investigación en cualquier nivel educativo.

# REPERCUSIÓN

El estudio de los procesos de I+D+i se plantea como un **pilar de conocimiento**, no sólo por la necesidad de transmitir al alumnado como está evolucionando la producción en el Diseño, sino que ese *Know How*, se puede trasladar del mismo modo, a la docencia y el trabajo en el aula.

Así pues, estos procesos influirán, no sólo en una mayor competitividad del alumnado cuando se enfrente al mundo laboral, sino que significarán una **mejora cuantitativa y cualitativa** de la metodología docente exportada al aula.

# Grupo de Trabajo I+D+i Escuela de Arte de Cádiz. Hitos.

---

**Octubre/noviembre 2020.** Creación y consolidación del grupo de trabajo de I+D+i de la Escuela de Arte de Cádiz.

- ❖ Se fijan los objetivos del grupo.
- ❖ Se crea una distribución para trabajo cooperativo, según carga de trabajo docente y Calendario Gantt.
- ❖ Se solicita evaluación cualitativa del grupo, para lo que se debe producir material pedagógico estable, que además se colgará en Colabora.
- ❖ Presentación de propuestas de formación en I+D+i.

**Diciembre 2020.** Inicio glosario, repositorio estudio de casos y bibliografía.

**Enero-febrero 2021.** Redacción del abstract artículo *Sostenibilidad antropológica del color en la Moda española a principios del S. XXI.* / Formación introducción al proceso de I+D+i para profesorado.

**Marzo-abril 2021.** Desarrollo de actividades I+D+i en el aula. / Formación iniciación a grupos de investigación, *Desing Thinking* y canvas para profesorado.

**Mayo 2021.** Lanzamiento sección I+D+i en la página web de la Escuela de Arte de Cádiz.

# FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Durante los meses de marzo y abril, se desarrollaron varias actividades experimentales con el alumnado. El proceso de I+D+i fue la base fundamental para todas ellas, y se han establecido como pruebas piloto para fomentarlas el próximo curso, de manera transversal a todo el centro.

# Formación del profesorado. Antonio Dávila, UCA

3 marzo 2021

El profesor Antonio Dávila realiza una introducción a la conformación de grupos de trabajo a través de hipótesis de I+D+i, a través de su propia experiencia como miembro de uno de los grupos más destacados de la UCA:

- ✓ De dónde viene ese problema
- ✓ Hasta dónde se ha llegado en este momento
- ✓ Qué camino hay que seguir para llegar a ese resultado
- ✓ A dónde nos ha llevado



# Formación del profesorado. Nacho Muñoz, INNOVACIÓN COLECTIVA

7 abril 2021

Formación sobre *Desing Thinking*. Se exploran los seis pasos de los que consta el proceso: entender, observar, definir, idear, prototipar y testear.

Implementación en la aplicación canvas.

innovación colectiva

dotación de contenidos a espacios y personas  
en deSuSo  
con potencial  
aprovechables

¿Qué hacemos?

¿Qué estamos haciendo?

¿Cómo nos organizamos?

ESPACIOS Y/CON PERSONAS

ENORIA

de película...

cf

El gobierno de Aragón publica...

# CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

Durante el curso se han desarrollado varias presentaciones didácticas, así como un glosario de conceptos básicos, que pueden ser usados por el profesorado como material didáctico:

Aproximación al I+D+i  
Tipos de investigación  
Fases del desarrollo  
¿Qué es la innovación?

Todas ellas disponibles en:

<http://eacadiz.com/idi/>

# Material Didáctico



# ASISTENCIA A JORNADAS DE I+D+i

A lo largo del curso académico se ha asistido a varias jornadas en torno a la temática de I+D+i:

Jornadas Diseño Escuela de Arte de Orihuela. 9-10 Diciembre 2020

Jornada de presentación de Horizonte Europa. FECYT. Agencia del Conocimiento. 8 abril 2021

Fashion Ideas Forum 2021. Innovation Week. Moda.es 28 junio-2 julio 2021

# Asistencia a jornadas de I+D+i



PONENTES: **Jorge Fernández Herrero**  
**José Luis Quiñero Pina**

**JORNADAS DE INNOVACIÓN EN DISEÑO** 09-10 diciembre 2020

Director de la IAC3D/Huelva  
HERRERO JUAN  
JOSE QUIÑERO  
OSVALDO

Coordinadora del grupo de Investigación DISE  
CARRILLO, FERNÁNDEZ, PÉREZ, CRISTINA CARO  
SANTILLÁN, MORALES, BARRAL  
Pérez y Torre: 04.02.2021, 10:12:31  
Carlos Caye Salgado

GENERALITAT VALENCIANA | ISEA CV | 50 | DiE

<https://www.esdorihuela.com/web/>



Junta de Andalucía  
Comunidad de Innovación en Investigación, Industria, Comercio y Consumidores  
www.junta.es/investigacion

