



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Laboratorio De Diseño De Indumentaria V
CÓDIGO	:	DM286
CICLO	:	202301
CUERPO ACADÉMICO	:	Cruzado Cosentino, Vanessa Maria Fatima Fernández Santi, Marisol Elva Guimaraes Felizardo, Juliano Maldonado Reategui, Maria Villaran Cochella, Maria Ximena
CRÉDITOS	:	6
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Práctica) Semanal /4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño y Gestion en Moda

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

Laboratorio en Diseño de Indumentaria V, es un curso especialidad de la Carrera de Diseño y Gestión en Moda, de carácter teórico-práctico dirigido de estudiantes de séptimo ciclo. El estudiante define los procesos de investigación metodológica, búsqueda de recursos, además de técnicas de patronaje y confección de sastrería en tejido plano, que permitirán que desarrolle diseño inspirado en la relación de la moda y la tecnología.

A través del curso el estudiante tendrá las herramientas para investigar de manera metodológica un tema de inspiración, desarrollar una investigación visual, proponer recursos de textura; realizar bocetos e ilustraciones para una colección de moda. Simultáneamente, el alumno tendrá herramientas de patronaje y confección que permitirán desarrollar esta colección.

Propósito:

El curso sienta las bases para el proceso, investigación, desarrollo y realización de una colección de moda en base a la investigación, la construcción y la experimentación textil en base a herramientas tecnológicas.

El curso de Laboratorio en Diseño de Indumentaria V contribuye directamente al desarrollo de las competencias específicas de Proceso de Diseño en nivel 2 y Comunicación en Moda en nivel 3.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante presenta una indumentaria en base a una propuesta creativa de sastrería aplicando técnicas de patronaje y confección 2D y 3D, teniendo en cuenta estricto control de calidad en cada

proceso.

Competencia 1: PROCESO DE DISEÑO Nivel de logro: 2

Definición: Capacidad para aplicar metodologías y estrategias que permitan considerar todas las variables de un proyecto y aseguren el resultado óptimo para el objetivo planeado.

Competencia 2: COMUNICACIÓN EN MODA Nivel de logro: 3

Definición: Propone y produce un proyecto de diseño, utilizando la metodología para mercados específicos de moda.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 UNIDAD N°: 1 INVESTIGACIÓN DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPO

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante reflexiona y analiza sobre la relación de la moda y las herramientas tecnológicas.

TEMARIO

Semana 1

TEMA: Conceptos de inteligencia artificial y principios básicos de sastrería.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: Introducción a las herramientas tecnológicas, desarrollo de mapas y selección de temas

Lista de materiales para la construcción de Saco sastre.

Actividad 2: Realiza el trazo de Saco sastre.

Estrategias de aprendizaje:

DD1: Participación en clase, desarrollo de mapas, elaboración de recursos con control de calidad

Semana 2

TEMA: Creación o concepto de investigación y estudio de sastrería.

Actividad 1: Experimentación en herramientas tecnológicas. Desarrollo de recurso.

Actividad 2: Técnicas de corte del saco

Actividad 3: Técnicas de empujado del saco delantero.

Estrategias de aprendizaje:

Participación en clase, trabajo grupal. Desarrollo de recurso textil.

Semana 3

TEMA: Manta colectiva.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: El bordado/ textura/ palabra/ símbolo y sus respectivas variaciones.

Actividad 2: Manta colectiva.

Actividad 3: Técnica de confección de ojales de tela

Estrategias de aprendizaje:

Composición colectiva manta. Desarrollo de variaciones de recurso.

Semana 4

TEMA: Estudio de proporciones.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: Manta Colectiva.

Actividad 2: Demostración de técnica de Moulage.

Actividad 3: Técnica de interpretación y moldeado de cuellos y solapas

Estrategias de aprendizaje:

DD1: Presentación de dos mapas mentales. Recurso de textura y variaciones. Construcción de manta colectiva. Entrega de manera física la bitácora y todos los trabajos realizados en semana 1, 2, 3 y 4.

Semana 5

TEMA: Desarrollo de investigación visual.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: En base a retroalimentación, se realizarán las respectivas mejoras.

Actividad 2: Composición en la bitácora en base a imágenes y recursos.

Actividad 3: Construcción de recursos en 3D

Estrategias de aprendizaje:

Desarrollo de investigación visual y composición en bitácora. Recursos de textura.

Bibliografía:

1. Arias, D. y Cangalaya, L. M. (2021). Investigar y escribir con APA 7. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. (Capítulo 1).
2. Armstrong, H. (2010). Patternmaking for fashion design. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education/Prentice Hall. (646.4072 ARMS) (página 40- 130, 302-330).
3. Barnfield, A. (2013). Manual de patronaje de moda: todo lo que hay que saber sobre el diseño, adaptación y personalización de los patrones de costura. Barcelona: Promopress. (646.4072 BARN) (página 192).
4. Baugh. (2010). 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 (1a ed.). Parramón. (página 40-130).
5. Knight, L. (2011). Manual práctico de costura y tejidos: guía ilustrada de técnicas y materiales. (2da edic). Barcelona, España: Océano. Código (646.2) (página 222).
6. Guerrero, J. (2009). Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación. Editorial Parramón. (Capítulo 2) (746.92 GUER).
7. Visocky, J. (2018). Manual de Investigación para diseñadores. Editorial Blume. (Capítulo 2) (741.6 VISO).

