

PROGRAMA INSTRUCCIONAL DE ASIGNATURA – PIA

1. ANTECEDENTES GENERALES

Unidad Académica		Escuela de Diseño								
Nombre Asignatura		Diseño de productos de vestuario						Sigla Asignatura	DVD1412	
Formato		Presencial						Créditos	16	
Horas ¹ Totales		Presenciales Teóricas	Horas	N° Estudiantes	Presenciales Prácticas	Horas	N° Estudiantes	No Presenciales	Horas	N° Estudiantes
Horas por Ambiente					Sala de proyectos Colaborativos	144	30			
Prerrequisitos		No tiene								
Última Actualización		1-2020					Versión	PIA120_DVD1412		

¹ Las horas definidas corresponden a horas pedagógicas. Las horas pedagógicas corresponden a un módulo de 45 minutos y un crédito académico representa una carga de trabajo de 18 horas pedagógicas.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Competencia de Especialidad - Empleabilidad		
DISEÑAR LÍNEAS DE PRODUCTOS DE INDUMENTARIA CONSIDERANDO LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO, CONDICIONES DE USUARIOS Y TENDENCIAS.		
Unidad de Competencia Especialidad – Nivel de la Competencia de Empleabilidad	Aprendizajes Esperados / Descripción del Nivel	Indicadores de Logro
Define estructura y color de los proyectos de vestuario considerando los requerimientos del proyecto, condiciones de usuarios y tendencias.	Aprendizajes Procedimentales	Indicadores de Logro
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genera formas, de acuerdo a las características conceptuales y referentes del proyecto. 2. Presenta propuestas formales y conceptuales, coherentes con los referentes y requerimientos del proyecto. 3. Definir alternativas de color de acuerdo a los referentes definidos en el taller para las propuestas de diseño. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Genera siluetas, de acuerdo a las características conceptuales y referentes del proyecto 2.1 Presenta propuestas formales y conceptuales, coherentes con los referentes y requerimientos del proyecto. 3.1 Define criterios cromáticos de acuerdo a características del proyecto.
	Aprendizajes Actitudinales	Indicadores de Logro
	Integrar metodologías y técnicas que permiten promover el trabajo en equipo para generar soluciones a casos, problemas y/o proyectos, considerando roles, tareas, planificación, trabajo colaborativo entre otros aspectos.	<ol style="list-style-type: none"> 1TE-Cumple las tareas que le son asignadas, con autonomía dentro del equipo, en los plazos requeridos. 2TE-Participa de forma activa en los espacios de encuentro del equipo, compartiendo la información, los conocimientos y las experiencias. 3TE-Colabora en la organización y distribución de tareas del equipo
	Aprendizajes Conceptuales	Indicadores de Logro
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer diversas estructuras y formas según conceptos obtenidos del análisis de un referente. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Conecta conceptos y formas para generar una propuesta de diseño coherente con el referente.

	2. Identificar las características y cualidades del color aplicado al proyecto de vestuario.	1.2 Define formas para generar una propuesta de diseño, coherente con el referente.
Nivel de la Competencia de Empleabilidad	Descripción del Nivel	Indicador de logro
Trabajo en Equipo N1	Integrar metodologías y técnicas que permiten promover el trabajo en equipo para generar soluciones a casos, problemas y/o proyectos, considerando roles, tareas, planificación, trabajo colaborativo entre otros aspectos.	1TE-Cumple las tareas que le son asignadas, con autonomía dentro del equipo, en los plazos requeridos. 2TE-Participa de forma activa en los espacios de encuentro del equipo, compartiendo la información, los conocimientos y las experiencias. 3TE-Colabora en la organización y distribución de tareas del equipo

Competencia de Especialidad - Empleabilidad		
DISEÑAR LÍNEAS DE PRODUCTOS DE INDUMENTARIA CONSIDERANDO LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO, CONDICIONES DE USUARIOS Y TENDENCIAS.		
Unidad de Competencia Especialidad – Nivel de la Competencia de Empleabilidad	Aprendizajes Esperados / Descripción del Nivel	Indicadores de Logro
Selecciona materiales y técnicas a partir de las necesidades del producto	Aprendizajes Procedimentales	Indicadores de Logro
	1. Manejar las características de comportamiento de materiales según origen, clasificación de tejido y características según acabado. 2. Manejar las técnicas de estampado y teñido asociadas a los materiales textiles	1.1 Selecciona materiales textiles según clasificación de tejido acorde a los requerimientos del proyecto. 2.1 Aplica técnica de teñido acorde a los requerimientos del proyecto 2.2 Aplica técnica de estampado acorde a los requerimientos del proyecto
	Aprendizajes Actitudinales	Indicadores de Logro
	Integrar metodologías y técnicas de creatividad que permitan generar nuevas formas de abordar y/o solucionar un caso, problema y/o proyecto.	1CC-Aporta distintos tipos de sugerencias a ideas, situaciones o problemas planteados por otros. 3CC-Cuestiona la forma tradicional de hacer las cosas, de acuerdo con la situación.

	Aprendizajes Conceptuales	Indicadores de Logro
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer las características de comportamiento y composición de materiales, según origen de cada fibra. 2. Reconocer las características del comportamiento de materiales textiles tejidos para la aplicación en un proyecto de vestuario. 3. Reconocer las características del comportamiento de materiales textiles no tejidos para la aplicación en un proyecto de vestuario. 4. Identificar los procesos técnicos necesarios para aplicar estampados y/o teñidos sobre las superficies textiles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Identifica fibras de origen natural, artificial y sintética, de acuerdo a su comportamiento y aplicación. 1.2 Reconoce en los materiales textiles, tipos de tejido (ligamentos) y no tejido (aglomerados), de acuerdo su estructura. 2.1 Identifica tipos de tejido planos, según requerimientos de proyecto. 2.2 Identifica tipos de tejido de punto, según requerimientos del proyecto. 3.1 Identifica tipos de tejido aglomerados, según requerimientos de proyecto. 3.2 Identifica tipos de tejido laminados, según requerimientos del proyecto. 4.1 Selecciona técnicas de estampado acorde a los requerimientos del proyecto. 4.2 Selecciona técnicas de teñido acorde a los requerimientos del proyecto.
Nivel de la Competencia de Empleabilidad	Descripción del Nivel	Indicador de logro
Capacidad Creativa N1	Integrar metodologías y técnicas de creatividad que permitan generar nuevas formas de abordar y/o solucionar un caso, problema y/o proyecto.	<p>1CC-Aporta distintos tipos de sugerencias a ideas, situaciones o problemas planteados por otros.</p> <p>3CC-Cuestiona la forma tradicional de hacer las cosas, de acuerdo con la situación.</p>

3. RECURSOS DE INFORMACIÓN

Bibliografía obligatoria

1. Varichon, A. (2009). Colores: Historia de su significado y fabricación. España: Gustavo Gilli.
2. Saltzman A. (2004) "El cuerpo diseñado". Buenos Aires: Editorial Paidós.
3. Baugh, G. (2011). Manual de tejidos para diseñadores de moda: Guía de las propiedades y características de las telas y de su potencial para el diseño de moda. Barcelona: Parramón