8 de abril, 2021  
Evento online

Jornada de Presentación de Horizonte Europa  
en Andalucía

Programa Marco de Investigación e  
Innovación 2021-2027

[https://www.horizonteeuropa.es/eventos?field\\_fec\\_ha\\_celebracion\\_value=2021-04-06](https://www.horizonteeuropa.es/eventos?field_fec_ha_celebracion_value=2021-04-06)



IFF

¿Qué pasaría si...? En preguntas con este inicio se encuentra la base de la innovación, un proceso esencial para el progreso económico y la competitividad de las empresas. En moda, la propia idiosincrasia del sector hace que la innovación en producto sea una constante para los agentes de este negocio. Sin embargo, repensar continuamente el propio modelo operativo, los procesos, las estructuras o los sistemas de funcionamiento es también un imperativo para las empresas del sector. Probablemente, las empresas serán innovadoras o no serán.

<https://www.innovationfashionforum.com/>

# REDACCIÓN DE ARTÍCULO CIENTÍFICO

Se ha desarrollado el primer artículo científico del grupo de trabajo. En él han participado Rocío Aguilar-Nuevo, Tó Campos e Isabel Kayser.

Se ha presentado al **III CONGRESO INTERNACIONAL IDEA 2021**  
**Modalidad Online**  
**13-20 octubre de 2021 | Cuenca-Ecuador**  
**Presentación: *Cultura de artistas***

## **Abstract artículo *La sostenibilidad antropológica y social del color en la Moda española a principios del siglo XXI.***

---

El color, como parte de la vida en sociedad, se convierte en muchas ocasiones en un índice cultural. El concepto de **la sostenibilidad del color** se basa en un concepto **transdisciplinar** que abarca no sólo el campo de la ecología, sino la antropología, la sociología o la economía, para comprender cómo se preservan y conservan ciertos colores en la historia humana y por qué otros desaparecen.

El color en el material textil adquiere significancia de comunidad, por ejemplo, en la bandera de cada país, en las equipaciones de numerosos equipos deportivos, o en los estandartes de ciertas cofradías. En el campo de la Moda, el color se ha convertido en un indicador de identidad y pertenencia, sobreviviendo a siluetas y tejidos. Muchas civilizaciones han dotado a ciertos colores de un significado ritual y otras han vinculado un matiz a un grupo social, a un cargo religioso o incluso a un colectivo ideológico.

Este texto aborda una reflexión teórico-metodológica sobre los colores identitarios del **street style** español a principios del siglo XXI, mapeando las prácticas sociales que influyen la durabilidad, desde el porqué de la resiliencia de algunos de ellos, hasta el peligro de extinción al que se enfrentan otros.

Así, se determinará una escala cromática básica de identidad española que servirá para aprender sobre la estabilidad y comportamiento de estos a lo largo del tiempo, sirviendo de referente para el estudio de otras comunidades europeas o intercontinentales.

# ACTIVIDADES CON EL ALUMNADO

Durante los meses de marzo y abril, se desarrollaron varias actividades experimentales con el alumnado. El proceso de I+D+i fue la base fundamental para todas ellas, y se han establecido como pruebas piloto para fomentarlas el próximo curso, de manera transversal a todo el centro.

# Brainstorming y brainwriting aplicados a investigación

---

## Diciembre 2020

Concepción de Belén viviente con aplicación de **técnicas de creatividad** aplicadas a la **investigación** y la **innovación**.

### Coordinación de actividad:

**Rocío Aguilar-Nuevo**

## Sinopsis

Unos días antes de Navidad, se planteó al alumnado de 1º de Moda de las EE.AA.SS. de Diseño de Moda, la recreación de un **Belén viviente innovador**. Las fases seguidas fueron:

- **Investigación primaria** de personajes con fundamentación histórica, bíblica y antropológica.
- Aplicación de técnicas creativas **brainstorming** y **brainwriting** vs **heurísticas**.
- **Investigación aplicada** para confección de vestuario y caracterización de personajes.
- **Desarrollo** del proyecto.
- **Feedback**.



# Creación de Marca a través de la técnica CANVAS

---

## Febrero 2021

Creación de **identidad de marca**, **Brand Manifesto** y **shooting de spot** (incluyendo MUAH y producción).

**Coordinación de actividad:**  
**Tó Campos Sánchez**

## Sinopsis

La actividad consistió en la construcción de la **identidad de una marca** a través de un sistema **Canvas**: post-its que se iban pegando en la pizarra, y en los que se iban recogiendo las ideas persistentes relacionadas con los targets particulares de cada alumno/a.

En una segunda fase, se creó el nombre de la marca, descartando aquellos que ya existían. El ganador fue PACA LA CABALLA, que se tradujo a otros cuatro idiomas para comprobar que no perdía identidad.

