

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**  
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA  
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

<b>I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>	
1. Unidad Académica: <b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>	
2. Programa de estudio: <b>Licenciatura en Diseño Gráfico</b>	3. Vigencia del plan: <b>2006-2</b>
4. Unidad de aprendizaje: <b>Diseño de Modas</b>	5. Clave: <b>18690</b>
6. HC: <b>2</b> HL: <b>0</b> HT: <b>1</b> HPC: <b>0</b> HE: <b>2</b> CR: <b>5</b>	
7. Ciclo escolar: <b>2014-2</b>	8. Etapa de formación a la que pertenece: <b>Disciplinaria</b>
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: <b>Optativa</b>	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	<b>8268 Ilustración II</b>

Elaboró: <b>Beatriz Adriana Torres Román y Marisol González Granados</b>	Vo.Bo.: <b>Mario Armando Macalpin Coronado</b>
Fecha: <b>Mayo 2014</b>	Puesto: <b>Subdirector</b>

**II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.**

El propósito del curso es que el estudiante adquiera los conocimientos básicos para generar propuestas de diseño de vestuario y accesorios, integrando el diseño gráfico y tomando en cuenta las necesidades idóneas en las que serán utilizados según las influencias sociales y culturales, para aportar valor al estilo e imagen de las personas.

**III. COMPETENCIA DEL CURSO.**

Generar y transmitir nuevas ideas a los problemas de diseño de modas, mediante la elaboración de alternativas de solución innovadoras, analizando las fases del proceso de diseño posteriores a la fase de investigación y definición del problema de diseño, por medio de la elaboración de propuestas que tomen en cuenta su investigación previa y la psicología de la moda, las cuales se representarán en bocetos, prototipos o modelos que ilustren y expongan su justificación y funcionalidad. Todo lo anterior con la finalidad de diseñar la figura humana integrando el diseño gráfico, cumpliendo con la fase de retroalimentación y evaluar de manera precisa y medible sus resultados, desarrollando en él una actitud de disciplina, estética, belleza y responsabilidad.

**IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.**

A través del desarrollo de proyectos de diseño de ropa y accesorios, el alumno demostrará identificar los conocimientos fundamentales en el diseño de modas; aplicará el marco metodológico y vinculará los conocimientos de diseño y psicología de la moda aplicados con las necesidades del vestir en el contexto social, tomando en cuenta al usuario, las condiciones ambientales y el entorno, manteniendo un enfoque en el valor de la marca.

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### Encuadre del curso.

**Duración: 2 horas**

Descripción temática del contenido del curso

Descripción del procedimiento de evaluación

Bibliografía.

### Unidad I

**Duración: 10 horas**

#### HISTORIA DEL VESTIDO

#### Competencia:

Conocer la evolución cronológica de las prendas de vestir, por medio del análisis y comparación de las épocas y tiempos de la moda en la historia, para entender las necesidades técnicas y morfológicas del diseño en un tiempo determinado, con constancia y una actitud asertiva.

#### Contenido:

1.1 Egipto

1.2 Grecia

1.3 Roma

1.4 China

1.5 Japón

1.6 Edad Media

1.7 Renacimiento

1.8 Siglo XVI

1.9 Siglo XVII

1.10 Siglo XVIII

1.11 Siglo XIX

1.12 Siglo XX

1.13 20's

1.14 30's

1.15 40's

1.16 50's

1.17 60's

1.18 70's

1.19 80's

1.20 90's

1.21 Actualidad

**Unidad II****Duración: 24 horas****DISEÑO GRÁFICO Y MODA****Competencia:**

Diseñar prendas de vestir por medio de la síntesis entre lo técnico, lo funcional y lo expresivo dominando las herramientas conceptuales y las técnicas de diseño de moda, para expresar una idea aplicando el diseño gráfico en base a parámetros funcionales y estéticos y proponer una colección viable en el mercado actual, con iniciativa, creatividad, estética y responsabilidad con el usuario y el entorno.

**Contenido:**

2.1 Elaboración de maniquí

2.2 Terminología

2.3 Ilustración de moda

2.3.1 Cuellos

2.3.2 Escotes

2.3.3 Mangas

2.3.4 Puños

2.3.5 Detalles

2.3.6 Camisas

2.3.7 Blusas

2.3.8 Jerséis

2.3.9 Chaquetas

2.3.10 Abrigos

2.3.11 Pantalones

2.3.12 Faldas

2.3.13 Vestidos

2.3.11 Ropa interior

2.3.12 Trajes de baño

2.3.13 Accesorios

## 2.4 Análisis del vestido

2.4.1 Destaque

2.4.2 Línea

2.4.3 Escala

2.4.4 Armonía

2.4.5 Estampados

2.4.6 Equilibrio

2.4.7 Escotes y cuellos

2.4.8 Textura

2.4.9 Diseño

2.4.10 Color

2.4.11 Tipos de cuerpo

2.4.12 Las telas favorecedoras

## 2.5 Teoría del color

2.4.1 Colores oscuros

2.4.2 Colores brillantes

2.4.3 Colores claros

2.4.4 Colores cálidos

2.4.5 Colores fríos

## 2.6 Textiles

2.5.1 Tejidos básicos

- 2.5.2 Tejidos de puntos
- 2.5.3 Telas no tejidas
- 2.5.4 Tejidos especiales
- 2.5.5 Pintura textil

