

PROGRAMA DE ASIGNATURA

# Laboratorio de vestuario I

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIV213					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación					

## Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	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	X	Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia	X	Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura práctica que introduce al alumno en el ámbito de la confección y costura, entregando conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock, permitiendo la creación de prendas de vestir. El alumno comprenderá el orden lógico de las diferentes etapas del proceso de construcción de prendas básicas femeninas.

La metodología de enseñanza-aprendizaje considerada en la asignatura es el “Aprendizaje basado en la experimentación” y posee énfasis en la innovación tecnológica y la proyectación sostenible, específicamente en la transformación de moldes de prendas básicas femeninas, para la reducción de impacto ambiental asociada a la producción y consumo.

Al finalizar la asignatura, el alumno elaborará la toile de prendas femeninas transformadas.

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

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eficiencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoce y jerarquiza las diferentes etapas del proceso productivo del diseño de vestuario, para establecer una planificación que le permite cumplir con los plazos establecidos.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pensamiento estratégico</li> <li>● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</li> <li>● Dominio y uso de materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planifica acciones en función de los objetivos constructivos propuestos para el desarrollo de una prenda de vestir, con el objeto de optimizar los recursos y tiempo.</li> <li>● Reconoce las distintas máquinas para realizar costuras y aplica aquellas mas pertinentes en función de cada parte a realizar que componen la prenda a construir.</li> <li>● Relaciona los distintos tipos de materiales con diferentes procesos productivos, pertinentes al desempeño proyectado.</li> </ul>

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>UNIDAD 1: Máquinas, herramientas e Insumos asociados a la confección de prendas.</b> 1.1 Uso y desempeño de Máquina recta de coser. Sus características, uso, enhebrado y resultados. 1.2 Uso y desempeño de Máquina overlock. Sus características, uso, enhebrado y resultados. 1.3 Uso y desempeño de Máquina Colleretera. Sus características, uso, enhebrado y resultados. 1.4 Dominio mecánico de máquina de confección.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</li> </ul>	Domina el uso básico de la máquina de coser para confección textil, identificando el uso y diferenciando los resultados obtenidos en su aplicación.
<b>UNIDAD 2: Molería básica femenina</b> 2.1 Identificación de insumos para la confección del vestuario femenino, en función de sus propiedades físicas y expresivas. 2.2 Análisis de tabla de medidas industriales femeninas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dominio y uso de materiales.</li> <li>● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proyecta y produce prendas básicas femeninas, identificando claramente insumos, materias primas y herramientas metodológicas de proyectación, por medio de la utilización</li> </ul>

2.3 Construcción molde base, desarrollo de ficha técnica y elaboración de plantillas. 2.4 Realización de toile y pruebas de calce para corrección de prendas.		eficiente de máquina recta y overlock.
<b>UNIDAD 3: Sostenibilidad en la producción de moda.</b> 3.1. Reciclaje o reutilización. Análisis de casos de estudio de prendas recicladas. 3.2. Estudio de estructuras de prendas básicas. Análisis de formas, costuras, terminaciones, texturas de diferentes prendas. 3.3 Realizar mapa y registro fotográfico de la deconstrucción de piezas de una prenda. 3.4 Confecciona una nueva prenda reciclada a partir de piezas deconstruidas.	● Pensamiento Estratégico	● Reconoce diferentes partes de una prenda femenina a partir del trabajo en clases. ● Reconoce y selecciona diferentes terminaciones según prenda a confeccionar. ● Documenta la secuencia de preparación de los detalles que tiene una prenda; en base a una ficha técnica.

## 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:

- Aprendizaje basado en la Experimentación

Y se sugieren las siguientes estrategias:

- |                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| ● Clase expositiva                  | ● Estudio de casos                   |
| ● Esquemas y organizadores gráficos | ● Ejercicio práctico                 |
| ● Uso de imágenes y análisis formal | ● Bitácora                           |
| ● Discusión guiada                  | ● Presentación oral y/o de proyectos |
| ● Salidas a terreno                 |                                      |

## 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 equivaldrán 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:

- Mizuno, Y. Las bases de la costura. Coser a máquina. Barcelona: GG Moda, 2015
- Donnanno Antonio. Técnicas de Patronaje de prendas infantiles de moda, Promopress, 2018
- Noriko, S. Las bases de la costura. Barcelona. GG Moda, 2015

### Bibliografía complementaria

- Denham, C. El libro de costura de Merchant & Mills. Barcelona: GG Moda, 2016
- Pellen, Dominique. Diseño y confección de moda. Patronaje. Las bases. Editorial El Drac, S.L.