



Cofinanciado por  
la Unión Europea

# ReFashionized

Fashion Evolution towards Sustainability

CUADERNO DE MODA SOSTENIBLE

HOJA DE ACTIVIDADES UNIDAD 5

por UPV



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA  
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk  
Εργαστήριο Τίποτα Πολιτισμικό

LOTTOZERO




CELLOCK  
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA

## ACTIVIDAD 2: Mapa de Conexiones

Título de la unidad	Unidad 5 Todavía no ha llegado - El Futuro de la Moda Sostenible
Número de la Actividad	2
Título de la Actividad	Mapa de Conexiones
Método de Actividad	Rompehielos
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: <a href="#">Freepik</a></p>
Materiales	Papel A3 y lápices de colores o rotuladores.
Objetivo de esta Actividad	El objetivo de esta actividad es que los participantes descubran las conexiones que les unen, es decir, aquellos aspectos o aficiones que tienen en común para facilitar su relación y sentirse cómodos con el trabajo en grupo durante el resto del workshop.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interacción con otros participantes para crear una experiencia de co-aprendizaje;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el pensamiento crítico mediante la asociación de palabras clave con acontecimientos y hechos;</li> <li>• Potenciar la creatividad mediante el método de la gamificación.</li> </ul>
Duración de la actividad (en minutos)	15 minutos
Preparación	El formador sólo necesitará hojas de papel A3 y rotuladores de distintos colores
Implementación	<p>Divida a los participantes en pequeños grupos de 6-8 participantes (este número puede variar en función del tamaño total del grupo).</p> <p>Distribuye 1 hoja de papel a cada grupo y un rotulador de distinto color a cada participante del mismo grupo.</p> <p>A continuación, el formador procede a explicar qué es un Mapa de Conexiones y cómo lo van a realizar. Los participantes deben escribir su nombre en el papel y encerrarlo en un círculo, alrededor del cual deben escribir sus intereses personales, aficiones, tendencias de moda favoritas, diseñadores de moda favoritos, objetivos futuros, etc., cualquier cosa que se les ocurra y les represente. Se sugiere animar a los participantes a encontrar hechos sobre sí mismos que puedan relacionarse con la moda.</p> <p>Una vez que lo hayan escrito todo, deben fijarse en las aficiones de los demás participantes, trazar una línea entre ellos y escribir breves comentarios en las líneas, por ejemplo, si comparten el mismo diseñador de moda favorito pueden escribir en esa línea qué colección de moda les ha gustado más.</p> <p>Una vez terminado el mapa, pueden presentarlo al resto de la clase, discutir las conexiones que han encontrado entre ellos y compartir cualquier reflexión interesante que hayan tenido durante la actividad.</p>

## ACTIVIDAD 4: Colección Moda Sostenible

Título de la unidad	Unidad 5 Todavía no ha llegado - El Futuro de la Moda Sostenible
Número de la Actividad	4
Título de la Actividad	Colección Moda Sostenible
Método de Actividad	Actividad creativa y de investigación
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: <a href="#">Freepik</a></p>
Materiales	Ordenador portátil, conexión a Internet, pantalla o proyector PowerPoint o Carva (o similar), <a href="#">ANEXO I</a> , rotuladores.
Objetivo de esta Actividad	En esta actividad, los participantes utilizan su creatividad y originalidad para crear una colección de moda en pequeños grupos sin saber qué están diseñando los demás alumnos, sólo teniendo en común la idea inicial relacionada con la sostenibilidad. Finalmente, tendrán que crear juntos un Moodboard con sus diseños, pudiendo incluir multitud de elementos en su proyecto como imágenes inspiradoras, elementos gráficos, textos, etc. Los alumnos mostrarán su moodboard al resto de participantes y educadores explicando sus diseños y referencias.



Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar la creatividad y fomentar la originalidad, trabajando en grupo y comprometiéndose con la innovación.</li> <li>• Impulsar la colaboración, el trabajo en equipo y el respeto por las ideas de sus compañeros.</li> <li>• Aprender a gestionar eficazmente el tiempo para completar con éxito la actividad.</li> <li>• Mejorar la comunicación efectiva para obtener un buen resultado final en armonía entre todos los diseños.</li> </ul>
Duración de la actividad (en minutos)	45 minutos
Preparación	El formador deberá imprimir varias copias del ANEXO I y repartir rotuladores en las mesas de los participantes. El formador también puede tener preparados varios ejemplos de Moodboards.
Implementación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En primer lugar, el formador explicará el objetivo de esta práctica y cómo se va a llevar a cabo.</li> <li>2. Dividirá al grupo general en pequeños grupos de 6 a 8 personas.</li> <li>3. Los participantes deberán utilizar como base de su colección de moda un aspecto relevante de la sostenibilidad de la moda, por ejemplo, el teñido con materiales naturales (residuos de café, flores, residuos de uva, etc.), la reducción de los residuos textiles y del consumo de agua, etc. Los participantes deberán ponerse de acuerdo sobre la inspiración principal de su colección.</li> <li>4. Una vez decidida la fuente de inspiración, los participantes deberán dividirse y buscar imágenes de referencia para comenzar la fase de bocetos.</li> <li>5. Cada participante deberá crear 1 diseño de moda inspirado en el tema. Para ello pueden utilizar las</li> </ol>

	<p>figuras del ANEXO I o dibujar completamente sus propios diseños. Si lo prefieren, también pueden utilizar programas de diseño como Illustrator, Procreate, etc.</p> <p>6. Después de los primeros 30 minutos, cada grupo dispondrá de 10 minutos para compartir sus diseños e imágenes de referencia para crear un mood board atractivo y único en PowerPoint o Canva.</p> <p>7. Por último, cada grupo deberá presentar su mood board al resto de participantes y educadores, explicando por qué eligieron el tema, cuáles fueron sus inspiraciones y cualquier reflexión interesante que hayan tenido durante la actividad.</p>
--	--

## ACTIVIDAD 6: Diseño de Moda con IA

Título de la unidad	Unidad 5 Todavía no ha llegado - El Futuro de la Moda Sostenible
Número de la Actividad	6
Título de la Actividad	Diseño de Moda con IA
Método de Actividad	Actividad creativa y debate

