

Del concepto a la pasarela: laboratorio experimental para crear una colección de moda

Bellas artes | Artes plásticas | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan propone un recorrido práctico y creativo para que estudiantes de educación técnica/tecnológica comprendan y apliquen, paso a paso, la metodología de creación de una colección de moda. Durante cuatro sesiones, los estudiantes trabajarán colaborativamente como un pequeño equipo de diseño: identificarán un concepto, investigarán referentes, construirán un universo visual, experimentarán con materiales, desarrollarán siluetas y organizarán una mini colección de tres propuestas de vestuario.

El proyecto parte de una pregunta orientadora: **¿cómo transformar una idea, una problemática o una experiencia cotidiana en una colección de prendas con identidad visual y coherencia técnica?** El proceso integra observación, investigación visual, exploración plástica, bocetación, selección de materiales, desarrollo de fichas técnicas y presentación argumentada. El enfoque experimental permite utilizar textiles recuperados, materiales no convencionales, collage, intervención de superficies y técnicas mixtas, sin exigir una confección industrial completa. La propuesta se relaciona con la vida real porque reproduce etapas presentes en el trabajo de diseñadores, talleres, emprendimientos y marcas de moda: investigar al usuario, construir una narrativa, tomar decisiones formales y materiales, prototipar, recibir retroalimentación y comunicar un producto. Al finalizar, cada equipo contará con un dossier de colección y una muestra tangible o prototipo experimental que evidencie el tránsito desde la idea inicial hasta una propuesta de moda viable, expresiva y coherente.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar referentes culturales, visuales y materiales para definir el concepto de una colección de moda.
- Experimentar con color, textura, forma, volumen y materiales convencionales o alternativos para generar recursos expresivos.
- Diseñar una mini colección de tres propuestas de vestuario coherentes con un concepto, una paleta cromática y un usuario definido.
- Elaborar bocetos, fichas técnicas y un prototipo o muestra experimental que comuniquen las decisiones del proyecto.
- Argumentar las decisiones creativas y evaluar el proceso mediante retroalimentación, coevaluación y reflexión individual.

Recursos Necesarios

- Retazos de tela variados: algodón, denim, tul, punto, sintéticos y telas recicladas; aproximadamente 1 m de cada tipo por equipo.
- Materiales no convencionales: papel, cartón, plástico limpio, bolsas, alambre delgado, cordones, hilos, lana, revistas, periódicos, etiquetas y elementos naturales secos.
- Herramientas: tijeras de papel y tela, cúter, regla, cinta métrica, lápices, marcadores, colores, carboncillo, pegamento, cinta adhesiva, grapadora, agujas, hilo, alfileres y pinzas.
- Maniqués o cuerpos de prueba, si están disponibles; alternativamente, siluetas impresas en tamaño carta o tabloide.
- Cartulinas, papel kraft, hojas blancas, papel mantequilla, carpetas y etiquetas adhesivas.
- Computadores o teléfonos con acceso a Pinterest, Google Lens, Canva, Adobe Express o Milanote.
- Plantillas impresas de moodboard, ficha técnica, matriz de coherencia y rúbrica de evaluación.
- Proyector, parlantes y presentación con imágenes de colecciones contemporáneas y procesos de diseño.
- Video corto sobre investigación de tendencias, diseño conceptual o desarrollo de una colección.
- Guantes para manipular materiales, bolsas para residuos y elementos básicos de seguridad del aula.

Requisitos Previos

- Reconocer elementos básicos del lenguaje visual: línea, forma, color, textura, composición y contraste.
- Contar con nociones iniciales de dibujo, collage, composición y uso seguro de herramientas manuales.
- Haber trabajado previamente con bocetos de figura humana o siluetas de prendas.
- Conocer de manera básica la diferencia entre inspiración, referencia, copia y reinterpretación.
- Disponer de habilidades elementales para trabajar en equipo, organizar materiales y presentar ideas.
- Comprender que una colección debe mantener relaciones de color, forma, material o concepto entre sus prendas.

