



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría
de Educación

DISEÑO DE MODAS

SEXTO SEMESTRE

Dibujo técnico para diseño de modas



ÍNDICE

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN.....	4
DIRECCIONES QUE PARTICIPAN	5
DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE.....	6
PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA	7
LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018	8
ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO	9
DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE	11
IMPACTO DEL PROGRAMA DE DIBUJO TÉCNICO PARA DISEÑO DE MODAS Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS	12
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DIBUJO TÉCNICO PARA DISEÑO DE MODAS.....	14
BLOQUE I. INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO	15
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	16
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	16
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I	30
BLOQUE II. MÉTODOS DE DESARROLLO DEL DIBUJO TÉCNICO DE MODA A MANO ALZADA	32
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	33
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	33
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II	45
BLOQUE III. PROYECTO PASARELA DE MODA	47
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	49
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	49
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	62
INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN	64
REFERENCIAS	66
ANEXOS	67

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

MIGUEL BARBOSA HUERTA
GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA

MELITÓN LOZANO PÉREZ
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

AMÉRICA ROSAS TAPIA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS
TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA
DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
DIRECTOR GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS



DIRECCIONES QUE PARTICIPAN

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA

DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES



DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE

COORDINACIÓN

ALFREDO MORALES BÁEZ

DINORA EDITH CRUZ TORAL

MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO

MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA

MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ

VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE DISEÑO DE MODAS

LUIS FRANCISCO GUILLÉN ZAMORA

MÓNICA GARCÍA TORRES

MARÍA GUADALUPE GUILLÉN PÉREZ

WILLIAM RODRÍGUEZ ZAMORANO

REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO

CLAUDIA SÁNCHEZ GARDUÑO

PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiante en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

Fomento de la identidad con México. La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

Responsabilidad ciudadana. Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

La honestidad. Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

Participación en la transformación de la sociedad. En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

Respeto de la dignidad humana. Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

Promoción de la interculturalidad. La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.

Promoción de la cultura de la paz. La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana, F. (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
<p>Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.</p>	<p>Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.</p>	<p>Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.</p>	<p>Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.</p>

ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que "los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes" son:

Tener en cuenta los saberes previos del estudiante

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula "en blanco" y que para aprender requiere "conectar" los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza-aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.

- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”.

Promover la relación interdisciplinaria

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de “piezas” básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**
Sector productivos prioritarios del CONOCER: **Sector 4.**

Campo de formación profesional: **Sector 4.**
Capacitación para el trabajo: **Diseño de Modas**
Disciplina: **Dibujo técnico para diseño de modas**
Semestre: **Sexto.**

Clave Capacitación: **BGEDM6**
Clave Disciplina: **CT-DM-DTDM**
Duración: **3 hr/Sem/Mes (54 horas)**
Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**
Mínimo de mediación docente **80%**
Modalidad Escolarizada

IMPACTO DEL PROGRAMA DE DIBUJO TÉCNICO PARA DISEÑO DE MODAS Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósito del programa

Que el estudiante elabore el proyecto de una pasarela de moda, a través de la aplicación de las diferentes técnicas de bocetaje y planeación logística para mostrar prendas de ropa de creación propia y en la medida de lo posible, comercializarlas.

Ámbitos

Pensamiento crítico y solución de problemas

Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, ejerce el autocontrol, tiene capacidad para afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconocer la necesidad de solicitar apoyo. fija metas y busca aprovechar al máximo sus recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe manejar riesgos futuros.

Colaboración y trabajo en equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable. Propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Apreciación y expresión artísticas

Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido a su vida. Comprende la contribución de éstas al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.

Competencias Genéricas

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Competencias Profesionales

CPDM-02. Elabora prendas de muestra con especificaciones y características de los tejidos.

CPDM-03. Diseña bocetos y patrones de prendas de vestir por medio del modelado, para obtener diferentes tallas.

Habilidades Socioemocionales

Elige - T: Perseverancia

Dimensiones del Proyecto de Vida

Social: Empleo

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DIBUJO TÉCNICO PARA DISEÑO DE MODAS

Dibujo técnico para diseño de modas es la última disciplina de la capacitación Diseño de Modas. Lleva al estudiante a poner en juego lo aprendido durante los semestres anteriores respecto a técnicas de medición y patronaje, para elaborar los bocetos de prendas que formarán parte del producto que junto con la disciplina Diseño y Confección de vestuario escénico, presentarán al finalizar el curso. Para ello será necesario que los estudiantes revisen elementos teóricos acerca del color y líneas básicas del cuerpo para llegar al diseño de trazos planos de prendas como antecedente para la producción de fichas técnicas (diseño y trazo plano). Ambas disciplinas contribuirán a la dimensión del proyecto de vida referente al empleo, ya que, al finalizar el bachillerato, el alumnado contará con la formación precisa para que, de ser necesario, pueda incorporarse de manera efectiva al campo laboral y con conocimientos para emprender, independientemente de continuar su formación a nivel superior. Se incluyen actividades para el desarrollo de las habilidades socioemocionales como la perseverancia.

Bloque I. Introducción al dibujo técnico

En este bloque el estudiante retomará los conocimientos que tiene acerca del color y la importancia de este en la industria de la moda. Remitiéndose a lo estudiado en el tercer semestre sobre técnicas de medición, reconocerá las diferentes líneas del cuerpo y su utilización en el procedimiento del trazo plano de prendas, como elemento previo al proceso de elaboración de cualquier pieza de ropa.

