

Laboratorio de vestuario II

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIV223					
4. Ubicación en la malla	4º 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	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			34	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación Visualización de Ideas					

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
X	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 ejercita 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 básicas femeninas y masculinas.

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 masculinas e infantiles, para la reducción de impacto ambiental asociada a la producción y consumo.

Al término de la asignatura el alumno confeccionará los prototipos del proyecto del Taller de Moda y Gestión II, correspondiente a un outfit experimental con procesos de acabados diversos.

Se dicta en el **ciclo de Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Responsabilidad Pública, Eficiencia, Pensamiento Estratégico, Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción, Dominio y uso de materiales.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
• Responsabilidad Pública • Eficiencia	• Reconoce las etapas del proceso productivo del diseño de vestuario, que inciden directamente en la preservación del medio ambiente, comprendiendo el rol del diseño y las implicancias de su quehacer en el entorno. • Propone nuevos moldes de prendas básicas, aplicando procesos y técnicas que optimizan la producción generando el mínimo de residuos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
• Pensamiento Estratégico • Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción. • Dominio y uso de materiales	• Planifica acciones en función de los objetivos constructivos propuestos, con el objeto de optimizar los recursos y disminuir al máximo el impacto ambiental en la producción. • Selecciona y utiliza las máquinas pertinentes a los propósitos técnicos que determina. • Utiliza los distintos tipos de materiales y aplica diferentes procesos productivos para potenciar las propiedades físicas y expresivas.

Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Moldería básica masculina e infantil. 1.1 Identificación de insumos para la confección del vestuario masculino e infantil, en función de sus propiedades físicas y expresivas. 1.2 Análisis de tabla de medidas industriales masculinas e infantil. 1.3 Construcción molde base, desarrollo de ficha técnica y elaboración de plantillas. 1.4 Realización de toile y pruebas de calce para corrección de prendas.	Dominio y uso de materiales. Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.	• Proyecta y produce prendas básicas masculinas, identificando claramente insumos, materias primas y herramientas metodológicas de proyectación, por medio de la utilización eficiente de máquina recta y overlock.
UNIDAD 2: Confección de prendas. 2.1 Confección de forros, cuellos, bastas y terminaciones a mano. 2.2 Desarrollo de ficha técnica y elaboración de plantillas. 2.3 Realización de toile y pruebas de calce para corrección de prendas.	Dominio y uso de materiales Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	• Proyecta y confecciona prendas básicas masculinas e infantiles, identificando claramente insumos, materias primas y herramientas metodológicas de proyectación, por medio de la utilización eficiente de máquina recta y overlock.

UNIDAD 3: Sostenibilidad en la producción de moda. 3.1 Análisis de casos de estudio de prendas zero waste. 3.2 Propuesta de molde optimizado de prendas básicas, aplicando procesos y técnicas que optimizan la producción, generando el mínimo de residuos. 3.3 Construcción de prendas básicas masculina y/o infantil con enfoque zero waste: elaboración de moldes, tizaje corte y confección (uso de máquina recta y overlock). 3.4 Desarrollo de ficha técnica y plantillas. 3.4 Realización de toile y pruebas de calce para corrección de prendas.	Eficiencia Responsabilidad Pública Pensamiento Estratégico.	● Desarrolla sistema de patrones Zero Waste para la reducción de impacto ambiental. ● Realiza pruebas de calce en niños y/o hombres identificando correcciones de las prendas sobre el cuerpo.
--	--	---

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
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Salidas a terreno
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información.

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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión, así como la integración de aprendizaje a partir de recursos audiovisuales.

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:

- Denham, C. El libro de costura de Merchant & Mills. Barcelona: GG Moda, 2016
- Amaden-Crawford, C. Confección de moda, vol. 1. Técnicas avanzadas. Barcelona: GG Moda, 2014
- Antonio Donnanno. Técnicas de patronaje de moda vol. 1. Cómo realizar faldas, pantalones y camisas. Mujer/ Hombre. Promopress, 2019.

Bibliografía complementaria

- Timo Rissanen, Holly McQuillan. ZERO WASTE FASHION DESIGN. Bloomsbury Visual Arts, 2018.
- Alison Gwilt. A Practical Guide to Sustainable Fashion. Bloomsbury Visual Arts, 2020.