La parte del BRAND MANIFESTO se realizó a través de Google formularios: <https://forms.gle/sPMYTNwEiKKi2EBL8>

CANALES COMUNICACIÓN

	ACORDES A MARCA	ACORDES TARGET	OTROS
IG			
TIKTOK	TIKTOK	TIKTOK	CANAL SUR RADIO
TWITTER	IG	IG	
CANAL SUR RADIO			

TALENT

FLYAWAY |

SOSANA |

PACA LA CABALLA |

NEBULOSA |

BRANDING

ARACTERISTICAS	RELACIONES	EMOCIONES	COMPORTAMIENTO
<u>DIVERTIDA</u>    <u>TRANSGRESORA</u>	<u>CERCAÑA #</u>    <u>EXTROVERTIDA</u>	<u>EMPODERADA</u>    	<u>RESOLUTIVA</u> <u>RAPIDA</u> <u>REBELDE</u>

FOTOGRAFIA: CLARA + CARMEN G.

MUAH: MARIA + ISRAEL.

DIR ARTE: SANDRA

PRODUCCIÓN = M. CARMEN, J. CARLOS  
CLAUDIA, CARMEN, ALICIA.



# Investigación a través de programas de edición

---

## Marzo 2021

Creación de **imágenes digitales** investigando herramientas de programas de edición tales como Photoshop.

**Coordinación de actividad:**  
**Mercedes Ordóñez Prieto**

## Sinopsis

Dentro del segundo bloque del temario de la asignatura *Ilustración de Moda*, en el que se tratan aspectos teóricos de **Photoshop** relacionados con las **máscaras**, los **canales** y los **canales alfa**, se investigó acerca de cómo llevar estos recursos, que el programa ofrece, hacia una experiencia creativa. Para ello, se partió de fotografías de editoriales de moda y se editaron buscando una visión más onírica.



# Introducción al I+D+i para Proyectos de Moda

---

**Marzo 2021**

Introducción a **nomenclatura, tipos de investigación y normas APA.**

**Coordinación de actividad:**

**Paco Cortés Iglesias**

## **Sinopsis**

En las asignaturas *Proyectos de Diseño de Moda I* y *Proyectos de Diseño de Moda II*, del 2º y 3º curso de las EE.AA.SS. de Diseño de Moda, se han introducido los conceptos básicos de I+D+i, tales como los diferentes **tipos de investigación** (primaria, secundaria) para la recopilación, síntesis y evaluación de información para los proyectos; mecanismos de **visual thinking**, durante la fase de generación de ideas para la realización de las propuestas del alumnado, adecuadas a los diferentes condicionantes de cada proyecto, o la aplicación de la **normativa APA** para la citación de la bibliografía y webgrafía utilizadas en el desarrollo de los mismos.





# Introducción al Diseño Sensorial

---

## Abril 2021

Análisis de **estudio de casos** para aplicación al Diseño de Interiores, a través del Diseño sensorial.

**Coordinación de actividad:**  
**Pesro de Haro Garzón**

## Sinopsis

Basadas en el concepto de **diseño sensorial**, se analizaron dos estudios de casos, como ejemplos de la aportación a los arquitectos, gerentes de marca y **diseñadores de interiores**, **de** la gran libertad para experimentar e ir mucho más allá de las opciones habituales.

Estas investigaciones de lo sensorial y la aplicación a las propuestas de aula, produjeron un buen desarrollo en la visión del diseño del alumnado, llegando a la propia innovación metodológica y creativa.

# Introducción al Diseño Sensorial

---

El primero estudio de casos, fue **Showfields**, una tienda multi-concepto situada en Nueva York, anunciada como «*la tienda más interesante del mundo*». Es un concepto de **retail inmersivo**, donde los sentidos de los visitantes se implican a cada paso, comenzando con un olor que define cada estancia, utilizando divertidos toboganes para conectar los diferentes pisos en vez de utilizar las tradicionales escaleras y paredes de origami metálico que hipnotizan y aumentan la experiencia eufórica general.

<https://showfields.com/pages/locations>



## Introducción al Diseño Sensorial

---

Otro proyecto estudiado fue el **Bukovina Therma & Spa en Polonia**, que implicaba introducir el bosque de pinos que rodeaba el edificio dentro del hotel, con las notas de pino presentes no solo en el aire, sino también en la comida, los aperitivos, las bebidas, los rituales del spa y los productos de cuidado del cuerpo.

Además, las soluciones incluían una serie de fragancias funcionales para disminuir el estrés y acortar el tiempo de espera percibido antes de realizar el check-in, sprays aromatizantes en las almohadas para incitar al sueño y sprays de hierbas para relajar a niños inquietos, aceites de masaje sensuales para parejas y aromas potentes para aumentar la concentración en las salas de reunión. Al implicar los sentidos del olfato, el gusto y el tacto, se crea una experiencia de usuario única, basada en la misión y la visión de la marca.

<https://www.termybukovina.pl/galeria>



# Desing Thinking en Creatividad

---

## **Abril 2021**

Aplicación de Desing Thinking a través del Visual Thinking en creatividad.

**Coordinación de actividad:**  
**Rocío Aguilar-Nuevo**

## **Sinopsis**

Se experimenta con el alumnado de 1º de Moda, en la asignatura de Creatividad, a partir de los seis pasos del ***Desing Thinking*** con el objetivo de crear un proyecto grupal de Moda forma espontánea y muy rápida.

