

PROGRAMA DE ASIGNATURA

# Ilustración de Moda

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIM217					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Dibujo Técnico Composición y Color					

## Competencias de la Asignatura

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

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura práctica que introduce al alumno en el ámbito de la representación y comunicación visual de la moda e indumentaria específicamente. Le entrega herramientas técnicas que le permitirán proyectar sus ideas de manera persuasiva, desde la morfología de las prendas y/o accesorios de moda.

En una primera instancia el alumno abordará el dibujo desde el entendimiento del cuerpo humano como principal soporte de proyectación, reconociendo proporción y postura del cuerpo femenino, masculino, de adultos y niños.

En una segunda instancia, el alumno reconocerá el cuerpo humano inserto espacialmente, donde incorporará variables de mayor complejidad como la perspectiva y actitud que asume el cuerpo humano, logrando dominar el trazo y la composición, con el propósito de comunicar un mensaje específico por medio del boceto.

Simultáneamente el alumno abordará diferentes técnicas de representación exploratorias en diferentes superficies, texturas y sustratos para apoyar expresivamente el mensaje a comunicar por medio de la ilustración.

Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de elaborar figurines de mediana complejidad incluyendo prendas y textiles rígidos y blandos, en posturas estáticas y en movimiento. Como también figurines de alta complejidad, incorporando desde el dibujo la proyectación del styling, incluyendo requerimientos de maquillaje en rostro y peinado para lograr un dibujo profesional que contenga la máxima cantidad de información.

Se dicta en el **ciclo de Bachillerato**, pertenece a la línea '**Representación y Medios**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Comunicación, Creatividad, Observación y Conceptualización y Representación y Visualización.**

### C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Representa gráficamente una prenda o un outfit por medio del dibujo, comunicando asertivamente el propósito comunicacional que argumenta sus decisiones creativas.</li> <li>● Demuestra dominio de la herramienta del dibujo, utilizando de manera innovadora distintos puntos de vista para la comunicación del modelo a representar.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creatividad</li> <li>● Observación y Conceptualización</li> <li>● Representación y Visualización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Representa los conceptos a través de propuestas gráficas, utilizando diversos soportes, técnicas y recursos para comunicar sus ideas.</li> <li>● Integra diversas técnicas de representación para potenciar una idea o discurso coherentes con el propósito comunicacional.</li> </ul>

### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>UNIDAD 1:</b> <b>Dibujo de figura humana y figurines. Proporciones y herramientas básicas de dibujo</b> 1.1 Figurín femenino 1.2 Figurín masculino 1.3 Figurín infantil 1.4 Dibujo de vestuario sobre el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación</li> <li>● Representación y visualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Logra comunicar por medio del dibujo, las proporciones humanas, diferenciando género y cuerpo humano adulto e infantil.</li> <li>● Dibuja de manera efectiva y coherente diferentes tipos de indumentaria sobre el cuerpo, demostrando coherencia con sus proporciones, estructuras y movimiento.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD 2: Técnicas de representación</b></p> <p>2.1. Representación de indumentaria y diseño de vestuario. Materialidades y cualidades visuales.</p> <p>2.2. Rotuladores</p> <p>2.3. Acuarela</p> <p>2.4. Técnicas mixtas</p> <p>2.5. Técnicas Digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creatividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplica diferentes técnicas de representación para visualizar de manera creativa las creaciones textiles e ilustra efectivamente sus diferentes materialidades y cualidades.</li> </ul>
<p><b>UNIDAD 3: Proyecto examen</b></p> <p>3.1. Desarrollo de proyecto final integrado orientado a ilustrar una colección de diseño de vestuario según tema y público objetivo específico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación y Conceptualización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Representa los conceptos a través de propuestas gráficas, utilizando diversos soportes, técnicas y recursos para comunicar sus ideas.</li> </ul>

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
- Ejercicio práctico
- Esquemas y organizadores gráficos

Y se sugieren las siguientes estrategias:

- Discusión guiada
- Ejercicio práctico
- Salidas a terreno
- Bitácora
- Estudio de casos
- Presentación oral y/o de proyectos

## 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 equivaldrá 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:

- Kiper Anna. Fashion Illustration: Inspiration and Technique. David & Charles, 2016
- Bryant Michele Wesen. Fashion Drawing, Second edition: Illustration Techniques for Fashion Designer. Laurence King Verlag GmbH, 2016.
- Tiziana Paci. El color en la ilustración de Moda. Promopress, 2018
- 9 Heads: a guide to drawing fashion (Inglés) Tapa blanda, Nancy Riegelman, Gardners Books, 2010.

### Bibliografía complementaria

- Poses for Fashion Illustration (Card Box) : 100 essential figure template cards for designers, Fashionary International Limited, 2019
- Ilustración de moda. Plantillas, F.V. Feyerabend, Frauke Ghosh, Editorial Gustavo Gili, 2009.