

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Textil
- 5. Clave:** 40189
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Alicia Concepción Gracia Cabrera
Danitza Gabriela Mayagoitia Campa

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Diseño Textil tiene la finalidad de proporcionar conocimientos sobre los materiales y procesos textiles para la elaboración de productos. Además, permite seleccionar materiales para el desarrollo de sus propias piezas artesanales; proporcionando al alumno una independencia para diseñar sus propios estampados. Esta asignatura forma parte de la etapa terminal y es de carácter optativa, además corresponde al área de conocimiento Tecnologías.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar las habilidades manuales en el diseño y producción de objetos textiles, por medio de la implementación técnicas tradicionales y el uso de las nuevas tecnologías, para crear objetos utilitarios de calidad, con creatividad, responsabilidad y entusiasmo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

El alumno desarrollará una serie de objetos textiles por medio de técnicas artesanales evidenciando su proceso por medio de una bitácora que integre las prácticas desarrolladas con imágenes del paso a paso. Realiza presentación formal del proyecto por medio de una exposición a diferentes audiencias en áreas públicas, supervisada por el profesor.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Materia prima

Competencia:

Distinguir los materiales textiles, mediante la identificación de sus propiedades y características, para seleccionar sus aplicaciones en el diseño de productos, con responsabilidad y respeto al medio ambiente.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Conceptos básicos
- 1.2. Propiedades de los materiales
- 1.3. Origen y composición del material
- 1.4. Tipos de materiales
 - 1.4.1. Orgánicos
 - 1.4.1. Sintéticos
- 1.5. Procesos de obtención textil
 - 1.5.1. Artesanal
 - 1.5.2. Industrial
- 1.6. Ciclo de vida de los materiales

UNIDAD II. Técnicas de impresión

Competencia:

Distinguir los procesos de impresión textil, mediante la identificación de sus propiedades y características, para seleccionar sus aplicaciones en el diseño de productos, con responsabilidad y respeto al medio ambiente.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Técnicas de impresión artesanal
 - 2.1.1. Teñido textil
 - 2.1.2. Stencil
 - 2.1.3. Decoloración
 - 2.1.4. Marmoleado
- 2.2. Técnicas de impresión Industrial
 - 2.2.1. Serigrafía
 - 2.2.2. Vinil textil
 - 2.2.3. Transfer
 - 2.2.4. Sublimación

UNIDAD III. Procesos

Competencia:

Analizar las técnicas de conformación de productos textiles, mediante la selección de materiales y herramientas, para manipular los materiales en el proceso de diseño de un prototipo, con creatividad, orden y limpieza.

Contenido:

Duración: 6 horas

3.1. Procesos de producción artesanal

3.1 Tejido

3.2 Agujas

3.3 Telares

3.2. Decoración textil

3.2.1. Bordado

3.2.2. Cuentas

3.2.3. Botones

3.2.4. Lentejuelas

3.2.5. Remaches

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Catálogo de textiles y materiales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunir diferentes tipos de textiles 2. Corte en pequeños pedazos de cada tipo textil 3. Preparación de hojas para pegado de textil. nombrar los textiles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela • Hojas • Regla • Tijeras • Goma • Pluma o plumones 	2 horas
UNIDAD II				
2	Teñido textil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepare el textil. 2. Caliente el agua y mezcle la materia prima 3. Sumerja el textil en la mezcla. 4. Enjuague y deje secar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela • Pigmentos 	4 horas
3	Impresión textil stencil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genere el diseño del stencil. 2. Prepare el textil. 3. Coloque el stencil sobre textil 4. Aplique de pintura. 5. Secado de la pieza 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela • Stencil • Pintura 	6 horas
4	Creación de rapport en photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genere el boceto del diseño 2. Crear un archivo en Photoshop con el diseño de tu composición. 3. Acoplar la imagen. 4. Crea el estampado. 5. Guarda el estampado 6. Prepare archivos para impresión. 7. Imprima sobre el textil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela • Computadora • Photoshop • Impresora textil 	8 horas
UNIDAD III				
5	Bolsa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un boceto de la pieza a diseñar. 2. Elección de materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Textil • Maquina de coser • tijeras 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elección de técnica a aplicar 4. Aplicación de la técnica 5. Patronaje 6. Corte 7. Confección 8. Acabados 9. Presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • hilos • papel de trazo • lápiz • regla 	
6	Cojín	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un boceto de la pieza a diseñar. 2. Elección de materiales 3. Elección de técnica a aplicar 4. Aplicación de la técnica 5. Patronaje 6. Corte 7. Confección 8. Acabados 9. Presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Textil • Maquina de coser • tijeras • hilos • papel de trazo • lápiz • regla 	12 horas
7	Prenda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora un boceto de la pieza a diseñar. 2. Elección de materiales 3. Elección de técnica a aplicar 4. Aplicación de la técnica 5. Patronaje 6. Corte 7. Confección 8. Acabados 9. Presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Textil • Maquina de coser • tijeras • hilos • papel de trazo • lápiz • regla 	12 horas
8	Decoración textil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione las aplicaciones 2. Prepare el textil 3. Coloque según la técnica requerida para la aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela • Bordado • Cuentas • Botones • Lentejuelas • Remaches 	8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja de manera individual y en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta los prototipos diseñados públicamente.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Portafolio de evidencia.....	20%
- Práctica de taller.....	35%
- Exposición del proyecto.....	10%
- Prototipos	35%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Bothell, V. (2006). *Guia completa del bordado*. España, Madrid :Drac [clásica]
- Colin, S. (2018). *Simplísimo. El libro de costura + fácil del mundo*. Barcelona:Larousse.
- Duerr, S. (2016). *Natural Color: Vibrant Plant Dye Projects for Your Home and Wardrobe*. Nueva york, EU:Watson-Guptill.
- Granderton, L. (2015). *Embroidery: A Step-By-Step Guide to More Than 200 Stitches*.Reino unido, Londres:DK Publishing.
- Shibata, A. (2021). *Patchwork japonés con diseños actuales*. Madrid, España: Drac [clásica]
- Smith, A. (2018). *El gran libro de la costura : Utensilios, Tejidos, cómo usar un patrón, proyectos para el hogar y para vestir*. Madrid:Drac

Complementarias

- Clarke, S. (2011). *Diseño textil*. Barcelona : Blume clásica]
- Pascual, E. (2010). *Estampación* (2ª ed). Barcelona : Parramón Ediciones clásica]
- Portillo, L. (2019). *Fibras naturales y pigmentos: teñido, tejido y diseño*. Argentina. Recuperado de [www.researchgate.net https://www.researchgate.net/publication/332528985_Fibras_naturales_y_pigmentos_tenido_tejido_y_diseno](https://www.researchgate.net/publication/332528985_Fibras_naturales_y_pigmentos_tenido_tejido_y_diseno).
- Russell, A. (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Barcelona : Gustavo Gili. clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño textil debe contar con título de Licenciado en Diseño de modas o área afín, con conocimientos avanzados en diseño Gráfico, ilustración y manejo de textiles para productos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe ser creativo y mantenerse a la vanguardia.