Una vez explicadas las fases, se pasa a la creación de la idea a través del ***Visual Thinking*** y se establece el mismo papel, color y recursos para todo el grupo. El tema será la Feria de Abril de Sevilla.



**Colección creada por el  
alumnado de 1º de Moda de los  
EE.AA.SS. de Diseño de Moda.  
Tiempo de ejecución 30'**

# Técnicas de investigación *shibori* y *batik*, en tejidos

---

## Abril-mayo 2021

Investigación en tejidos a través de **técnicas experimentales**.

**Coordinación de actividad:**  
**Rosa Ana Navas Madueño**

## Sinopsis

Estas actividades se basaron en la investigación, aplicada en la asignatura de **Taller textil: Procesos y acabados**. Precisamente es a través de la **experimentación empírica**, que el alumnado llega a los resultados obtenidos. Mismas propuestas diferentes resultados, fruto de las diferentes manipulaciones y modificaciones en cada procedimiento.

Es el camino lo que marca la diferencia en la obtención de un resultado u otro, la forma de manipular los materiales en el proceso de tinción, los elementos introducidos y el control de los tiempos. La simple alteración una de estas tres premisas generan una multiplicidad de resultados cuyo resorte es el proceso de investigación que subyace en cada uno de ellos.

# Técnicas de investigación *shibori* y *batik*, en tejidos

---

El ***shibori*** es una técnica manual japonesa de teñido por reserva que produce patrones en las telas.

Algunas de sus variantes son:

***Kanoko shibori***. Se conoce en Occidente como tie-dye. En esta técnica se unen ciertas partes de la tela para obtener el patrón deseado. En el *shibori* tradicional se utiliza hilo para realizar las uniones.

***Miura shibori***. En esta técnica se utiliza una aguja en forma de gancho y se perforan partes de la tela. Luego se pasa un hilo alrededor de la zona dos veces. El hilo no se ajusta; la tensión es lo único que hace que las partes permanezcan en su lugar.

***Kumo shibori***. Es una técnica que utiliza doblado y uniones cosidas apretadas. Varias zonas de la tela se doblan repetidamente y con precisión. Luego, las partes se cosen apretadamente.

***Nui shibori***. Es una técnica a base de puntadas de hilo. Se pasa un único hilo por la tela y luego se tensa con fuerza para que la tela se junte en torno al hilo.

***Arashi shibori***. En esta técnica la tela se envuelve en diagonal alrededor de un palo. Luego la tela se fija con fuerza envolviendo un hilo en torno a la tela y el palo para después arrugarla sobre el palo.

***Itajime shibori***. Es una técnica basada en el uso de formas que evitan el paso del tinte. Tradicionalmente, la tela se coloca entre dos piezas de madera, que se atan entre sí con un hilo.



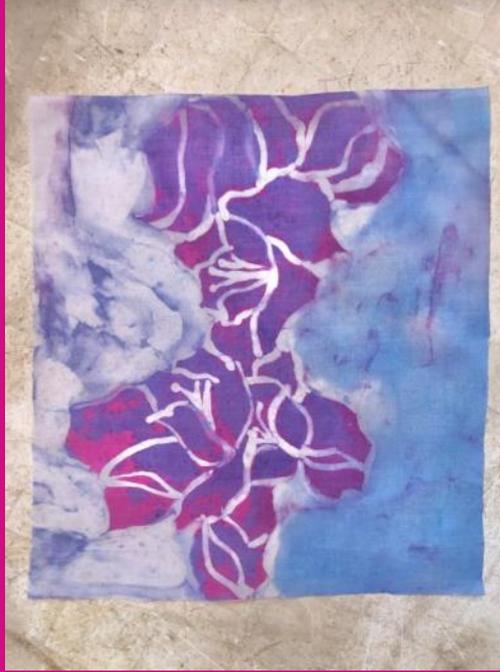
## Técnicas de investigación *shibori* y *batik*, en tejidos

---

El ***batik*** es una técnica manual japonesa de teñido por reserva, que a diferencia del ***shibori***, utiliza cera en el proceso, lo que crea un craquelado diferenciador.

Usualmente se prepara en una proporción de 30% de **cera de abeja** (más elástica y flexible) y 70% de **parafina** (más quebradiza). Diferentes proporciones de cera o parafina, con que se preparen las mezclas, determinan diferentes tipos de craquelado en el teñido final.

Como la aplicación de la cera sobre la tela es en caliente, deben usarse herramientas apropiadas, éstas llevan generalmente acabados metálicos y se construyen de acuerdo al tipo de aplicación. Para trazo de líneas, por ejemplo, se usan distintos tipos de ***tjanting***. También se pueden utilizar pinceles de pelo duro para recoger la cera y depositarla sobre la tela. Después de la aplicación de la cera es cuando se tiñe el tejido y una vez seco se repiten los pasos anteriores, tapando con la cera los colores a conservar ya que el resto de la tela seguirá recogiendo color del tinte que se aplique.