Bloque II. Métodos de desarrollo del dibujo técnico de moda a mano alzada

El trabajo que el estudiante realizará en este bloque tiene relación con una de las actividades realizadas con mayor frecuencia por parte de los diseñadores de moda: la creación de bocetos. Por ello, el contenido de este bloque está propuesto de modo que el estudiante parta de la revisión de los cánones que a lo largo de la historia se han utilizado para la representación gráfica de la figura humana hasta llegar a utilizar las técnicas de dibujo y trazo a mano alzada para crear bocetos y figurines que plasmen de manera técnica y artística la forma en que una colección de ropa lucirá al ser presentada.

Bloque III. Proyecto Pasarela de moda

En este último bloque se pondrá en evidencia el conocimiento y las habilidades que el estudiante ha adquirido a lo largo de 4 semestres en la capacitación, al presentar el proyecto de una pasarela de moda en la que se muestre una colección de ropa. Para ello, deberá desarrollar toda la planeación y la logística del evento, diseñar los figurines de la colección y realizar los diseños en físico, acompañados de sus correspondientes fichas técnicas. Implica la presentación de lo aprendido en un evento cuya magnitud requeriría un desembolso considerable, por lo que este programa propone únicamente el desarrollo del proyecto y no la ejecución del mismo, sin embargo, no es limitativo, ya que si algún estudiante pudiera concretarlo existen todos los elementos para que pueda llevarlo a cabo.

Bloque I. Introducción al dibujo técnico

Propósito del Bloque

Que el estudiante emplee el trazo plano de prendas a través del uso de líneas básicas y las técnicas de representación de texturas y estampados, para ser utilizado en la integración de fichas técnicas de ropa y diseño.

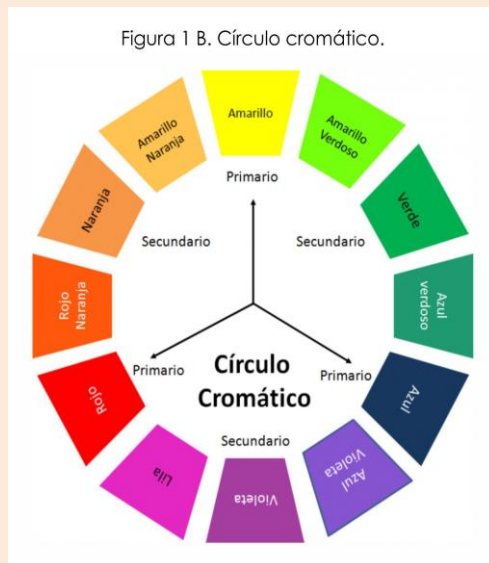
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Teoría del color a) Círculo cromático b) Colores análogos y complementarios 2. Líneas básicas a) Elementos del cuerpo 3. Trazo plano de prendas 4. Perspectiva	<p>Identifica los elementos de la teoría del color y su aplicación para el diseño de creaciones de moda por medio de la indagación en fuentes confiables y organizadores de información.</p> <p>Diagrama figuras empleando líneas básicas para la creación de ropa.</p> <p>Ilustra el trazo plano de prendas para generar diferentes tipos y modelos por medio de técnicas de dibujo.</p> <p>Valora la importancia de confeccionar vestuarios cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados en el trabajo asignado.</p>	<p>Produzca el trazo plano de vestuario para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en equipos colaborativos.</p>

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Teoría del color

1. Indague en fuentes confiables los elementos que conforman la teoría del color. Profundice en el origen y evolución de los estudios acerca del color y su manifestación en diferentes elementos de la naturaleza. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Organizados en equipos, lleve al aula los materiales solicitados por el docente para elaborar una representación gráfica del círculo cromático. Guiados por el docente, identifique la diferencia entre colores pigmento y colores luz. Construya su círculo cromático e identifique en él los colores primarios, secundarios y terciarios. (Ver Figura 1 B Círculo cromático).



ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se propone que señale a los estudiantes que para la realización de las actividades referentes a la teoría del color es necesario que construyan la representación gráfica del círculo cromático. Los materiales que más facilitan esta tarea sin ser excesivamente costosos son el papel cascarón, pintura acrílica de colores primarios, un pincel, un recipiente con agua, un trapo, y a modo de godete, un plato de plástico o de unicel. Organice equipos de trabajo para llevar el material y compartir.

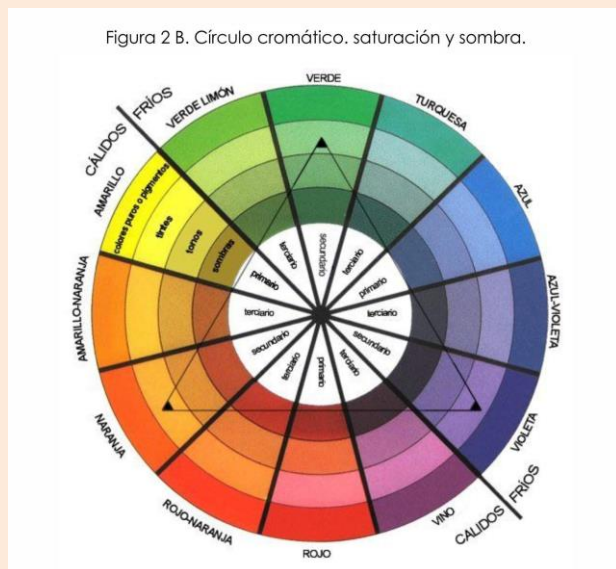
Guíe a los estudiantes a elaborar su círculo cromático en un procedimiento similar al sugerido en el video propuesto. En la red existen también diferentes videos que pueden ser consultados para esta misma actividad.