HORA(S) / SEMANA(S)

SEMANA 1,2,3,4 y 5

UNIDAD Nº: 2 UNIDAD Nº 2: RECURSOS Y BOCETOS

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante experimenta diversos tipos recursos de textura creativos y plasmados en bocetos para el proyecto final.

TEMARIO

Semana 6

TEMA: Ilustración de diseños y desarrollo de patrones.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: Realizar 4 ilustraciones y 20 variaciones.

Actividad 2: Interpretación de diseño elegido, aplica técnica de patronaje bidimensional o técnica de Moulage.

Estrategias de aprendizaje

Presentación de ilustración de diseño.

Avance de interpretación del prototipo.

Semana 7

TEMA: Análisis e Interpretación diseño propio.

Actividades de aprendizaje:

Actividad 1: Ilustración de bocetos seleccionados para el parcial.

Actividad 2: Desarrollo los moldes del indumento seleccionado con diseño propio y en base a estudio de línea, forma,

volumen y proporciones en interpretación de diseño, desarrollo de patrón.

Actividad 3: Construcción de prototipo

Estrategias de aprendizaje:

Identifica nomenclatura y simbología en cada pieza de moldes.

Identifica material para confeccionar el indumento.

Construcción del prototipo del indumento.

Semana 8

TRABAJO PARCIAL: Proceso de Investigación

Entregables:

Dos mapas de investigación, textura, construcción de manta, investigación visual, bitácora, ilustraciones, variaciones y flats.

Estrategias de aprendizaje

TRABAJO PARCIAL (TP1) Entrega de manera física de todos los trabajos realizados en semana 5, 6 y 7; evidencias de los procesos en bitácora.

Presenta prototipo con recursos morfológicos y estructurales del diseño propio.

Bibliografía:

1. Armstrong, H. (2010). *Patternmaking for fashion design*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education/Prentice Hall. (646.4072 ARMS) (página 40-130, 302-320).

2. Baugh. (2010). *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 (1a ed.)*. Parramón. (Capítulo 1).

3. Geczy, A. & Karaminas, V. (2012). *Fashion and art*. Berg. (Capítulo 2).

4. Kettley, S. (2016). *Designing with smart textiles*. Editorial Bloomsbury. (Capítulo 2) (746.04 KETT).

5. Knight, L. (2011). *Manual práctico de costura y tejidos: guía ilustrada de técnicas y materiales. (2da edic.)*. Barcelona, España: Océano. Código (646.2) (página 222).

HORA(S) / SEMANA(S)

SEMANA 6,7 Y 8

UNIDAD N°: 3 UNIDAD N°: 3 DESARROLLO DE PROYECTO FINAL

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante, construye una colección de indumentaria en sastrería.

TEMARIO

Semana 9

TEMA: La fotografía del proceso e interpretación de diseño

Recomendaciones para la realización de la toma de las imágenes.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: Asesoría del proceso de Fotografía: Fondo blanco, negro o neutro. Iluminación, poses y ángulo.

Actividad 2: Análisis e Interpretación diseño propio con estudio de línea, forma, volumen y proporciones en interpretación de diseño, desarrollo de patrón.

Actividad 3: Rectificación de prototipo y moldes.

Estrategias de aprendizaje:

Avance de construcción del indumento

Semana 10

TEMA: Registro de proceso y construcción de diseño propio.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1: Avance de confección del indumento.

Actividad 2: Asesoría en la interpretación y desarrollo de diseño.

Refuerzo en estructura de entalle. Superposición de materiales, capas y superficies.

Aplicación de manipulaciones textiles. Prueba y rectificación

Estrategias de aprendizaje:

Participación en clase. Registro de procesos en bitácora visual.

Revisión de avances en cada sesión de clase.

Semana 11

TEMA: Construcción de la indumentaria final.

Actividades del aprendizaje

Actividad 1: Aplica técnicas de construcción del indumento final.

Actividad 2: Introducción al portafolio.

Ejemplos de diferentes formas de presentaciones.

Estrategias de aprendizaje:

Técnicas de costura y habilitado. Referentes de presentación de trabajo final.

Semana 12

TEMA: Avance de indumentaria.

Actividad de aprendizaje:

Actividad 1: Entrega de manera física la bitácora y todos los trabajos realizados en semana 9, 10 y 11 .

Evidencias del avance de construcción del indumento con control de calidad en cada proceso

Estrategias de aprendizaje:

Presentación de la evaluación de desempeño con el avance al 70%.

Bibliografía:

1. Díaz, J. (2013). Arte, diseño, moda: confluencia en el sistema artístico. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.(página 63-85; 97-110; 111-135).
2. Geczy, A. (2019). Transorientalism in art, fashion, and film: inventions of identity (First edition.). Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781350060173>
3. Geczy, A., & Karaminas, V. (2012). Fashion and art. Editorial Berg. (Capítulo 1).
4. Kettley, S. (2016). Designing with smart textiles. Editorial Bloomsbury. (Capítulo 2) (746.04 KETT).

