

Laboratorio de vestuario IV



A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIV323					
4. Ubicación en la malla	6º semestre, 3º 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	Laboratorio de Vestuario II					

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	X	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		
	Eficiencia	X	Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura práctica que refuerza en el alumno conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock, propios del ámbito de la confección y costura. Asimismo, promueve la experimentación e innovación textil al introducir al alumno en técnicas aplicadas al tejido de punto para la creación de prendas de vestir femeninas, masculinas y/o infantiles de alto desempeño.

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 proyección sostenible, específicamente en la modificación y/o desarrollo de moldes e intervenciones de prendas complejas de alto desempeño en tejido de punto, considerando tecnologías limpias y de bajo impacto ambiental.

Al término de la asignatura el alumno confeccionará los prototipos del proyecto de Taller de Moda y Gestión IV, correspondiente a una colección Prêt-à-porter.

Se dicta en el **ciclo de Licenciatura**, pertenece a la línea '**Conocimientos específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Responsabilidad Pública, Empatía, 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	● Selecciona y aplica materiales y/o tecnologías de bajo impacto ambiental en las diferentes etapas del proceso productivo del diseño de vestuario, comprendiendo la responsabilidad del diseño en la preservación del medio ambiente. ● Selecciona técnicas y procesos constructivos idóneos para la optimización de los recursos y disminuir al máximo el impacto ambiental de la producción.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
● Empatía ● Pensamiento Estratégico ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción ● Dominio y uso de materiales.	● Involucra sistemáticamente al usuario en el proceso de creación, validación y testeo para comprender sus necesidades. ● Define estrategias de intervención de mediana complejidad en moldes de prendas de alto desempeño y/o en la aplicación de procesos tecnológicos de bajo impacto a textiles de tejido de punto. ● Establece una secuencia organizada de trabajo, considerando costos y beneficios en la incorporación de los diversos procesos tecnológicos. ● Selecciona materiales y terminaciones que potencian las cualidades expresivas y mejoran el desempeño de las prendas.

Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Moldería de corsetería 1.1 Escalado de prendas. 1.2 Moldería de corsetería.	● Empatía ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	● Interpreta las necesidades del usuario, integrándolo sistemáticamente en el proceso de creación, validación y testeo. ● Demuestra dominio de técnicas y procesos productivos por medio de la confección de prendas complejas.
UNIDAD 2: Confección de alta costura 2.1 Técnica de Moulage 2.2 Fichas técnicas y moldería volumétrica. 2.3 Terminaciones complejas y acabados de alta costura.	● Dominio y uso de materiales. ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	● Demuestra conocimiento de las especificaciones técnicas de las materias primas a través de la elección apropiada para el desarrollo y acabado de prendas. ● Propone distintos métodos productivos para materializar sus ideas eficientemente.
UNIDAD 3:	● Pensamiento Estratégico ● Responsabilidad Pública	● Aplica la propuesta de una estrategia productiva eficiente, por medio de la modificación de patronaje complejo.



Optimización en el proceso de proyectación de la moda. 3.1. Estrategias productivas de bajo impacto ambiental para tejido de punto. 3.2. La tecnología como herramienta de eficiencia productiva, Audaces 360.		● Propone modificaciones a los procesos constructivos tradicionales, para disminuir el impacto ambiental en la producción de prendas de vestuario de mediana y alta complejidad.
--	--	--

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
- Estudio de Casos

Y se sugieren las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- 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, a lo 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:

- Jung Ha-Brookshire. GLOBAL SOURCING IN THE TEXTILE AND APPAREL INDUSTRY. Fairchild Books, 2017
- Julie Cole. Patternmaking with Stretch Knit Fabrics eBook. Fairchild Books Library, 2016
- N. Gokarneshan. Knit Spacer Fabrics: Design, Properties, and Applications (Textile Science and Clothing Technology). Springer, 2019.

Bibliografía complementaria

- Johnston Amanda, Fabric for Fashion: The Complete Guide: Natural and Man-made Fibres. Laurence King Publishing, 2014
- Juliana Sissons. Prendas de punto. Gustavo Gilli, 2011.