Como crear un círculo cromático

<https://www.youtube.com/watch?v=ZVIS0Bb76Sw>

Se recomienda, de ser necesario, genere una dosificación de las actividades de acuerdo a su contexto.

Construya una rueda de color utilizando diferente saturación
(Ver Figura 2 B Círculo cromático. Saturación y sombra).



Reconociendo los niveles de colores puros, tintes, tonos y sombras, identifique en el diagrama cuáles son colores cálidos, fríos, análogos (Ver Figura 3 B Colores análogos), complementarios (Ver Figura 4 B Colores Complementarios).

Figura 3 B. Colores análogos.

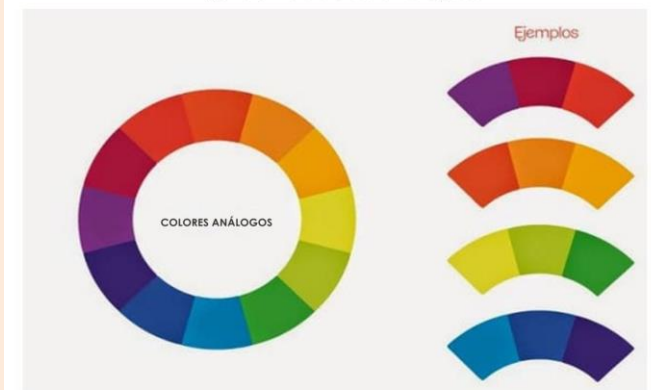
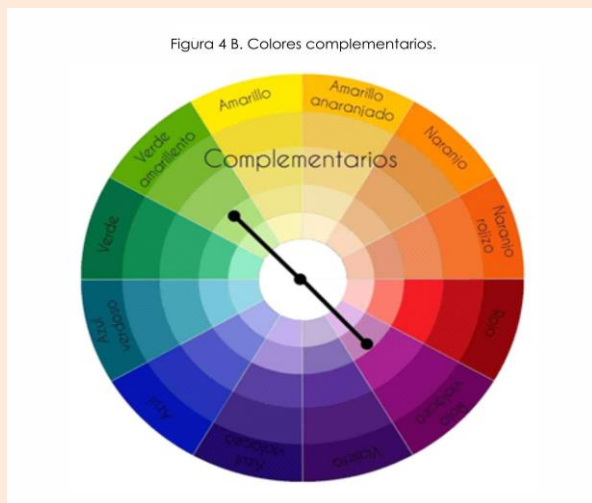


Figura 4 B. Colores complementarios.



Discuta en plenaria la importancia del color en las diferentes



actividades de la vida humana y reconozca las condiciones de salud que dificultan a algunas personas la identificación de la gama completa de colores, ubicando las alternativas que existen para auxiliarlas. Resalte sobre cómo las combinaciones de los diferentes colores son utilizadas en creaciones artísticas de diferentes disciplinas en distintos contextos sociales. Discuta sobre cómo estas combinaciones están presentes en la industria de la moda marcando tendencias y temporadas.

Líneas básicas

2. Retomando lo aprendido en la disciplina "Patronaje y conocimiento de la máquina", observe las imágenes presentadas por el docente e identifique las líneas básicas trazables en un esquema del cuerpo humano, tanto de dama como de caballero en sus diferentes edades que la industria de la moda utiliza en la creación de ropa. Reproduzca en su libreta los esquemas presentados. (Ver Figuras 5 B Líneas básicas. Dama y niña y 6 B Líneas básicas. Caballero y niño).

2. Se sugiere realice una actividad para la recuperación de aprendizajes previos como lo son, la lluvia de ideas o preguntas dirigidas. Puntualice en plenaria los puntos centrales para el desarrollo del tema.



Figura 5 B. Líneas básicas. Dama y niña.