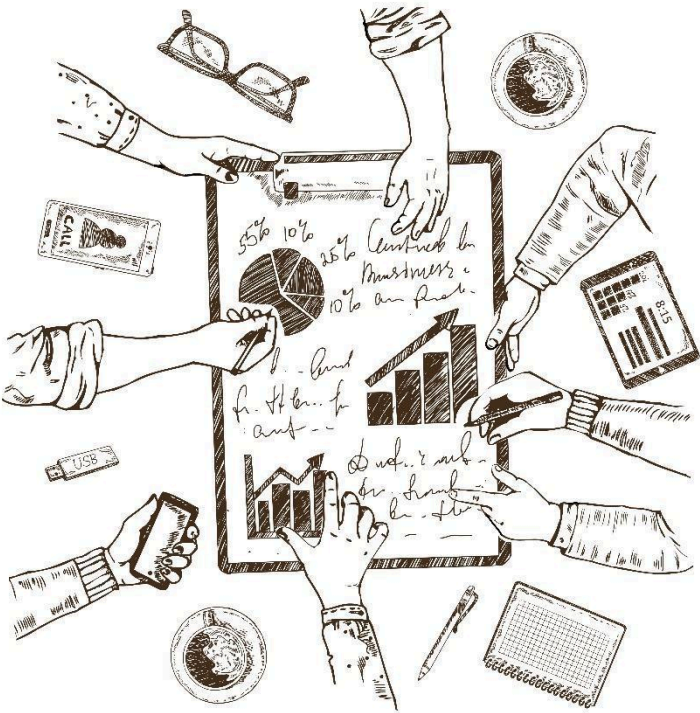
<p>Imágenes Relevantes</p>	 <p>Fuente: Imagen generada con IA por la UPV.</p>
<p>Materiales</p>	<p>Ordenador portátil, conexión a Internet, pantalla o proyector, PPT o Canva.</p>
<p>Objetivo de esta Actividad</p>	<p>El objetivo de esta práctica es que los jóvenes utilicen las nuevas tecnologías, como la Inteligencia Artificial, para crear una colección de moda digital.</p>
<p>Resultados de Aprendizaje de esta Actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprenda a describir concretamente para obtener imágenes similares a su idea inicial.</li> <li>• Descubrir el potencial de la inteligencia artificial en el campo del diseño de moda.</li> <li>• Desarrollar habilidades en el uso de software y algoritmos específicos para generar diseños de moda, lo que les permitirá explorar nuevas herramientas y técnicas en su práctica creativa.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se le animará a reflexionar críticamente sobre el papel de la IA en el diseño de moda, teniendo en cuenta sus aspectos éticos, sociales y estéticos.</li> </ul>
Duración de la actividad (en minutos)	15-30 minutos (dependiendo del número de participantes)
Preparación	//
Implementación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El formador explicará brevemente la innovación del software de inteligencia artificial para generar imágenes y, por tanto, diseños de moda. El formador también explicará el objetivo de esta actividad.</li> <li>2. A continuación, los participantes deberán buscar en Internet "<a href="#">Images generator bing</a>" e inicie sesión con una cuenta de Microsoft.</li> <li>3. En la barra de búsqueda de arriba, los participantes deben describir detalladamente (preferiblemente en inglés) la colección de moda que quieren diseñar. (Por ejemplo, para la imagen de esta actividad, se ha escrito: «Diseñar 3 vestidos de fiesta largos y elegantes desfilando por una pasarela, que tenga brillos, transparencias y esté influenciada por Iris van Herpen").</li> <li>4. Los participantes probablemente modificarán la descripción para obtener resultados más cercanos a su idea o expectativas, mientras que deberán escribir y pegar en un PPT o Canva la descripción de la búsqueda y la imagen obtenida en cada caso.</li> <li>5. Transcurridos 8 minutos, los participantes pueden preparar una breve presentación en Canva o PPT y exponerla ante el resto de sus compañeros. En ella se deben mostrar las imágenes generadas por la IA y las descripciones utilizadas para obtenerlas.</li> <li>6. Por último, el formador puede iniciar un debate sobre la opinión de los participantes acerca de estas nuevas herramientas en la industria de la moda. También pueden dar su opinión sobre la calidad de</li> </ol>



	las imágenes si encuentran errores o si creen que sería factible realizar los diseños en la realidad.
--	---

## ACTIVIDAD 9: Diseña tu Modelo de Negocio en la Industria de la Moda


Título de la unidad	Unidad 5 Todavía no ha llegado - El Futuro de la Moda Sostenible
Número de la Actividad	9
Título de la Actividad	Diseña tu Modelo de Negocio en la Industria de la Moda
Método de Actividad	Actividad creativa y debate
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: <a href="https://www.freepik.com/free-vector/business-vector-illustration">Free pik</a></p>

