ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			MODA		
CURSO			TERCERO		
ASIGNATURA			TECNOLOGÍA DEL PATRONAJE Y LA CONFECCIÓN INDUSTRIAL		
PROFESOR/A			LOLA CANO		
DPTO.	ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	5
HORAS TOTALES	125	HORAS PRESENCIALES	64	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	61

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

En la actualidad la aplicación de las nuevas tecnologías en la industria de la moda y la confección supone un verdadero impulso para el sector de la moda.
Son muchas las empresas que incorporan sistemas CAM y CAD (CIM) para el desarrollo de sus productos con el fin de aumentar la productividad, reducir tiempo, mejor uso de los materiales, etc.
El alumnado debe especializarse en esta materia, conocer y aplicar las nuevas tecnologías en el proceso de producción de la moda.

Descriptor según el Decreto 111/2014
Medidas industriales. Patronaje asistido por ordenador: creación de patrones base, transformaciones del patrón base, técnicas de Patronaje industrial, escalado de tallas: introducción, concepto y estudio de tallas. Escalado de modelos básicos. Industrialización del patrón: talla, drop, modelo, costuras. Marcada: optimización del tejido. Elaboración de fichas técnicas de producción. Estudio de métodos y tiempos. Conocimiento y búsqueda de materiales y fornituras para la confección industrial. Procesos industriales para la confección de indumentaria. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

OBJETIVOS

1. Conocer el manejo de varias herramientas de desarrollo de patronaje industrial. Se desarrollarán las distintas fases de un proyecto de patronaje industrial.
2. Conocer el manejo de algún software de simulación 3D con el que podrán realizar las comprobaciones de los patrones realizados.
2. Saber construir una ficha técnica de producción.

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el alumnado deberá ser capaz de desarrollar cualquier patrón siguiendo las distintas fases de patronaje industrial.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

COMPETENCIAS GENERALES

5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3 conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4 conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

UD 1 Patronaje asistido por ordenador (Gerber)	Creación de un ejemplo sencillo, incluyendo escalado, marcada	Semana 6, 7
	Creación de un ejemplo de sastrería completo	Semana 7, 8
	Creación de un modelo del alumnado	Semana 8, 9
	Simulación 3D	Semana 10
UD 2 Patronaje asistido por ordenador (Patroneo)	Creación de patrones base	Semana 2, 3
	Transformaciones	Semana 3, 4
	Escalado	Semana 4
	Marcada	Semana 4
UD 4 Fichas técnicas de producción	Estructura	Semana 12
	Ejemplos prácticos	Semana 12
UD 5 Procesos industriales en moda.	Maquinarias	Semana 13
	Procesos	Semana 13

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El alumno se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de patronaje industrial. Se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica.
Se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental, desarrollamos el dominio de las herramientas necesarias para pasar del patronaje a medida al patronaje industrial, la distribución de los bloques será:
Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.
Clases prácticas: cada clase teórica terminará con una actividad práctica en el aula de los conceptos explicados.

AGRUPAMIENTOS

El alumnado está dividido en Grupo A y Grupo B

TIPO DE ACTIVIDADES

Actividades de ejemplo para poder entender el uso de las herramientas explicadas.

Desarrollo de modelos completos en los que poder poner en práctica los conocimientos adquiridos.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES
1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
20. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS TRANSVERSALES
1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

CRITERIOS ESPECÍFICOS
1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
4. Demostrar el conocimiento y el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
5. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
8. resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
10. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluarán los resultados de aprendizaje.

Las actividades evaluables serán:
1. Dossier de trabajos.
2. Pruebas objetivas de los conceptos trabajados. Se realizarán pruebas de cada uno de los programas de patronaje industrial. Se evaluará el nivel de dominio de las herramientas trabajadas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

ACTIVIDADES EVALUABLES: PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	%
Dossier de trabajos. Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 10. Es un proceso de evaluación sumativa, por lo que estos ejercicios serán entregados conforme se vayan realizando. Teniendo en cuenta las correcciones parciales (si las hubiere) se elaborará el dossier final. Este dossier consta de todos los ejercicios que se hayan desarrollado durante el curso	80%
EXÁMENES de cada programa de patronaje industrial. Se evaluará el nivel de dominio de las herramientas trabajadas. **Para obtener una calificación de 5 o superior en la asignatura es obligatorio obtener al menos una calificación de 5 en cada uno de los exámenes**	20%

La copia de trabajos significará la calificación de 0 en el dossier de trabajos

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

En el caso de que el alumnado tenga mas de un 20% de faltas de asistencia o no entregue los trabajos o no consiga un 5 en los exámenes realizados, estará obligado a presentarse a un examen final del total de la asignatura.

Los criterios de calificación en este caso serán:
Dossier de trabajos 20%
EXAMEN FINAL 80%

Siendo necesario obtener 5 o más en el examen final para realizar el cálculo anterior.
Las **convocatorias extraordinarias** siguen estos criterios también.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

El aula dispondrá de un ordenador para cada alumna/o con el software necesario para el desarrollo de la asignatura. (Si el alumnado dispone de ordenador propio solo serán necesarios ordenadores para el alumnado que no disponga de ordenador)
Debe disponer de una impresora a color A3 preferiblemente.
Escáner A3
Proyector
Altavoces
Pizarra

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Respondiendo al principio de Equidad en la Enseñanza y en el convencimiento de que el ritmo de aprendizaje no es el mismo para todo el grupo, se requieren adaptaciones curriculares para alumnos con altas capacidades intelectuales, para aquellos con dificultades en el aprendizaje por incorporación tardía al sistema educativo o por circunstancias familiares o sociales diversas, alumnos extranjeros, alumnos repetidores. En todos los casos los principios rectores serán "la no discriminación y la normalización".
Las modificaciones en la programación del trabajo en aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. Constituyen el recurso de individualización más frecuente.
Existirán programas específicos para estos alumnos y se instrumentarán los medios humanos y materiales para el apoyo en sus necesidades educativas especiales. Entre ellos:
• Habilitar el acceso para alumnos/as con discapacidad física
• Material didáctico en Braille para alumnos invidentes
• Solicitar intérprete de apoyo en lenguaje de signos para alumnos con discapacidades auditivas o de lengua extranjera.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Semana de la Moda de la Escuela de Arte y Superior de Diseño San Telmo
Pasarela SIMOF de jóvenes diseñadores

BIBLIOGRAFÍA

• GUIA GERBER. (LECTRA)
• GUÍA PATRONEO
• Sistema Amador
• Sistema EDA

ESCUELA DE ARTE
Y SUPERIOR DE DISEÑO
SAN TELMO

Junta de Andalucía