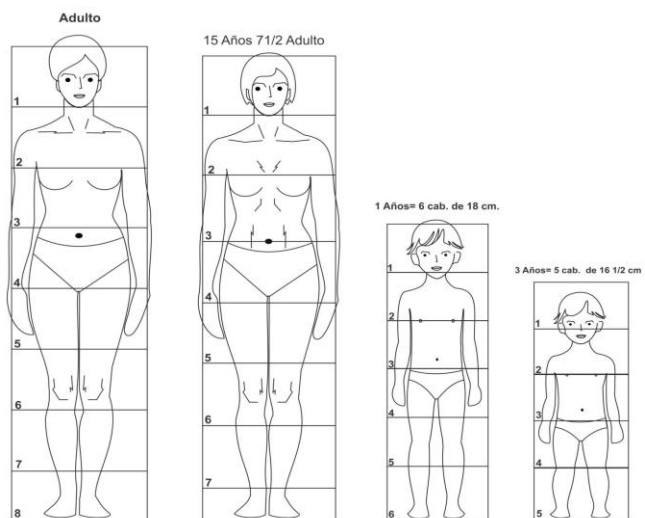
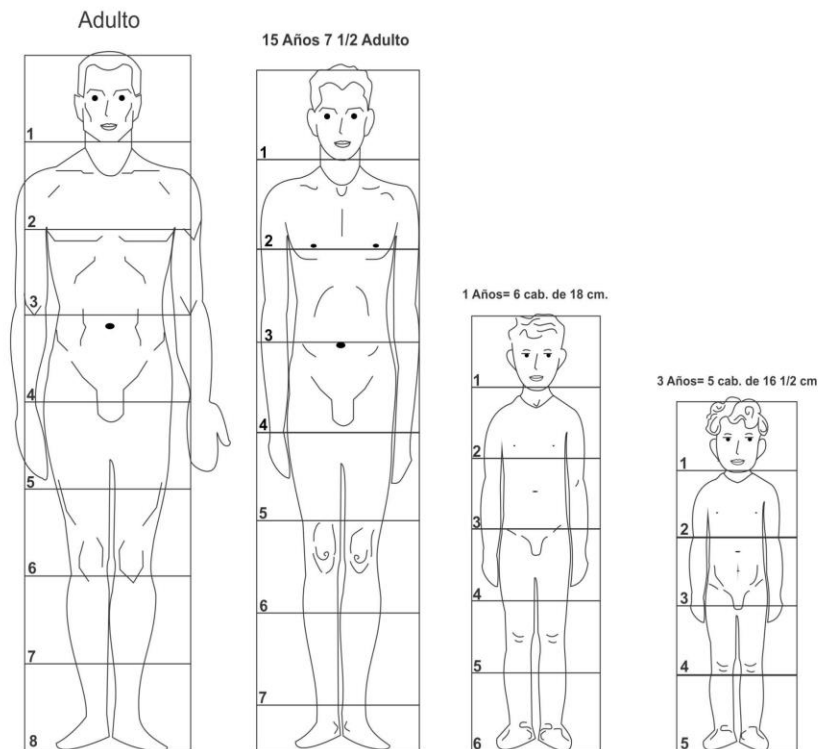


Figura 6 B. Líneas básicas. Caballero y niño.



Encuentre la relación en formas y tamaños que se siguen en el trazo de figuras humanas para el diseño de modas. Señale la importancia del cuidado de la proporción en la generación de estos gráficos. (Ver Figuras 7 B Elementos del cuerpo: mano y 8 B Elementos del cuerpo: pies).

Figura 7 B. Elementos del cuerpo: mano.

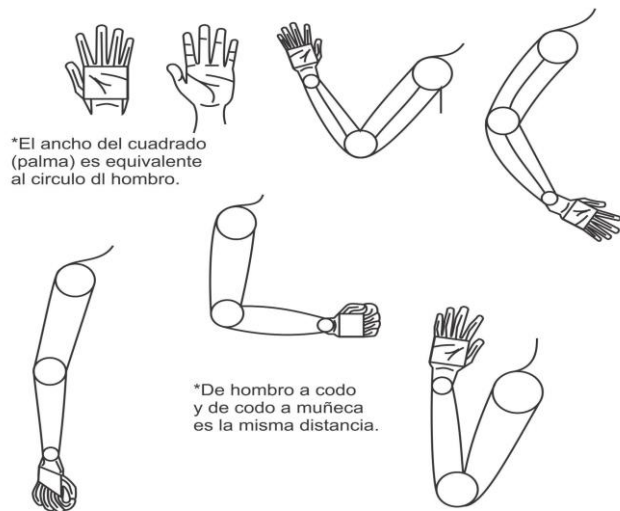
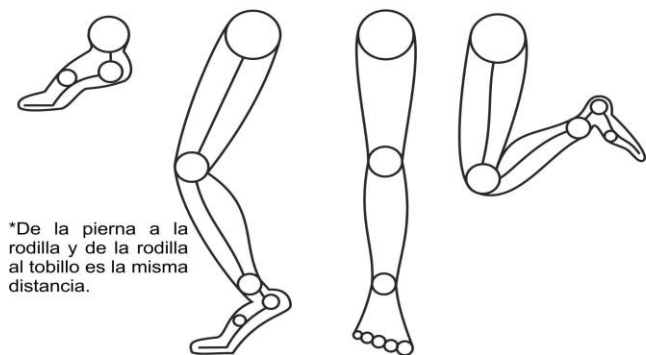


Figura 8 B. Elementos del cuerpo: pies.





Apoyado en las líneas básicas del cuerpo humano y en el cuidado de la proporción, realice trazos de figuras humanas en distintas posiciones, representando damas, niñas, caballeros y niños, cuidando los rasgos característicos de cada género y edad.

Trazo plano de prendas

3. Observe las imágenes de trazo plano de prendas presentadas por el docente. Describa lo que observa y encuentre características comunes en dichas imágenes. Investigue en fuentes confiables a qué se llama trazo plano de prendas y cuál es su utilidad en la industria de la moda. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Identifique los elementos de una prenda que deben plasmarse en un trazo plano: imagen de la prenda, detalles de la prenda, tipo de tela, medidas, escalas, avíos, accesorios, talla, colores, material, etc. Lleve al aula una prenda y realice el trazo plano de la misma, agregando toda la información adicional en una tabla, tal y como si fuera a ordenar su confección. (Ver Figuras 9 B Trazo plano de prenda (1), 10 B Trazo plano de prenda (2) y 11 B Trazo plano de prenda en la integración de una ficha técnica).