# Antropometría

---

**Mayo 2021**

Investigación en tejidos a través de **técnicas experimentales.**

**Coordinación de actividad:**

**José Miguel Ortiz**

**Pepa Roselló**

## **Sinopsis**

Existe una forma diferente de hacer moda pensada para adaptarse a otro tipo de necesidades más allá de la estética. En concreto las **necesidades especiales** de **colectivos con características antropométricas y ergonómicas específicas**, no recogidas en la estandarización de patrones o tallajes normalizados por la industria. En la asignatura semestral de ***Antropometría, Ergonomía y Biónica*** que se imparte en 2º año de los E.E.A.A.S.S. de Moda, se propone esta investigación cuya metodología está basada en el estudio de casos reales y que transversalmente promueve en el alumnado una visión sensible hacia la **diversidad**. La falta de opciones hace que estas personas con alguna diversidad funcional tengan que recurrir a prendas de más tallaje del que les correspondería, ropa deportiva o acudir a tiendas especializadas cuyos precios son mayores de los habituales.

En los últimos años la asociación AGADI de usuarios de sillas de ruedas de Cádiz colabora con la E.A.C. facilitando el contacto entre los alumnos y algunos usuarios de la asociación. La pandemia obligó a que los contactos directos fueran minimizados por tratarse de personas de riesgo, pero se pudieron grabar entrevistas que luego fueron visualizadas en clase por los alumnos.

En estas entrevistas, los/las usuarios/as explicaban las dificultades de su diversidad funcional en su día a día a la hora de vestirse o encontrar ropa adecuada y respondían a preguntas previamente diseñadas por los alumnos. Para abrir más el ámbito de acción de la investigación también se permitió al alumnado que pudiera elegir la asociación con la que quisiera trabajar o la diversidad funcional que quisiera tratar. De esta forma los alumnos de Moda han entrado en contacto con colegios de niños/as con discapacidad o movilidad reducida en Sevilla o Córdoba, así como otros han contactado con asociaciones de enfermos de fibromialgia, lupus o de parálisis cerebral. La última asociación con la que recientemente se ha realizado una fructífera colaboración es AFANAS Cádiz.



Sergio Castañeda, usuario de AGADI.

### **Páginas web de referencia**

<https://es.tommy.com/tommy-adaptive>

<https://freeformstyle.com>

<https://www.marlo.es>

<https://www.handvinclusiva.com.ar>

<https://www.camilleboilletcouture.com>

Después de realizado los encuentros con los usuarios de estas asociaciones la reacción de los alumnos de Moda suele ser de frialdad, como que no les da mucho juego la actividad. Esperaban necesidades más “evidentes” y encontrar soluciones muy vistosas y creativas. Pero todos son sutilezas. Se trata más bien de cambios sencillos en una prenda que pueden suponer para una persona con discapacidad no depender de nadie para poder vestirse o ir al baño. En definitiva, sentirse más libre e independiente.

Sorprendentemente, las soluciones encontradas por los alumnos coinciden mucho con las que ya existen en las empresas que se dedican al sector. Un sector al que aún le queda mucho camino que recorrer.

DIFERENCIAS ENTRE UNA PRENDA CONVENCIONAL Y UNA DISEÑADA PARA ALGUNA DIVERSIDAD FUNCIONAL:

-Suelen contar con **unos centímetros de más en la parte de atrás** para que llegara a cubrir la zona de los riñones. Por ello los diseños pueden tener entre 8 y 12 cm de más en la espalda.

-Los pantalones tienen **cinturas con elásticos** para ajustarse de manera cómoda y que sean fáciles de subir y bajar.

**-No se incorporan bolsillos atrás** y los delanteros se disponen más abajo de lo normal para poder acceder más fácilmente a ellos estando sentados.

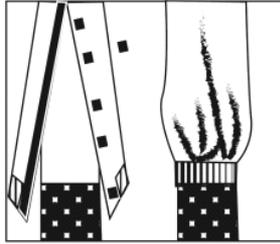
**-Las costuras son más planas** para evitar rozaduras que deriven en heridas o escaras.

-Se incluyen **cremalleras para facilitar los cambios de sonda** y todo lo referente a la micción.

**-Las piernas de los pantalones pueden tener diferentes anchos** para adaptarse a las personas que han perdido masa muscular.

-Se sustituyen los botones por **sistemas de cierre más fáciles** como el velcro y las cremalleras son más grandes/largas para ampliar las aberturas y resulten más sencillas de abrir y cerrar. Cierres magnéticos, cordones elásticos, aperturas en costuras laterales, entre otros.