Material	<a href="#">ANEXO II</a> , bolígrafos, rotuladores, notas adhesivas, PowerPoint o Canva, ordenador portátil, conexión a Internet, pantalla o proyector.
Objetivo de esta Actividad	El objetivo de esta actividad es que los participantes apliquen la formación recibida durante el workshop trabajando en pequeños grupos para crear un plan de negocio para una marca o modelo de negocio de moda sostenible.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los conceptos teóricos aprendidos en el workshop a un escenario empresarial práctico, lo que les permitirá consolidar su comprensión y su capacidad de resolución de problemas.</li> <li>• Ejercitar la creatividad en el diseño de una marca de moda sostenible, teniendo en cuenta aspectos como el diseño del producto, la marca y la experiencia del cliente.</li> <li>• Profundizar en el conocimiento de los principios de sostenibilidad en la industria de la moda.</li> <li>• Fomentar la colaboración entre los participantes, que trabajarán juntos para desarrollar un plan de negocio cohesivo, aprovechando los puntos fuertes individuales de cada miembro del equipo.</li> </ul>
Duración de la actividad (en minutos)	45 minutos
Preparación	El educador debe imprimir varias copias del ANEXO II y repartir los rotuladores y las notas adhesivas en las mesas de los participantes.
Implementación	<p>Explique a los alumnos el objetivo de la actividad.</p> <p>Los participantes se dividen en grupos de 6-8 personas y debaten en su grupo qué tipo de empresa quieren crear.</p> <p>Deberán empezar por la sección «Propuestas de valor» para definir en qué consiste su empresa y qué valor aporta al sector.</p>

	<p>Los participantes podrán utilizar las notas post-it para rellenar los espacios del Plan de Empresa. Pueden utilizar Internet para consultar cualquier duda que tengan, así como para inspirarse en otras marcas de moda.</p> <p>Cuando hayan completado todos los espacios, podrán trasladar sus soluciones a una presentación PPT o Canva, añadirle diseño y hacerla más vistosa.</p> <p>Por último, cada grupo presentará su plan de negocio delante de sus compañeros, destacando sus aspectos más relevantes y originales.</p>
--	---

## ACTIVIDAD 11: Los Balones de la Opinión

Título de la unidad	Unidad 5 Todavía no ha llegado - El Futuro de la Moda Sostenible
Número de la Actividad	11
Título de la Actividad	Los Balones de la Opinión
Método de Actividad	Feedback

Imágenes Relevantes	 <p>designed by freepik.com</p> <p>Fuente: <a href="https://www.freepik.com">Freepik</a></p>
Materiales	2 balones de distinto color
Objetivo de esta Actividad	<p>El objetivo de esta actividad es que los participantes, colocados en círculo, se entreguen al azar 2 balones de distinto color, uno de ellos para que diga un aspecto positivo del workshop y el otro para que diga un aspecto a mejorar. De este modo, los participantes darán su opinión de forma distendida y divertida.</p>
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la capacidad de observación;</li> <li>• Potenciar el pensamiento crítico y la autorreflexión;</li> <li>• Reflexionar sobre las lecciones aprendidas.</li> </ul>
Duración de la actividad (en minutos)	10 minutos



Preparación	<p>El educador debe tener preparados 2 balones de distintos colores (o 2 objetos que se puedan lanzar de distintos colores). El educador también debe comprobar la conexión de un ordenador o un teléfono móvil a un altavoz y tener preparada una canción.</p>
Implementación	<p>El educador pedirá a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo, explicándoles el significado de cada balón de color: un balón representa un aspecto positivo del workshop y el otro, un aspecto a mejorar.</p> <p>El educador entrega los balones a los participantes y comienza la ronda, mientras suena una canción de fondo. Los participantes se pasarán los balones hasta que el educador pare la música. A continuación, los que tengan un balón en la mano harán un comentario según el significado asignado previamente.</p> <p>A continuación, la música volverá a sonar y los participantes volverán a pasarse los balones. El educador puede hacer esto hasta el final de la canción.</p>

Socios:

[Jugend- & Kulturprojekt e.V.](#) (Alemania) – Coordinador

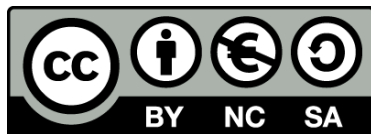
[Kainotomia & SIA EE](#) (Grecia)

[Catwalk Project](#) (Grecia)

[Lottozero Società Cooperative Sociale](#) (Italia)

[Cellock LTD](#) (Chipre)

[Politecnica de Valencia](#) (España)



© 2023. Esta obra está sujeta a una licencia [CC NC SA 4.0 Licencia](#).



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Número de Referencia del Proyecto: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981