3. Para los contenidos referentes a Trazo plano y Perspectiva se sugiere la utilización de una cámara digital (puede ser la de un smartphone) para sacar instantáneas de las prendas colocadas en planos horizontales y reproducirlas en trazos a blanco y negro. De igual manera puede apoyarse de una cámara digital para el caso de Perspectiva, ya que ayuda a fijar imágenes que posteriormente deban ser reproducidas. Conforme esta habilidad se va desarrollando en los estudiantes, se podrá prescindir de la cámara.

Figura 9 B. Trazo plano de prenda. (1)

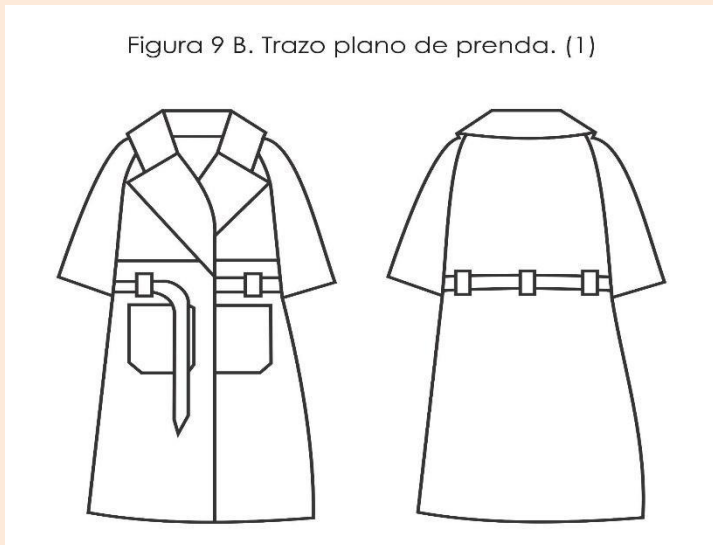


Figura 10 B. Trazo plano de prenda. (2). Detalles.

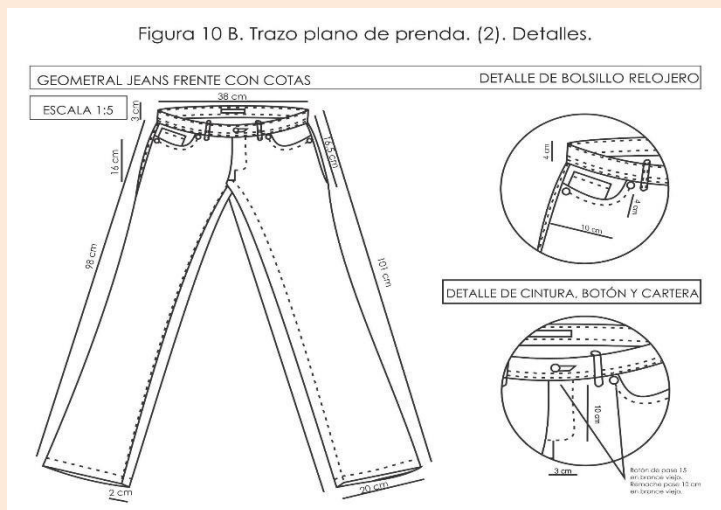


Figura 11B. Trazo plano de prenda en la integración de una Ficha técnica.

EMPRESA: YESY		LINEA: PRET A PORTER	
TEMPORADA:	Invierno 09	Opciones de Color	
ARTICULO:	25684B		PANTONE BLACK C
REFERENCIA:	BLAZER con bajo desmontable		PANTONE TRANS WHITE
TELAS:	Gabardina		PANTONE 1815 C-OXIDO
COMPOSICIÓN	100% Algodón		
TALLES:	S-M-L-XL		

DESCRIPCIÓN: Blazer DAMA, en gabardina con bajo desmontable y cierre.

MUESTRA AVIOS: OVERLOCK 3 AGUJAS Y RECTA HILO ALGODÓN A TONO

PROVEEDOR	TIPO	DESCRIPCIÓN Y TAMAÑO	CONS. PRENDA	USO Y UBICACIÓN
STN	BOTONES		10	centro cintura
Visflex	ENTRETELA		30 cm	
BTN	CIERRE		1	Unión cintura

MUESTRA TEXTIL:

COMBINACIÓN DE COLORES:

TELA BASE:	FERRERÍA:	AVIOS Y ACCESORIOS:
NEGRO	SI	NEGRO A TONO
BLANCO	SI	BLANCO A TONO
BORDO	SI	BORDO A TONO

Organizado en equipos, realice el diseño de una prenda y elabore el trazo plano de la misma, colocando en una tabla adicional toda la información necesaria para su confección. Utilice las Figuras (12 B Técnicas para dibujar prendas de

vestir y 13 B Técnicas para dibujar prendas de vestir) para el diseño de sus prendas. Presente su trabajo al resto del grupo.

Figura 12 B. Técnicas para dibujar prendas de vestir.