Actividades

Sesión 1: De la observación al concepto de colección

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión

Introducir el reto del proyecto y reconocer que una colección de moda no comienza con una prenda aislada, sino con una idea, una pregunta y una investigación. El docente presenta la pregunta orientadora: **“¿Cómo podemos convertir una experiencia, un lugar o una problemática en una colección de tres prendas?”**

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** proyecta tres imágenes contrastantes de colecciones de moda y pregunta: “¿Qué elementos hacen que estas prendas parezcan pertenecer a la misma colección?”.
- **Estudiantes:** escriben individualmente tres palabras sobre cada imagen: una relacionada con el color, otra con la forma y otra con la sensación que produce.
- En plenaria se comparten respuestas y el docente organiza las palabras en las categorías **concepto, color, silueta, material y usuario**.

Motivación y contextualización

El docente muestra un fragmento de video de dos o tres minutos sobre el proceso de creación de una colección y plantea el reto: “Durante cuatro sesiones ustedes serán un equipo de diseño. No se calificará únicamente que dibujen bonito; se valorará que puedan investigar, experimentar, decidir y explicar por qué su colección funciona”. Se conecta el tema con emprendimientos de moda, vestuario escénico, diseño sostenible y personalización de prendas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 105 minutos.

Presentación activa del contenido

El docente explica mediante una demostración breve las etapas del proyecto: **investigar, definir concepto, construir universo visual, experimentar, diseñar, prototipar y comunicar**. Mientras explica, arma frente al grupo un ejemplo sencillo: “Rastros del transporte urbano”, con fotografías de buses, colores desgastados, texturas metálicas y formas modulares. Se aclara que investigar no significa copiar imágenes, sino identificar cualidades que puedan reinterpretarse.

Actividad 1. Reto de observación: encontrar una historia para vestir

Objetivo: Analizar referentes para definir un punto de partida conceptual. **Organización:** individual y luego grupos de 3 o 4. **Tiempo: 25 minutos.**

- **Docente:** entrega tarjetas con temas como memoria familiar, ruido urbano, naturaleza artificial, identidad digital, migración, trabajo cotidiano o transformación del cuerpo.
- **Estudiantes:** seleccionan una tarjeta o proponen un tema propio y responden: “¿Qué experiencia concreta representa?”, “¿Qué colores aparecen?”, “¿Qué texturas tendría?”, “¿Qué tipo de persona usaría una prenda inspirada en esto?”.
- En equipos comparan sus respuestas y eligen un tema común mediante votación argumentada.
- Redactan una pregunta de diseño, por ejemplo: “¿Cómo representar la mezcla entre naturaleza y plástico en prendas urbanas?”

Evidencia: tema elegido, pregunta de diseño y cinco palabras clave. **Rol docente:** verifica que el tema sea suficientemente específico y pregunta: “¿Qué parte de este tema quieren investigar y qué parte quieren transformar en forma, color o textura?”.

Actividad 2. Investigación visual y tablero de referentes

Objetivo: Seleccionar referentes culturales, visuales y materiales sin copiar directamente. **Organización:** equipos de 3 o 4. **Tiempo: 40 minutos.**

- El docente entrega la consigna: “Construyan un tablero con al menos 12 referentes: cuatro de color, cuatro de textura o material y cuatro de forma, arquitectura, naturaleza, arte o cultura”.
- Los estudiantes buscan imágenes en revistas, fotografías propias o Pinterest/Canva/Milanote.
- Debajo de cada imagen escriben qué cualidad rescatan: “líneas diagonales”, “superficie oxidada”, “transparencia”, “volumen inflado”, entre otras.
- Organizan el tablero y eliminan las imágenes que solo decoran pero no aportan al concepto.

Evidencia: moodboard inicial con palabras clave y fuentes visuales. **Rol docente:** acompaña la selección y pregunta: “¿Esta imagen explica algo de su colección o solo les parece bonita?”, “¿Cómo podrían transformar esta referencia en una prenda?”.

Actividad 3. Declaración de concepto y usuario

Objetivo: Argumentar la dirección conceptual de la colección. **Organización:** equipos. **Tiempo: 40 minutos.**

- Cada equipo completa la frase: “Nuestra colección se llama _____ y explora _____ mediante _____”.
- Define un usuario concreto: edad aproximada, contexto de uso, necesidades, gustos y relación con el tema.
- Escribe una declaración de máximo 80 palabras y selecciona tres colores dominantes, dos formas recurrentes y dos materiales posibles.
- Presenta el concepto en un minuto. Los demás equipos escriben una pregunta y una fortaleza en notas adhesivas.