### DETALLES DEL BAJO PANTALÓN



### MODELO DELANTERO

Modo peto de quita y pon por cremallera o cinturilla



Tiro hasta la cintura y más alto

Uso de botones

Elastico en la cinturilla

Canesú de adorno

Bolsillo falso

Tiro más bajo para comodidad

Estampado de animales

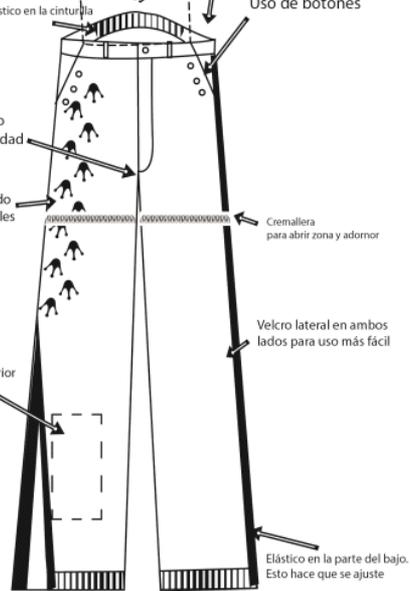
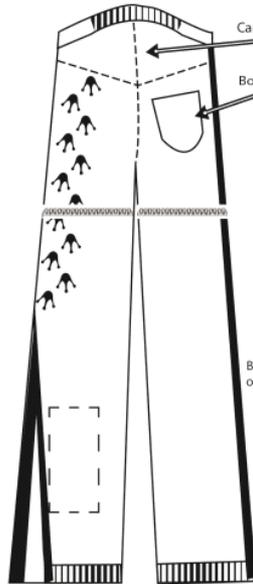
Cremallera para abrir zona y adornar

Velcro lateral en ambos lados para uso más fácil

Bolsillo para drenaje interior oculto

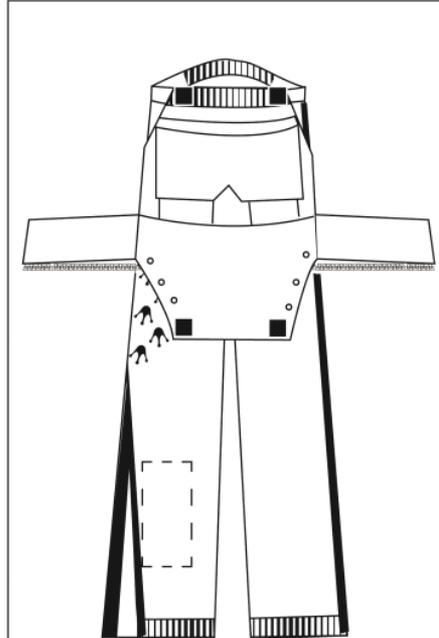
Elastico en la parte del bajo. Esto hace que se ajuste

### MODELO ESPALDA



### MATERIALES

Pantalón de algodón, elástico, tipo chandal y de colores grises beige o marrones con algún toque de color para no destacar mucho la vestimenta



Detalles de como quedaría abierto.  
Para una persona en sillas de ruedas  
pero sin minusvalia

La coordinación con la asignaturas **Taller de Patronaje y Confección II** significa la materialización de los diseños realizados por los alumnos. En el Taller se realiza el patronaje Básico implementando las transformaciones necesarias para obtener los diseños seleccionados. El material también marca el proceso de corte y confección.

El montaje se establece en cooperación así todos participan y el resultado será de mayor calidad ya que se asignan las tareas en función de las distintas capacidades y habilidades del alumnado.

La mayor dificultad ha sido adquirir materiales. Al ser diseñado en el primer cuatrimestre se pensó en un tejido que protegiera del frío y de las salpicaduras de la lluvia:

-CALOR; Polar cálido de 240 g/m<sup>2</sup>, Abridado con temp entre 7 y 10 °C.

-EFECTO PERLANTE; Tratamiento específico para que el agua se deslice sobre la superficie.

- COLORIDO; Nos ceñiremos a la oferta del mercado. Pero intentaremos mantener la esencia de los diseños.

El círculo se cerrará con la presentación de los diseños ya confeccionados en la Asociación AGADI que tan cordialmente ha colaborado con la Escuela de Arte. De esta forma se cumple también con uno de los objetivos de la materia que es “Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos”, así como un adentramiento en su actividad profesional cargado de sensibilización social y de valores.