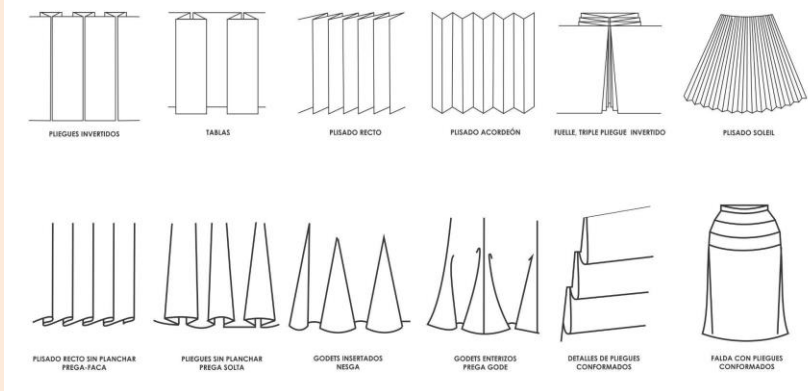
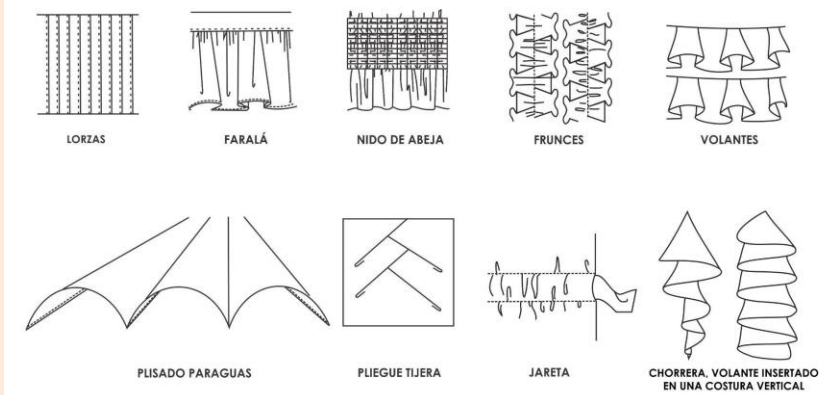


Figura 13 B. Técnicas para dibujar prendas de vestir.

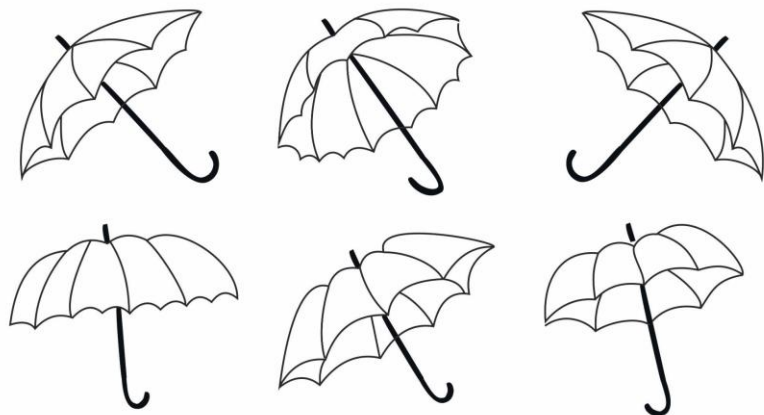


Perspectiva

4. Indague en fuentes confiables qué es la perspectiva y en qué ámbitos se utiliza. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Trace un objeto inanimado (Ver Figura 14 B Objetivo visto desde diferentes ángulos) y una figura humana (Ver Figura 15 B Figura humana vista desde diferentes ángulos) vistos desde diferentes ángulos: de frente, de costado, desde la parte de atrás, etc. Identifique las diferencias entre dichos trazos. Haga el mismo procedimiento para una prenda de ropa. Resalte la importancia del punto de luz (Ver Figuras 16 B Luz sobre un objetivo y 17 B Luz y sombra sobre figura humana) y el efecto de las sombras en todos los trazos.

Figura 14 B. Objetivo visto desde diferentes ángulos.



4. Se propone realice demostraciones para la mejor comprensión de los efectos de luz y sombras sobre cuerpos tridimensionales usando la menor cantidad de luz que sea posible y utilizando una fuente de luz artificial movible que ilumine los objetos y ángulos que interese observar.

Figura 15 B. Figura humana vista desde diferentes ángulos.