Evidencia: ficha de concepto, perfil de usuario y primera paleta. **Transición:** el docente indica que el moodboard y la declaración serán la brújula para las pruebas materiales de la sesión 2.

Diferenciación

Quienes necesiten apoyo reciben una plantilla con preguntas y un banco visual de colores, texturas y siluetas. Quienes terminen antes elaboran una segunda paleta cromática alternativa y comparan cuál comunica mejor el concepto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

- Cada equipo comparte en una frase su pregunta de diseño y una decisión que ya puede defender.
- **Ticket de salida:** “Nuestro concepto se entiende porque...”, “Todavía debemos investigar...”.
- El docente retroalimenta señalando si existe relación clara entre tema, usuario, color y referencias.
- **Tarea:** traer tres materiales relacionados con el concepto y una fotografía propia de una textura observada en el entorno cotidiano.

Sesión 2: Experimentar para descubrir materiales y superficies

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Docente: retoma los nombres, preguntas y moodboards de los equipos. Pregunta: “¿Qué material trajeron y qué característica tiene que podría servir a su colección?”. Muestra rápidamente una tela lisa, una tela intervenida y un material alternativo, y solicita que los estudiantes anticipen cuál comunica mejor una idea de fragilidad, resistencia o movimiento.

Estudiantes: observan los materiales de sus compañeros y completan oralmente la frase: “Este material podría representar _____ porque _____”. El docente recuerda las normas de seguridad para tijeras, cúter, agujas, calor o herramientas disponibles.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 105 minutos.

Presentación activa del contenido

El docente realiza una demostración de diez minutos con técnicas sencillas: fruncido, plegado, enrollado, trenzado, superposición, perforación, collage textil, estampación manual y unión temporal con alfileres o cinta. No busca enseñar una confección completa, sino demostrar cómo una intervención cambia la percepción de una superficie. Pregunta: “¿Qué pasa con el volumen si repetimos este pliegue?” y “¿Qué técnica mantiene la idea de nuestro concepto?”.

Actividad 1. Estaciones de experimentación material

Objetivo: Experimentar con textura, color, forma y volumen. **Organización:** equipos de 3 o 4. **Tiempo: 45 minutos.**

- El aula se organiza en cuatro estaciones: **textura, estructura, color y unión.**
- Cada equipo permanece aproximadamente diez minutos en cada estación y realiza una prueba relacionada con su concepto.
- En la estación de textura prueban arrugar, rasgar, bordar, perforar o superponer.
- En la estación de estructura prueban pliegues, módulos, volumen con papel, alambre o cartón.
- En la estación de color prueban combinaciones, degradados, estampación o intervención con marcadores y pigmentos.
- En la estación de unión prueban nudos, costura visible, grapas, cintas, broches o uniones desmontables.
- Registran en una hoja: técnica utilizada, material, resultado visual, dificultad y posible aplicación en una prenda.

Rol docente: observa el uso seguro de herramientas y pregunta: “¿La prueba comunica su concepto?”, “¿Qué ocurriría si aumentan o disminuyen la escala?”.

Actividad 2. Muestrario experimental con intención

Objetivo: Relacionar decisiones materiales con la narrativa de la colección. **Organización:** equipos. **Tiempo: 30 minutos.**

- Cada equipo selecciona seis pruebas de la actividad anterior.
- Las monta en un muestrario de cartulina con nombre, material, técnica y posible ubicación en una prenda.
- Escribe una justificación breve para las tres pruebas más importantes: “Elegimos esta porque...”.
- Compara el muestrario con el moodboard de la sesión 1 y marca con un color las coincidencias y con otro las contradicciones.

Evidencia: muestrario de seis experimentos y registro técnico básico.

