

# 6. Diseño computacional de artículos y vestuario

## INTRODUCCIÓN

Este módulo, de 190 horas pedagógicas, tiene como objetivo que los y las estudiantes comprendan, mediante aplicaciones y programas digitales, las variables más relevantes del diseño y de la confección de vestuario, que estudien las tendencias nacionales e internacionales de la moda en distintos rubros de la industria, y que conozcan siluetas, estructuras, formas, colores, estampados, materiales y cualidades de los textiles y aprendan a compatibilizarlos según la temporada (otoño-invierno y primavera-verano).

Asimismo, se espera que las y los estudiantes sean capaces de identificar las secciones y las proporciones del cuerpo humano y a representar en estos, vestuario en distintos formatos y materiales, utilizando un programa computacional. Además, se busca que

logren preparar cartas de colores y telas según las tendencias de la temporada y las características de los usuarios; identificar las propiedades estético-formales de prendas de vestir, su planimetría detallada y las especificaciones para construir fichas técnicas; hacer dibujos descriptivos y fichas técnicas por medio de tecnologías digitales, valorizando las líneas según lo que corresponda en una prenda (contornos, cortes, bolsillos, tipos de costuras, acercamientos etc.); y preparar las fichas técnicas con las especificaciones necesarias para comunicar los atributos de la prenda que el diseñador ha definido.

## APRENDIZAJES ESPERADOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>MÓDULO 6 · DISEÑO COMPUTACIONAL DE ARTÍCULOS Y VESTUARIO</b>	<b>190 HORAS</b>	<b>CUARTO MEDIO</b>
---	------------------	---------------------

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ESPECIALIDAD

#### OA 1

Elaborar diseños básicos de artículos textiles y de vestuario, utilizando herramientas manuales e informáticas de diseño, aplicando cánones de figura humana según sexo y edad, tendencias de la moda e innovaciones con tipos de tela, colores, insumos y productos requeridos.

APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS
<b>1.</b> Diseña diversos artículos textiles para el hogar y prendas de vestir en forma digital, realizando las transformaciones necesarias, tomando en cuenta tipos de tela, colores y productos solicitados de acuerdo a las necesidades del mercado.	<b>1.1</b> Selecciona diferentes diseños que aparecen en revistas de vestuario, para transformarlos y adecuarlos con el apoyo del computador según las características solicitadas por la orden de trabajo y las necesidades del cliente.	<b>B</b>
	<b>1.2</b> Presenta propuesta de diseño digital de artículos textiles para el hogar y prendas de vestir, de acuerdo a las necesidades del cliente.	<b>H</b>
	<b>1.3</b> Realiza presentación de la figura humana, dibujando computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo, edad y accesorios requeridos, de acuerdo a las necesidades del cliente y del mercado.	<b>H</b>
	<b>1.4</b> Dibuja la caída, pliegues, estampado transparencia, cortes, color y otras características de la prenda de vestir, trabajando de manera digital, de acuerdo a las características de telas y diseño.	<b>H</b>
	<b>1.5</b> Consulta revistas especializada de vestuario en internet, para elaborar diseños y sus transformaciones, investigando tendencias internacionales más representativas del vestuario, de acuerdo a tipos de silueta, formas textiles, colores de la tendencia y la temporada, en función de las necesidades del mercado.	<b>B</b>
	<b>1.6</b> Elabora ficha de dibujo computacional incorporando requerimientos técnicos y descriptivos del diseño, de acuerdo a las necesidades del cliente.	<b>H</b>

6.

APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS
<p><b>2.</b> Desarrolla ficha técnica en forma digital de acuerdo a las necesidades de la moda y necesidades del cliente.</p>	<p><b>2.1</b> Utiliza tecnología digital para hacer dibujos descriptivos con valoración de líneas, de acuerdo a las características físicas de cada cliente.</p>	<p><b>H</b></p>
	<p><b>2.2</b> Elabora ficha técnica descriptiva de la prenda incluyendo las especificaciones necesarias, la interpretación de formas y cortes en relación al diseño y los requerimientos del cliente.</p>	<p><b>C</b></p>
	<p><b>2.3</b> Elabora ficha técnica de color de la prenda, determinando características de la tela y accesorios en relación a los requerimientos del cliente.</p>	<p><b>C</b></p>
	<p><b>2.4</b> Elabora ficha técnica de composición determinando características de la tela en relación a la temporada, color y gramaje que cumpla con los requerimientos del cliente.</p>	<p><b>C</b></p>

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	<b>Diseño computacional de artículos y vestuario</b>
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Catálogo digital de vestuario
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	10 horas
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE</b>
<p><b>1.</b> Diseña diversos artículos textiles para el hogar y prendas de vestir en forma digital, realizando las transformaciones necesarias, tomando en cuenta tipos de tela, colores y productos solicitados de acuerdo a las necesidades del mercado.</p>	<p>1.1 Selecciona diferentes diseños que aparecen en revistas de vestuario, para transformarlos y adecuarlos con el apoyo del computador según las características solicitadas por la orden de trabajo y las necesidades del cliente.</p> <p>1.2 Presenta propuesta de diseño digital de artículos textiles para el hogar y prendas de vestir, de acuerdo a las necesidades del cliente.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Método de proyecto Texto guía
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:</b>	
<b>PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Explica a sus estudiantes que utilizará el método de proyecto, con fin de que ellos y ellas se informen, planifiquen, decidan, realicen, controlen y evalúen el proceso de trabajo y sus resultados en forma autónoma.</li> <li>› Prepara un texto guía con instrucciones para realizar la actividad, proporcionando, además, direcciones de sitios web que les permitan a los y las estudiantes tomar ideas de diseños y elaborar su catálogo digital.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Taller o sala de laboratorio con capacidad para los computadores y mesones de trabajo.</li> <li>› <i>Software</i> de diseño y dibujo.</li> </ul>

6.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

**EJECUCIÓN**

**Estudiantes:**

- › Se organizan en grupos de trabajo de cuatro a cinco integrantes y desarrollan el texto guía elaborado por su docente.
- › Definen el tema, se informan, seleccionan diseños y determinan con cuál de estos trabajarán.
- › Planifican y organizan el trabajo.
- › Seleccionan los programas computacionales a utilizar.
- › Según fotografías de los modelos, determinan la mejor propuesta cromática de los diseños.
- › Realizan propuestas de vestuario y carta de color opcionales. Consideran las características del textil, adjuntan la fotografía del diseño y trabajan según las características indicadas.
- › Trabajan en la creación en plano del o los bocetos.
- › Ingresan información descriptiva de los artículos textiles y prendas de vestir para la creación de fichas de dibujo.
- › Presentan el catálogo digital de vestuario.

**Recursos:**

- › Equipo de proyección multimedia.
- › Computadores personales con conexión a internet.
- › Mesones y pisos adecuados (uno por estudiante).
- › Percheros empotrados al muro.
- › Maniquí para observar proporciones.
- › Revistas actualizadas.
- › Paletas de color.
- › Muestrario de telas.

**CIERRE**

**Estudiantes:**

- › Coevalúan los trabajos y generan los cambios necesarios si son pertinentes, según retroalimentación de pares.

**Docente:**

- › Evalúa y retroalimenta las presentaciones de los y las estudiantes, a fin de que realicen mejoras.

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	<b>Diseño computacional de artículos y vestuario</b>
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Dibujar figura humana en movimiento
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
<p><b>1.</b> Diseña diversos artículos textiles para el hogar y prendas de vestir en forma digital, realizando las transformaciones necesarias, tomando en cuenta tipos de tela, colores y productos solicitados de acuerdo a las necesidades del mercado.</p>	<p>1.3 Realiza la presentación de la figura humana, dibujando computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo edad y accesorios requeridos, de acuerdo a las necesidades del cliente y del mercado.</p> <p>1.4 Dibuja la caída, pliegues, estampado, transparencia, cortes, color y otras características de la prenda de vestir, trabajando de manera digital, de acuerdo a las características de telas y diseño.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Estudio de casos Texto guía
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:	
<p><b>PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Prepara un texto guía que permita a sus estudiantes identificar los conocimientos previos para lograr dibujar la figura humana en movimiento, utilizando un programa computacional.</li> <li>› Elabora una presentación las características y proporciones del cuerpo humano femenino y masculino en movimiento y los cánones estéticos utilizados en revistas de vestuario.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Taller o sala de laboratorio con capacidad para los computadores y mesones de trabajo.</li> <li>› <i>Software</i> de diseño y dibujo.</li> </ul>

