

PROGRAMA DE ASIGNATURA

Procesos Industriales I

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIP216					
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	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Prototipado material					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
X	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de Herramientas Metodológicas	X	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		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura teórica-práctica, que introduce al alumno en el contexto productivo de la industria de la moda.

La asignatura permite al alumno identificar las diversas tipologías de fibras textiles según su origen natural, artificial y sintético, además de las etapas productivas involucradas en su manufactura y destinos actuales, incorporando el concepto de trazabilidad para ello y otorgándole especial énfasis a aquellos procesos sostenibles.

Esta asignatura marca un hito importante en relación a la manera en que la mención Moda y Gestión se ha propuesto abordar la sostenibilidad en la práctica académica y en tanto, en el futuro ejercicio profesional de los ahora estudiantes, pues se hace presente con la instauración de una herramienta denominada “Ficha de trazabilidad” que

permite sistematizar el proceso proyectual sostenible, de cada proyecto de diseño, elaborado a lo largo de toda la carrera e implementada en los Talleres de Moda y Gestión.

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje consideradas en la asignatura, complementan la entrega de información inductiva por parte del profesor y la aplicación deductiva por parte del alumno, promoviendo el aprendizaje basado en la experiencia.

El alumno identificará los recursos naturales, artificiales y productivos existentes en la industria nacional, como también, por medio del estudio de casos, conocerá lo existente en el contexto global, permitiéndole establecer asociaciones para la transferencia tecnológica en la exploración de las fibras.

Se dicta en el **ciclo de Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Ética, Eficiencia y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Ética • Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica variables funcionales y productivas asociadas a problemas éticos de la sociedad contemporánea y de la industria de la Moda. • Identifica y utiliza los recursos formales y técnicos más adecuados para lograr sus objetivos proyectuales.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce e identifica herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de diseño, comprendiendo su utilidad.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: CICLO DE LOS TEXTILES 1.1 Ciclo de los textiles 1.2 Sostenibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Ética • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. • Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el ciclo de los textiles a través del análisis de diferentes tendencias. • Reconoce procesos productivos de los textiles para adaptarse a las tecnologías mediante el estudio de diferentes industrias. • Identifica el léxico textil tanto en el vestuario como en otras líneas de producción mediante la lectura de textos. • Reconoce el concepto de sostenibilidad en la cadena de valor de un textil mediante el estudio de casos. • Define el grado de sostenibilidad de un textil mediante el desarrollo de fichas de trazabilidad.

<p>UNIDAD 2: FIBRAS TEXTILES 2.1 Fibras Naturales y Manufacturadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. ● Ética 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce propiedades generales de la composición de las fibras textiles y sus mezclas a través de análisis de muestras. ● Selecciona materiales textiles básicos utilizados en vestuario mediante ejercicios. ● Verifica composición de las fibras aplicando un ensayo pirométrico. ● Reconoce nuevos materiales textiles y su relación con el medio ambiente mediante el estudio de casos.
<p>UNIDAD 3: COMPONENTES DE UN TEXTIL 3.1 Tipos de hilados 3.2 Estructuras textiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. ● Eficiencia. ● Ética 	<ul style="list-style-type: none"> ● Especifica las propiedades de un hilado en relación a su construcción con ejercicios en clase. ● Selecciona hilados de acuerdo a su uso en los textiles mediante la observación de muestras. ● Compara características de las telas en relación a su estructura a través del análisis de muestras. ● Distingue atributos de los materiales textiles en diferentes tipos de usos a partir del trabajo en clases. ● Selecciona materiales según composición, peso y estructura con el apoyo de guías de trabajo. ● Define la sostenibilidad de los productos textiles mediante el uso de fichas en clase.

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:

- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico

Y se sugieren las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Discusión guiada
- Esquemas y organizadores gráficos
- Salidas a terreno

- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Presentación oral y/o de proyecto

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, 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:

- Johnston Amanda, Fabric for Fashion: The Complete Guide: Natural and Man-made Fibres. Laurence King Publishing, 2014
- Hallett Clive, Johnston Amanda. Fabric for Fashion: The Swatch Book, Second Edition. Laurence King Publishing, 2014

- Kadolph Sara, Marcketti Sara. Textiles. Pearson. 2016
- Baugh Gail. Manual de tejidos para diseñadores de moda. Parramon. 2012

Bibliografía complementaria

- Rissanen Timo. Zero Waste Fashion Design. Fairchild Books; 2016.
- 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-Traceabilitypdf
- Gardetti Miguel Angel. Textiles y Moda ¿Qué es ser sustentable?. LID Editorial 2017