Actividad 3. Prueba de escala sobre silueta

Objetivo: Evaluar cómo una superficie o volumen puede incorporarse a una prenda. **Organización:** parejas dentro de cada equipo. **Tiempo: 30 minutos.**

- El docente entrega siluetas impresas o permite trabajar sobre un maniquí.
- Los estudiantes ubican temporalmente sus muestras en hombro, torso, cintura, manga, falda o accesorio.
- Realizan tres combinaciones diferentes y fotografían o dibujan cada una.
- Responden: “¿Dónde se entiende mejor la textura?”, “¿Qué parte del cuerpo transforma?”, “¿La intervención permite movimiento y uso?”.
- Eligen una combinación para convertirla en recurso común de la colección.

Transición: el docente explica que el muestrario será el banco de recursos para diseñar las tres prendas en la sesión 3.

Diferenciación

Para estudiantes que requieren apoyo se ofrecen muestras prediseñadas y una demostración repetida en grupos pequeños. Quienes terminan antes desarrollan una prueba reversible o sostenible que pueda desmontarse y reutilizarse.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

- Cada equipo muestra su prueba más efectiva y completa la frase: “Esta técnica es pertinente porque...”.
- El docente entrega retroalimentación inmediata usando tres preguntas: “¿Qué comunica?”, “¿Qué problema técnico presenta?”, “¿Cómo se puede mejorar?”.
- **Reflexión:** “¿Qué descubrimos al hacer en vez de solo dibujar?”, “¿Qué material debemos descartar y por qué?”.
- **Tarea:** seleccionar tres técnicas y preparar una explicación para integrarlas en las prendas de la colección.

Sesión 3: Diseñar la mini colección y comunicarla técnicamente

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Docente: coloca en el tablero la secuencia “concepto-material-silueta-prenda-usuario”. Solicita a los equipos que conecten cada palabra con una evidencia de su proyecto. Pregunta: “Si eliminamos una pieza de su moodboard, ¿qué elemento seguiría haciendo reconocible la colección?”.

Estudiantes: revisan su declaración, muestrario y paleta. Cada equipo formula un criterio de diseño para la sesión, por ejemplo: “Todas las prendas tendrán líneas curvas” o “La transparencia aparecerá como detalle, no como superficie total”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 105 minutos.

Presentación activa del contenido

El docente muestra cómo pasar de una referencia a una silueta sin copiarla. Dibuja una figura base y explica la diferencia entre **línea de contorno, volumen, detalle, material y función**. Luego presenta una ficha técnica sencilla con nombre de la prenda, vista frontal, materiales, color, técnica experimental y observaciones de uso. Se enfatiza que el dibujo técnico no debe ser artístico perfecto, sino suficientemente claro para comunicar una idea a otra persona.

Actividad 1. Biblioteca de siluetas y variaciones

Objetivo: Diseñar alternativas de forma coherentes con el concepto. **Organización:** individual dentro del equipo.

Tiempo: 30 minutos.

- Cada estudiante realiza seis mini bocetos rápidos de siluetas: dos superiores, dos inferiores y dos piezas integrales o accesorios.
- Debe cambiar una variable por boceto: largo, amplitud, asimetría, volumen, abertura o relación con el cuerpo.
- Al lado de cada boceto escribe el material y la técnica experimental que podría utilizar.
- El equipo agrupa los bocetos y selecciona las propuestas que mejor representan la declaración de concepto.

Rol docente: pregunta: “¿Qué hace reconocible la silueta?”, “¿La propuesta responde al usuario?”, “¿El material puede sostener esa forma?”.

Actividad 2. Arquitectura de una colección de tres looks

Objetivo: Diseñar una mini colección con unidad y variedad. **Organización:** equipos de 3 o 4. **Tiempo: 40 minutos.**

- El docente entrega una matriz con columnas para **Look 1: entrada, Look 2: desarrollo y Look 3: cierre o pieza protagonista**.
- Los equipos organizan tres propuestas, procurando que exista una progresión de volumen, color, textura o complejidad.
- Definen qué elementos se repiten y cuáles cambian: color, material, línea, detalle, proporción o técnica.
- Realizan una lámina de colección con los tres looks, nombre, usuario y paleta.

- Aplican la prueba de coherencia: “Si cubrimos el nombre del proyecto, ¿se nota que los tres looks pertenecen al mismo universo?”.

Evidencia: lámina de colección con tres looks y matriz de decisiones.