**Unidad III****Duración: 12 horas****HISTORIA DE LOS DISEÑADORES****Competencia:**

Conocer los estilos que caracterizan a los mejores diseñadores de moda en el mundo, por medio del análisis y comparación entre estilos propios de los diseñadores, para comprender la complejidad que plantea el desarrollo de una colección e identificar las colecciones en relación con lo nuevo y lo emergente, con una actitud analítica y responsable centrada en el usuario.

**Contenido:**

- 3.1 Coco Channel
- 3.2 Carolina Herrera
- 3.3 Tom Ford
- 3.4 Dolce & Gabanna
- 3.5 John Galliano
- 3.6 Giorgio Armani
- 3.7 Donatella Versace
- 3.8 Oscar de la renta
- 3.9 Valentino Clemente
- 3.10 Jean Paul Gaultier

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Conocer la evolución cronológica de las prendas de vestir, por medio del análisis y comparación de las épocas y tiempos de la moda en la historia, para entender las necesidades técnicas y morfológicas del diseño en un tiempo determinado, con constancia y una actitud asertiva.	Introducción a la ilustración de moda aplicando el dibujo de prendas, calzado y accesorios.	Hojas bond tamaño oficio, lápiz o lapicero, borrador, marcador negro punto fino, colores prismacolor.	4
2	Conocer los estilos que caracterizan a los mejores diseñadores de moda en el mundo, por medio del análisis y comparación entre estilos propios de los diseñadores, para comprender la complejidad que plantea el desarrollo de una colección e identificar las colecciones en relación con lo nuevo y lo emergente, con una actitud analítica y responsable centrada en el usuario.	Investigación, análisis y elaboración de su propia marca aplicando el diseño gráfico en ella al igual que en la publicidad de la misma.	Computadora, software de diseño.	4
3	Diseñar prendas de vestir por medio de la síntesis entre lo técnico, lo funcional y lo expresivo dominando las herramientas conceptuales y las técnicas de diseño de moda, para expresar una idea aplicando el diseño gráfico en base a parámetros funcionales y estéticos y proponer una colección viable en el mercado actual, con iniciativa, creatividad, estética y responsabilidad con el usuario y el entorno.	Análisis de los conceptos básicos de diseño de moda e ilustrarlos en propuestas de diseños, con el fin de realizar una colección de ropa, accesorios, objetos o muebles.	Hojas bond tamaño oficio, lápiz o lapicero, borrador, marcador negro punto fino, colores prismacolor, pinturas acrílicas, pinceles, tijeras, cutter, cinta adhesiva, pegamento.	8



## VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales (repentinadas, mesas de discusión, investigaciones).
- Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

### **Criterios y medios de acreditación de acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC:**

- la calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.
- la calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.
- si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 NO SUBIRÁ A 70.
- el alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.

<b>Medios</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Valor</b>
Participación	Responsabilidad en participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.	10%
Prácticas y exposiciones	Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	30%
Tareas	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad.	30%
<b>SUBTOTAL PARCIALES</b>		<b>100%</b>
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
<b>TOTAL CALIFICACIÓN FINAL</b>		<b>100%</b>

<b>IX. BIBLIOGRAFÍA.</b>	
<b>Básica.</b>	<b>Complementaria.</b>
<p>Ffoulkes, F. (2011). Cómo leer la moda: una guía para comprender los estilos. Blume.</p> <p>Szkutnicka, B. (2010). El dibujo técnico de moda paso a paso. Gustavo Gili.</p> <p>San Martín, M. (2009). El todo-en-uno del diseñador de moda: secretos y directrices para una buena práctica profesional. Promopress. 1a ed.</p>	<p>Bou, L. (2012). Couture hats = Sombreros de alta costura. Monsa.</p> <p>Fischer, A. (2010). Construcción de prendas. Gustavo Gili.</p> <p>Mory, F. (2009). Apuntes de moda. Océano.</p> <p>Feyerabend, F. V. (2009). Ilustración de moda: plantillas = Ilustración de moda: moldes. Gustavo Gili.</p> <p>Seivewright, S. (2008). Diseño e investigación. Gustavo Gili.</p> <p>Sicard, M. (2008). Lujo, mentiras y marketing: ¿Cómo funcionan las marcas de lujo? Gustavo Gili.</p>