HORA(S) / SEMANA(S)

SEMANA 9, 10, 11 Y 12

UNIDAD N°: 4 UNIDAD N°: 4: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL.

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante, desarrolla una colección, evidenciado en un portafolio profesional.

TEMARIO

Semana 13 y 14

TEMA: Acabados y photoshooting profesional.

Actividades del aprendizaje

Actividad 1: Últimos procesos de construcción del indumento final.

Actividad 2: Acabados finales del indumento.

Actividad 3: Desarrollo de photoshooting profesional.

Estrategias de aprendizaje

Presenta avances en cada sesión de clase

Semana 15 y 16

TRABAJO FINAL (TF)

Es la capacidad del estudiante de sustentar su proyecto final en una exposición.

El estudiante entrega de manera física todos los trabajos realizados, evidencia de los procesos en bitácora y presentado en un portafolio profesional.

Entregables:

Portafolio digital.

Sesión de fotos profesional.

Bitácora de procesos.

Presentación con acabados y hangtag de la tipología de prenda creativa.

Bibliografía:

1. Díaz, J. (2013). Arte, diseño, moda: confluencia en el sistema artístico. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.(página 63-85; 97-110; 111-135).

2. Geczy, A., & Karaminas, V. (2012). Fashion and art. Editorial Berg. (Capítulo 1).

HORA(S) / SEMANA(S)

SEMANA 13, 14, 15 Y 16

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

El curso tiene una metodología de carácter práctico y creativo, que busca motivar al alumno a través de ejercicios prácticos dirigidos, promoviendo discusiones para desarrollar una mirada crítica y generar la participación. Los docentes acompañarán y brindarán una asesoría personalizada, transmitiendo sus conocimientos a través de las demostraciones en clase, y otras herramientas como son las presentaciones en Power Point, páginas web, sustentando sus contenidos y propuestas.

La evaluación consta de cuatro notas que nos permiten medir la evolución del estudiante a lo largo del ciclo. Evaluación de desempeño (DD1) que consiste en la primera evaluación del proceso de investigación gráfica y de los recursos elaborados con diferentes materiales y técnicas. El trabajo parcial (TP) bitácora completa: mapas, recursos actualizados, manta, bocetos e ilustración, recursos en físico, las muestras y los registros de los ejercicios realizados tanto de observación de detalles de costura, reconocimiento de las partes de las prendas, etc. La evaluación de desempeño (DD2) consiste en una asesoría y retroalimentación respecto del avance del indumento y el trabajo finales (TF1) es la presentación de un portafolio completo mostrando el proceso de creación y elaboración de las prendas y accesorios realizados, las fotografías y la ficha de prenda interpretativa.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

15% (DD1) + 25% (TP1) + 20% (DD2) + 40% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
DD - EVAL. DE DESEMPENO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	25
DD - EVAL. DE DESEMPENO	20
TF - TRABAJO FINAL	40

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
DD	EVAL. DE DESEMPEÑO	1	SEMANA 4	Evidencias de aprendizaje: Presentación de bitácora con el proceso y entrega de manera física todos los trabajos realizados en semana 1, 2, 3 y 4. Evidencias fotográficas, muestras. Mapas de investigación, textura, manta y variaciones. Competencia evaluada: Construcción. Trabajo individual.	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	SEMANA 8	Evidencias de aprendizaje: Presentación de bitácora con el proceso de investigación de diseño y todos los trabajos en físico realizados en las semanas 4, 5, 6 y 7. Presentación con acabados del prototipo de prenda creativa. Participación en manta colectiva, texturas, ilustraciones, bocetos y flats. Competencia evaluada: Construcción. Trabajo individual.	NO
DD	EVAL. DE DESEMPEÑO	2	SEMANA 12	Evidencias de aprendizaje: reúne todos los avances académicos indicados en cada sesión desde las semanas 9, 10, 11 y 12 Bitácora completa y presentación del indumento al 70%. Competencia evaluada: Construcción. Trabajo individual.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	SEMANA 16	Evidencias de aprendizaje: Presentación de Portafolio completo de Diseño. Sesión de fotos. Bitácora de procesos. Presentación con acabados y hangtag de la tipología de prenda creativa. Ficha de Prenda Interpretativa. Competencia evaluada: Construcción. Trabajo individual.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/9510176620003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL

ANEXO

En este anexo, se encuentran los reglamentos que todo alumno está obligado a leer y a cumplir en su rol de estudiante universitario en la UPC.

REGLAMENTO DE DISCIPLINA DE ALUMNOS :

<https://sica.upc.edu.pe/categoria/reglamentos-upc/sica-reg-26-reglamento-de-disciplina-de-alumnos>

REGLAMENTO PARA LA PREVENCIÓN E INTERVENCIÓN EN CASOS DE HOSTIGAMIENTO SEXUAL- UPC:

<https://sica.upc.edu.pe/categoria/normalizacion/sica-reg-31-reglamento-para-la-prevencion-e-intervencion-en-casos-de-hostiga>