### **Algunas empresas dedicadas al sector**

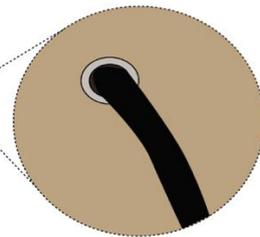
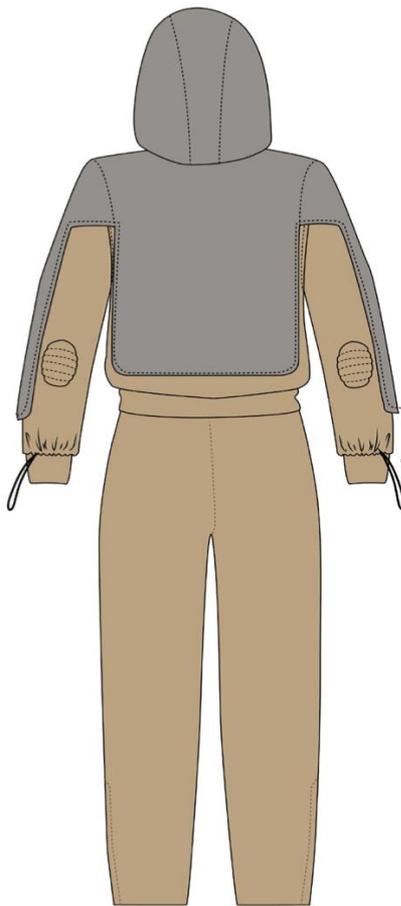
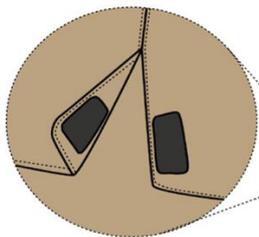
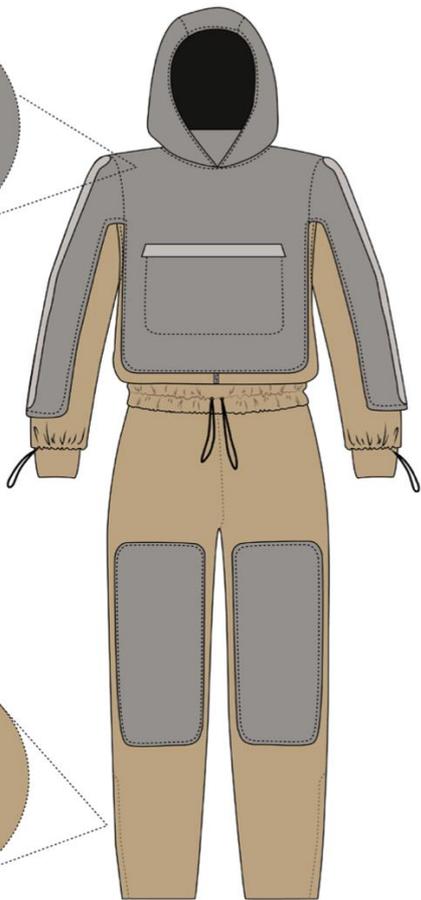
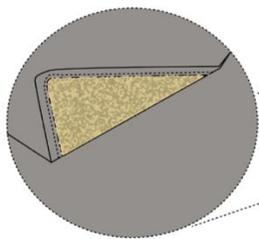
TOMMY HILFIGER ADAPTATIVE. (Un hijo con autismo le hizo replantearse la firma para ayudar a este colectivo.)

En España FREE FROM STYLE, MARLO, en Argentina HANDY INCLUSIVA, en Francia CAMILLE BOILLET (destaca por hacer vestidos de fiesta e incluso vestidos de novia.)

### **Proveedores de materiales**

Tiendas de tejidos y mercerías al detalle, de la zona.

DECATHLON, tejidos técnicos.



David Perrián

# LANZAMIENTO PÁGINA WEB

En mayo 2021 se lanza la nueva sección de I+D+i de la página web de la Escuela de Arte de Cádiz.

Dicha sección recoge tanto el material pedagógico desarrollado, como otra información de interés en torno a la innovación.

<http://eacadiz.com/idi/>



## MATERIAL PARA EL AULA I+D+i



### APROXIMACIÓN AL I+D+i

La I+D+i se han convertido en factores críticos para determinar la competitividad, contribuyendo a la supervivencia de organizaciones para situarlas en un escenario global.

Los sistemas de Gestión de I+D+i permiten a cualquier ente, mejorar de manera sistemática sus actividades.

[Más información>>](#)



### TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación se entiende como la primera fase de recopilación de información de un proyecto. Es el esquema general o marco estratégico que le da unidad, coherencia, secuencia y sentido práctico a todas las actividades que se van a emprender para buscar respuesta al problema y los objetivos planteados.

[Más información>>](#)



### FASES DEL DESARROLLO

El desarrollo de un proyecto es crucial en el ciclo de vida del proyecto, ya que es el momento de definir el alcance y proceder a la selección del equipo. Sólo con un ámbito claramente definido y un equipo especializado, se puede garantizar el éxito. También se organizarán las operaciones logísticas para comprobar la viabilidad.

Es además, el momento de compartirla visión con los stakeholders y buscar su compromiso y apoyo.

[Más información>>](#)



### ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?

La innovación se considera la aplicación comercial de una idea de forma que se originen productos, procesos o servicios nuevos y/o mejorados, permitiendo generar beneficios económicos, sociales o culturales. Tan vital como la innovación, es la difusión, comunicación y comercialización, que permiten dar utilidad a la idea generada.

[Más información>>](#)

# RECURSOS Y BIBLIOGRAFÍA

A lo largo del curso se han ido recopilando diferentes recursos, así como bibliografía que puede ser usada tanto como para la biblioteca del centro, como para el aula.