6.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>Estudiantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Examinan lo expuesto por su docente y analizan el texto guía sobre las características, proporciones del cuerpo humano femenino y masculino en movimiento y los cánones estéticos de la figura humana.</li><li>› Detectan problemas que se generan por las diferentes medidas antropométricas de los clientes.</li><li>› En grupos, analizan los problemas, los clasifican, establecen el principal y las causas que lo generan.</li><li>› Relacionan los elementos entre sí y explican las relaciones observadas.</li><li>› Una vez que han solucionado los problemas detectados, resuelven en grupo para iniciar el dibujo de la figura humana en movimiento.</li><li>› Dibujan computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo, edad y accesorios requeridos.</li><li>› Presentan un informe escrito con las figuras del cuerpo humano en movimiento dibujadas computacionalmente.</li></ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Equipo de proyección multimedia.</li><li>› Computadores con conexión a internet.</li><li>› Mesones y pisos adecuados (uno por estudiante).</li><li>› Percheros empotrados al muro.</li><li>› Maniquí para observar proporciones.</li><li>› Revistas actualizadas.</li><li>› Paletas de color.</li><li>› Muestrario de telas.</li><li>› Escáner.</li><li>› Impresora.</li></ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Recoge los informes con los dibujos realizados computacionalmente.</li><li>› Retroalimenta y corrige.</li></ul>

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL MÓDULO		Diseño computacional de artículos y vestuario	
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS A EVALUAR	
<p><b>1.</b> Diseña diversos artículos textiles para el hogar y prendas de vestir en forma digital, realizando las transformaciones necesarias, tomando en cuenta tipos de tela, colores y productos solicitados de acuerdo a las necesidades del mercado.</p>	<p><b>1.3</b> Realiza la presentación de la figura humana, dibujando computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo, edad y accesorios requeridos, de acuerdo a las necesidades del cliente y del mercado.</p>	<p><b>H</b> Manejar tecnologías de la información y comunicación para obtener y procesar información pertinente al trabajo, así como para comunicar resultados, instrucciones e ideas.</p>	
	<p><b>1.4</b> Dibuja la caída, pliegues, estampado, transparencia, cortes, color y otras características de la prenda de vestir, trabajando de manera digital, de acuerdo a las características de telas y diseño.</p>		
<h3>Selección de cómo evaluar</h3>			
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN SELECCIONADOS	
<p>El o la estudiante, elabora un informe digitalizado donde presenta prendas que destaquen la caída, pliegues, estampado, transparencia, cortes, color y otras características de la prenda de vestir.</p>		<p>La evaluación se realizará mediante una escala de valoración o apreciación, basada en los criterios y objetivos genéricos, señalados en la presente evaluación.</p>	

6.



## BIBLIOGRAFÍA

**Arnheim, R. y Balseiro, M. L.** (2008). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.

**De Bono, E.** (2002). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.

**Chiazzari, S.** (1999). *Color: Utilizar el color como estilo de vida, para la salud y el bienestar*. Barcelona: Blume.

**Heller, E. y Chamorro, M. J.** (2007). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.

**Szkutnicka, B.** (2010). *El dibujo técnico de moda paso a paso*. Barcelona: Gustavo Gili.

## Sitios web recomendados

Software Lectra Systems:

<http://www.programas-gratis.net/b/lectra-systems>

GerberTechnology - soluciones de automatización de *hardware* y *software*:

<http://www.gerbertechnology.com/es-es/soluciones/textilest%C3%A9nicos.aspx>

Patronaje computacional:

<http://www.lectra.com/en/solutions/product-development/smart-product-development.html>

(Los sitios web y enlaces sugeridos en este Programa fueron revisados en marzo de 2015).

