

Denominación de la asignatura: Diseño de moda I

Bloque: Profesional

Nivel educativo: Licenciatura	Clave de la asignatura: DIS2402	Seriación (Pre-requisito): MOD1403
Duración del ciclo: 16 semanas	Créditos: 6	Requisito concurrente: Ninguno

Horas totales con académico: 72	Horas totales independientes: 24	Horas totales de actividad complementaria: 0	Instalaciones: Taller
---	--	--	---------------------------------

Fines de aprendizaje / Resultados de aprendizaje:

El alumno:

1. Analiza su entorno para crear productos de moda, que se adapten a las tendencias y el usuario final.
2. Desarrolla la creatividad individual y expresa sus ideas a través de bocetos.
3. Identifica procesos creativos funcionales para diseñar productos de moda, dirigidos a diversos mercados, que promuevan la estética, la funcionalidad y la dignidad de la persona.
4. Distingue las características antropométricas masculinas y femeninas, así como los tipos de cuerpo y medidas específicas en diversos mercados, para definir las siluetas funcionales de la vestimenta, procurando el equilibrio del cuerpo en sus propuestas de diseño.
5. Diseña productos característicos de los diferentes tipos de diseño y líneas de producto de moda, promoviendo la ética y la responsabilidad social.

Contenido temático:

1. Principios básicos del diseño de moda
 - 1.1. Relación entre el análisis antropométrico y el mercado meta
 - 1.2. Relación entre el análisis antropométrico y las siluetas en el diseño de moda
 - 1.3. Principios para equilibrar tipos de cuerpo mediante el diseño de moda
2. Fundamentos para el diseño de moda
 - 2.1. Tipos de diseño y sus características en la creación de productos
 - 2.2. Líneas de productos de moda
 - 2.3. Tipos de marcas en la industria de la moda
3. Fundamentos del proceso creativo de moda
 - 3.1. Investigación
 - 3.2. Cuaderno de ideas. Búsqueda de inspiración
 - 3.3. Aplicación de técnicas y procesos creativos para el diseño de moda
4. Conceptualización del proceso creativo de moda
 - 4.1. Briefing
 - 4.2. Perfil del usuario
 - 4.3. Mood boards y concept boards

- 4.4. Selección de textiles, materiales y avíos. Carta color, carta textil, carta de avíos, etc.
- 4.5. Proceso de bocetaje
- 4.6. Selección de prendas para colecciones de moda
- 4.7. Representación de prendas sobre figurín
- 5. Presentaciones de colecciones finales
 - 5.1. Elaboración de prototipos
 - 5.2. Elaboración del portafolio de la colección
 - 5.3. Presentación profesional de colecciones de moda. Justificación y argumentación de la propuesta

Actividades de aprendizaje bajo la conducción de un académico, a seleccionar*:

1. **Demostración:** Ejecución del docente frente al grupo de una técnica o procedimiento específico, que permite la observación y el análisis del proceso para su posterior práctica.
2. **Aprendizaje colaborativo:** método educativo mediante el cual se busca unir los esfuerzos de los alumnos o de alumnos y profesores para, así trabajar juntos en la tarea de adquirir conocimiento, habilidades y competencias.
3. **Caso práctico integral:** Resolución de un caso que integre los conceptos teóricos revisados, con su aplicación en situaciones reales o ficticias.
4. **Experiencias estructuradas:** Situaciones diseñadas con base a experiencias reales en las que se facilita la experimentación y participación de los alumnos en tareas concretas, así como la observación, el análisis crítico, la discusión y su relación directa con temáticas específicas.
5. **Taller:** Desarrollo y elaboración de un trabajo eminentemente práctico para la adquisición de habilidades procedimentales propias de la asignatura. Está orientado al ejercicio y ensayo de habilidades específicas hasta su dominio.

Actividades de aprendizaje independiente:

1. **Ejercicios:** Práctica en situaciones concretas vinculadas con la temática de la materia (mecanizaciones para el desarrollo de habilidades, aplicaciones en problemas prácticos, etc.).
2. **Investigación de campo:** Búsqueda y acopio de información a través de la selección de fuentes directas relacionadas con el objeto de estudio y de su exposición con los hechos o fenómenos que lo definen.
3. **Investigación y análisis documental:** Acopio de información por parte del estudiante a través de la consulta, lectura, análisis y discusión de material escrito y electrónico de maneja que le permita establecer nuevas relaciones con los contenidos de la clase y formular conclusiones.
4. **Portafolio de evidencias:** Recolección de evidencias periódicas para mostrar los avances en las distintas áreas de conocimiento.
5. **Proyectos:** Elaboración de propuestas de desarrollo y de solución de problemas. Los proyectos deberán ser guiados por el proceso de investigación alrededor de un tema o tópico propuesto por el alumno o el profesor.
6. **Taller:** Desarrollo y elaboración de un trabajo eminentemente práctico para la adquisición de habilidades procedimentales propias de la asignatura. Está orientado al ejercicio y ensayo de habilidades específicas hasta su dominio.

Criterios de evaluación:

La evaluación parcial puede comprender entre el 40% y el 60% de la calificación final del curso.
La evaluación final puede comprender entre el 40% y el 60% de la calificación final del curso.

De acuerdo a las actividades de aprendizaje mencionadas anteriormente, el académico podrá utilizar, tanto para la evaluación parcial como final, algunos de los siguientes medios de evaluación:

- Análisis de lecturas
- Autoevaluación
- Ensayo
- Evaluación de desempeño
- Evaluación de producto
- Examen oral o escrito
- Entregables y tareas
- Portafolio
- Participación en clase o foros
- Prácticas
- Presentación o exposición oral
- Proyecto o trabajo de investigación
- Proyecto o trabajo aplicativo
- Proyecto o trabajo integrador
- Resolución de casos
- Resolución de problemas
- Solución de ejercicios prácticos

Perfil mínimo del académico:

Preferentemente académico con grado de Maestría en Diseño de Moda o área afín, experiencia laboral mínima de dos años relacionada con el diseño de colecciones y productos de moda, experiencia docente mínima de dos años.

*El académico podrá hacer uso de diferentes actividades didácticas para lograr los resultados de aprendizaje.