Actividad 3. Fichas técnicas y selección del prototipo

Objetivo: Elaborar documentos básicos para comunicar decisiones de diseño. **Organización:** equipos, con responsabilidades distribuidas. **Tiempo: 35 minutos.**

- Cada equipo escoge un look o detalle para desarrollar como prototipo o muestra ampliada.
- Completa la ficha técnica: nombre, función, vista frontal, materiales, color, dimensiones aproximadas, técnica de superficie, forma de unión y dificultad prevista.
- Un integrante revisa la claridad del dibujo; otro revisa materiales; otro verifica la relación con el concepto.
- Intercambian la ficha con otro equipo. El equipo receptor debe explicar la prenda sin recibir aclaraciones; las confusiones se registran para corregirlas.

Transición: el docente anuncia que la próxima sesión estará dedicada a construir el prototipo, preparar el dossier y presentar la colección.

Diferenciación

Se ofrecen siluetas base, ejemplos de fichas y vocabulario visual para quienes necesitan apoyo. Los estudiantes que terminan antes pueden elaborar una vista posterior, una variante de color o una propuesta de estilismo y accesorios.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

- Los equipos colocan sus láminas en una pared y realizan una observación silenciosa.
- Cada estudiante escribe una nota con la pregunta: “¿Qué elemento de esta colección debe conservarse durante el prototipado?”.
- El docente revisa rápidamente que cada equipo tenga tres looks, una paleta, un concepto y una ficha técnica.
- **Tarea:** traer materiales adicionales y distribuir roles para la construcción: coordinación, materiales, prototipo, registro fotográfico y presentación.

Sesión 4: Prototipar, recibir retroalimentación y presentar la colección

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Docente: presenta la meta final: “Hoy no buscamos una prenda industrial terminada; buscamos demostrar que una idea puede convertirse en una solución visual y material comunicable”. Revisa las fichas técnicas y los roles de trabajo. Recuerda que el prototipo puede ser una prenda parcial, un volumen sobre maniquí, un accesorio o una muestra de superficie a escala ampliada.

Estudiantes: organizan materiales, revisan riesgos y definen qué evidencia fotografarán durante el proceso. Cada equipo expresa en una frase qué aspecto quiere validar: forma, textura, proporción, movilidad o impacto visual.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos.

Presentación activa del contenido

El docente explica el ciclo breve de prototipado: **construir, observar, probar, ajustar y documentar**. Demuestra cómo montar rápidamente una forma con papel, tela, alfileres, cinta o costura básica. Se aclara que el prototipo no debe ocultar sus decisiones experimentales; debe permitir analizar qué funciona y qué necesita modificación.

Actividad 1. Construcción del prototipo o muestra ampliada

Objetivo: Elaborar una evidencia tangible de la propuesta de diseño. **Organización:** equipos de 3 o 4. **Tiempo: 55 minutos.**

- El equipo revisa la ficha técnica y selecciona la escala de trabajo.
- Construye una prenda parcial, un volumen, un accesorio o un panel textil de mínimo 30 cm por 30 cm.
- Integra al menos una técnica experimentada en la sesión 2 y respeta la paleta definida.
- Realiza una pausa a los 25 minutos para comparar el resultado con el boceto.
- Registra dos fotografías del proceso y una del resultado.
- Escribe en una tarjeta: “Se mantuvo...”, “Se modificó...”, “Se descubrió...”.

Rol docente: verifica la seguridad, acompaña la distribución del trabajo y pregunta: “¿Qué decisión del concepto se puede ver aquí?”, “¿Qué ajustarían si tuvieran una hora más?”.

Actividad 2. Galería crítica y ajuste final

Objetivo: Evaluar y mejorar el prototipo mediante retroalimentación. **Organización:** equipos y plenaria. **Tiempo: 25 minutos.**

- Los equipos exhiben prototipo, lámina, moodboard y ficha técnica.
- Cada visitante deja tres comentarios: “**Veo...**” para describir, “**Interpreto...**” para explicar el concepto y “**Sugiero...**” para mejorar.
- El equipo selecciona dos sugerencias pertinentes y realiza un ajuste rápido o lo registra como mejora futura.
- El docente modera para que la crítica se centre en decisiones observables y no en gustos personales.