# Recursos didácticos telemáticos

- **Adoptive Path Design Research**

[adaptivepoth.org/guides/design-research](https://adaptivepoth.org/guides/design-research)

- **AIGA | The Professional Association for Design**

[aiga.org](https://aiga.org)

- **Design Council**

[designcouncil.org.uk](https://designcouncil.org.uk)

- **The Design Management Institute**

[dmi.org](https://dmi.org)

- **The Design Research Society**

[www.designresearchsociety.org](https://www.designresearchsociety.org)

- **Digital Gov**

[www.digitalgov.gov](https://www.digitalgov.gov)

- **IBM Design Research**

[www.ibm.com/design/research](https://www.ibm.com/design/research)

- **Medium: Design Research Methods**

[medium.com/design-research-methods](https://medium.com/design-research-methods)

- **RGD | The Association of Registered Graphic Designers**

[rgdontario.com](https://rgdontario.com)

- **Society for Environmental Graphic Design**

[segd.org](https://segd.org)

- **TED: Ideas Worth Spreading**

[ted.com](https://ted.com)

- **EnlightED.**

<https://www.enlighted.education/enlighted>

# Webgrafía

- EthnoHub, **Herramientas de investigación cualitativa en la nube**, <https://goo.gl/a431ur>
- Calde, Steve, «**Design Research: Why You Need It**», Cooper Journal, 15 de mayo, 2008, <https://goo.gl/Y58RIK>
- Brownlee, John, «**Five Design Jobs That Won't Exist In The Future**», 1 de septiembre, 2016, Co.Design, [https:// goo.gl/hxSxFh](https://goo.gl/hxSxFh)
- Cooper-Wright, Matt, «**Design Research From Interview to Insight: Part One, Summarising the Interview**», Medium, 14 de agosto, 2015, <https://goo.gl/h3DleS>
- Petersen, Soren, «**Design Innovation by Design Research**», Huffington Post, 26 de noviembre, 2015, <https://goo.gl/9WI MgK>
- Moriano, J. A., Gorgievski, M., Laguna, M., Stephan, U., & Zarafshani, K. (2012). **A Cross-Cultural Approach to Understanding Entrepreneurial Intention**. Journal of Career Development, 39, 162-185. doi: [10.1177/0894845310384481](https://doi.org/10.1177/0894845310384481)

# Bibliografía

- BELSKY, S. *Making Ideas Happen: Overcoming the Obstacles Between Vision and Reality*. Ed. Routledge. New York, 2010.
- CHESBROUGH, H. *Innovación abierta*. MIT Press. Madrid, 2005.
- GOMPERTZ, W. *Piensa como un artista*. Taurus. Barcelona, 2016.
- HANINGTON, B. y MARTÍN, B. *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Editorial Rockport. Massachusetts, 2012.
- HOLSTON, D. *The Strategic Designer: Tools and Techniques for Managing the Design Process*. How Books. Cincinnati, 2011.
- LAUREL, B. *Design Research: Methods and Perspectives*. MIT Press Cambridge, 2003.
- MICHALKO, M. *Los secretos de los genios de la creatividad*. Gestión 2000. Barcelona, 2007.
- PINK, D. *La sorprendente verdad sobre qué nos motiva*. 2010. Gestión 2000. Barcelona, 2010.
- RIES, E. *El método lean start-up*. Crown Publishing Group. New York, 2013.
- PONTI, F. *Los siete movimientos de la innovación*. Editorial Norma. Ecuador, 2009.
- STONE, T. *Managing the Design Process: Implementing Design: An Essential Manual for the Working Designer*. Rockport Publishers. Massachusetts, 2010.
- VISOCKY O'GRADY, J. *Manual de investigación para diseñadores*. Editorial Blume. Barcelona, 2018.
- VV.AA. *A Study of the Design Process. Eleven Lessons: Managing Design in Eleven Global Brands*. Design Council. Londres, 2007.

## Artículos y extractos

- BARTHES, R. ***La muerte del autor (1967)***. Macat Library. Londres, 1967.
- BAUDRILLARD, J. ***Cultura y Simulacro (1978)***. Editorial Kairos. Barcelona, 2007.
- BAUMAN, Z. ***Modernidad líquida (1999)***. Fondo de cultura económica española. Ciudad de Méjico, 2002.
- BENJAMIN, W. ***The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1935)***. Penguin Editorial. Londres, 2008.
- FAUCAULT, M. ***¿Qué es un autor?*** Conferencia en la Universidad de Buffalo en 1970.
- FREUD, S. ***La histeria (1895)***. Alianza Editorial. Madrid, 2012.
- KRISTEVA, J. ***El lenguaje, ese desconocido: introducción a la lingüística (1981)***. Editorial Fundamentos. Madrid, 1988.
- LECHTE, J. ***50 pensadores contemporáneos esenciales. Del estructuralismo al posthumanismo***. Editorial Cátedra. Madrid, 2010.



**Escuela de Arte de Cádiz**  
**Curso 2020-2021**