Actividad 3. Presentación final de la colección

Objetivo: Argumentar el proceso creativo y comunicar decisiones técnicas y conceptuales. **Organización:** equipos.

Tiempo: 20 minutos.

- Cada equipo dispone de tres minutos para presentar nombre, pregunta de diseño, usuario, referentes, paleta, técnicas, tres looks y prototipo.

- Debe responder: “¿Qué conecta las tres prendas?”, “¿Qué experimentación fue más importante?” y “¿Qué cambiarían en una siguiente versión?”.
- El público formula una pregunta técnica o conceptual por equipo.

Diferenciación

Los equipos que no logren terminar una prenda pueden presentar una muestra ampliada y una ficha técnica completa. Quienes terminen antes preparan una propuesta de exhibición, styling, fotografía o empaque coherente con la colección. El docente permite presentar oralmente, mediante cartel o con apoyo visual, según las fortalezas comunicativas del grupo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos.

Síntesis

El grupo construye un mapa colectivo en el tablero con las etapas: **observar, investigar, conceptualizar, experimentar, diseñar, prototipar, evaluar y comunicar**. Cada equipo pega una evidencia debajo de cada etapa. El docente destaca que una colección se construye mediante decisiones relacionadas, pruebas y ajustes.

Reflexión metacognitiva

- “¿Qué evidencia demuestra que nuestra colección parte de un concepto y no de imágenes aisladas?”
- “¿Qué experimentación material transformó o mejoró nuestra idea inicial?”
- “¿Qué decisión técnica o creativa cambiaríamos en una próxima versión y por qué?”

Retroalimentación y transferencia

El docente entrega una retroalimentación final con una fortaleza, un aspecto por mejorar y una posibilidad de aplicación profesional. Se conecta el proyecto con portafolios, emprendimientos, vestuario escénico, diseño sostenible y presentación a clientes. Como reto de extensión, cada estudiante organiza fotografías, bocetos, fichas y reflexión en un portafolio digital de Canva, PDF o Google Drive.

Evaluación

Tipo de evaluación

- **Diagnóstica:** en la apertura de la sesión 1, mediante el análisis de imágenes y las palabras asociadas a concepto, color, forma, material y usuario.
- **Formativa:** durante las sesiones 1, 2 y 3, mediante observación directa, revisión de moodboard, muestrario, bocetos, matriz de colección y fichas técnicas.
- **Sumativa:** en la sesión 4, durante la galería crítica y la presentación final de la colección.

Criterios de evaluación

- **Analiza referentes** y los transforma en decisiones propias de color, forma, material y narrativa, en correspondencia con el objetivo 1.
- **Experimenta técnicamente** con al menos tres procedimientos de superficie, volumen o unión y registra sus resultados, en correspondencia con el objetivo 2.
- **Diseña tres looks coherentes** entre sí, con variedad controlada, usuario definido y relación clara con el concepto, en correspondencia con el objetivo 3.
- **Elabora fichas y prototipos comunicables**, incluyendo materiales, vistas, técnicas y decisiones de uso, en correspondencia con el objetivo 4.
- **Argumenta y evalúa** sus decisiones usando vocabulario visual y técnico, integrando la retroalimentación recibida, en correspondencia con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Rúbrica analítica para la colección final, con niveles: inicial, básico, competente y destacado.
- Lista de cotejo para verificar moodboard, declaración conceptual, paleta, tres looks, muestrario, ficha técnica y prototipo.
- Registro de observación docente sobre participación, colaboración, experimentación y autonomía.
- Portafolio físico o digital con fotografías del proceso y productos de cada sesión.
- Formato de coevaluación para la galería crítica.
- Autoevaluación individual basada en las tres preguntas metacognitivas de la sesión 4.

Evidencias de aprendizaje

- Pregunta de diseño, declaración conceptual y perfil de usuario.
- Moodboard con referentes clasificados y justificados.
- Muestrario de experimentaciones de color, textura, volumen y unión.
- Lámina de tres looks con paleta y criterios de coherencia.
- Fichas técnicas de las prendas y registro fotográfico del proceso.
- Prototipo o muestra experimental tangible.
- Presentación oral de la colección y reflexión final sobre los ajustes realizados.