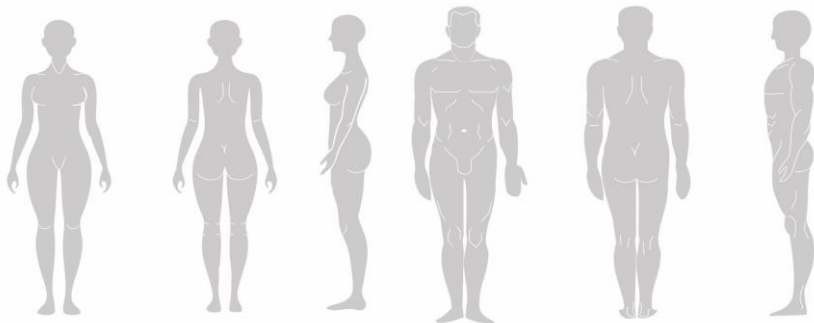


Figura 16 B. Luz sobre un objeto

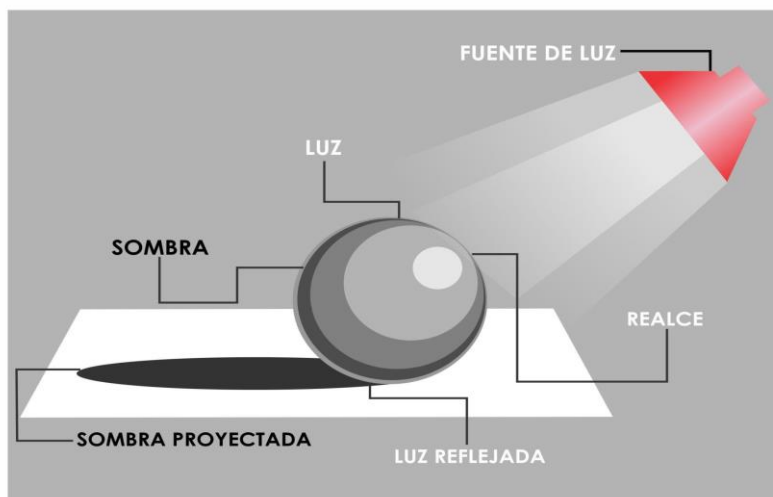
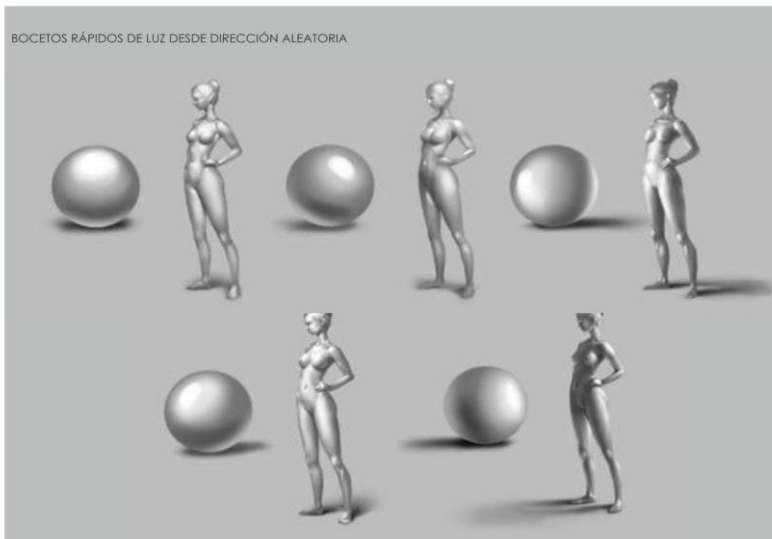




Figura 17 B. Luz y sombra sobre figura humana.



Presente ante la comunidad estudiantil su producto terminado y coordine con sus compañeros la confección del vestuario a utilizar, cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados.

Al finalizar su producto, comente en grupo sobre la importancia de confeccionar vestuarios cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizado en el trabajo asignado. Elabore una ficha de conclusión.

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Produzca el trazo plano de vestuario para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en equipos colaborativos.

Se sugiere que el docente participe en la selección del vestuario escénico generando una serie de preguntas sobre la propuesta de diseño que contribuya a aclarar dudas, generar sugerencias y guiar a los estudiantes a la concreción de su producto.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los elementos de la teoría del color y su aplicación para el diseño de creaciones de moda por medio de la indagación en fuentes confiables y organizadores de información.	Círculo cromático en gamas y tonalidades	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Diagrama figuras empleando líneas básicas para la creación de ropa. Ilustra el trazo plano de prendas para generar diferentes tipos y modelos por medio de técnicas de dibujo.	Trazo plano de prendas	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora la importancia de confeccionar vestuarios cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados en el trabajo asignado.	Ficha de conclusión	Guías estructuradas de observación	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Produzca el trazo plano de vestuario para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.	Colaborativa Heteroevaluación	Escala estimativa (Ver Anexo 1)	30%
			TOTAL	100%

Bloque II. Métodos de desarrollo del dibujo técnico de moda a mano alzada

Propósito del Bloque

Que el alumnado elabore un set de bocetos de moda a través de la aplicación de técnicas de dibujo para el diseño de modas con la finalidad de presentar gráficamente una colección de prendas.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Canon dama y niña/caballero y niño. 2. Bocetaje. a) Bocetos para pasarela. b) Burdo/Dummy	<p>Identifica los diferentes cánones existentes para el diseño de modas y las herramientas de estilización de figurines y su utilización para la construcción de bocetos de moda.</p> <p>Diagrama bocetos de moda para dama y niña, caballero y niño por medio de técnicas de dibujo.</p> <p>Ilustra bocetos para pasarela como trabajo previo para la elaboración de figurines por medio de técnicas de dibujo.</p> <p>Valora por medio de la reflexión la utilidad del diseño de bocetos a fin de desarrollar un producto adecuado para el cliente.</p>	<p>Elabore un set de bocetos de moda para niña, niño, dama y caballero para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Canon dama y niña/caballero y niño

1. Indague en fuentes confiables el concepto de canon para diseño de modas, identificando las diferentes unidades de medida utilizadas en el canon de proporciones, egipcio y griego. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Observe las propuestas griegas para el canon de belleza de 7, 7 y media cabezas y el propuesto por Leonardo Da Vinci de 8 cabezas (Ver Figuras 18 B Canon de 7 cabezas para diseño de modas, 19 B Canon de 7 1/2 cabezas para diseño de modas y 20 B Canon de 8 cabezas para diseño de modas); identifique las diferencias entre ellos. Trace en su libreta bocetos de figuras para dama y caballero adultos, jóvenes y niños, considerando la propuesta de las Figuras 5 B Líneas básicas. Dama y niña y 6 B Líneas básicas. Caballero y niño, presentadas en la Bloque I.

ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere proyectar imágenes a color seleccionadas específicamente para la presentación del contenido a abordar, ya que el análisis de dimensiones y proporciones se aprecia de mejor manera si las imágenes son presentadas y manipuladas por el docente con líneas de apoyo.

Solicite al estudiante llevar el material para trazo y dibujo a fin de que participe activamente en el desarrollo de las actividades. Para el trabajo de bocetaje, sugiera la incorporación de lápices de colores y marcadores en una variedad suficiente que incluya gama de tonos nude y color piel.

Figura 18 B. Canon de 7 cabezas para diseño de modas.

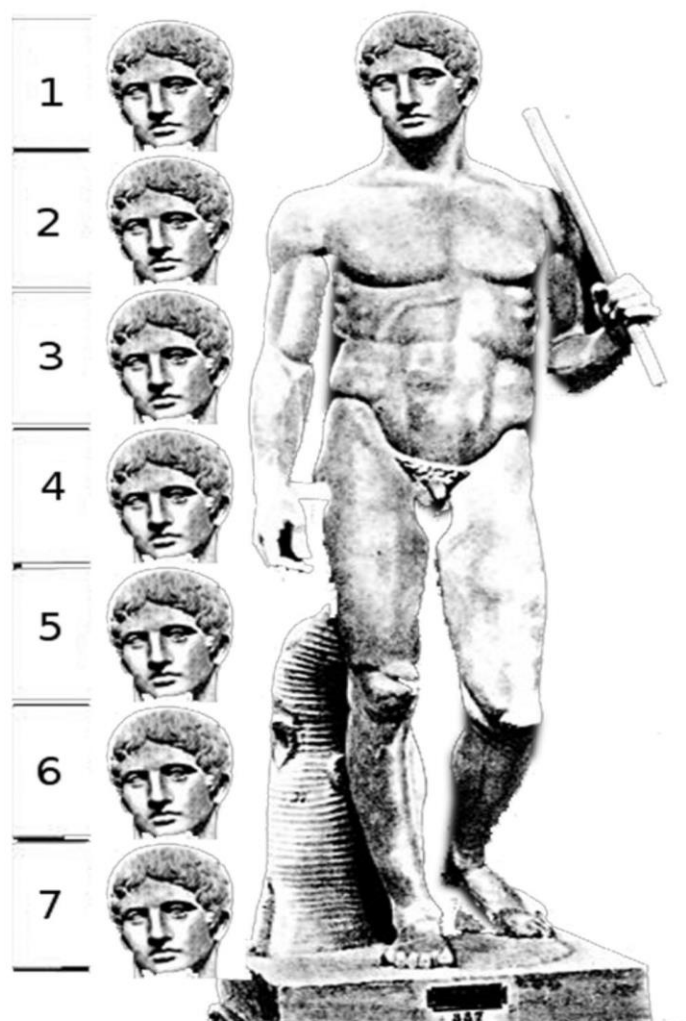




Figura 19 B. Canon de $7\frac{1}{2}$ cabezas para diseño de modas.



Observe los bocetos de diseñadores de moda presentados por el docente y haga la comparación de proporciones del canon de 8 cabezas (Ver Figura 20 B Canon 8 cabezas para diseño de modas) y el de un figurín. Analice un figurín que utilice el canon de 9 cabezas (Ver Figura 21 B Canon 9 cabezas para diseño de modas), basándose en la Tabla 1 y explique por qué para la estilización de figurines se utiliza este canon. (Ver Tabla 1 B Proporciones comparativas).

Figura 20 B. Canon de 8 cabezas para diseño de modas.

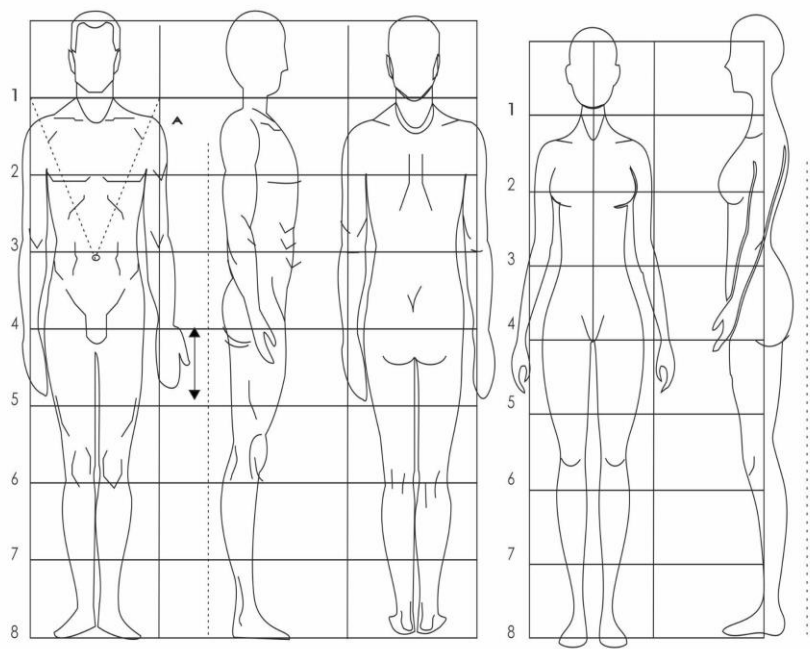


Figura 21. B. Canon de 9 cabezas para diseño de modas.

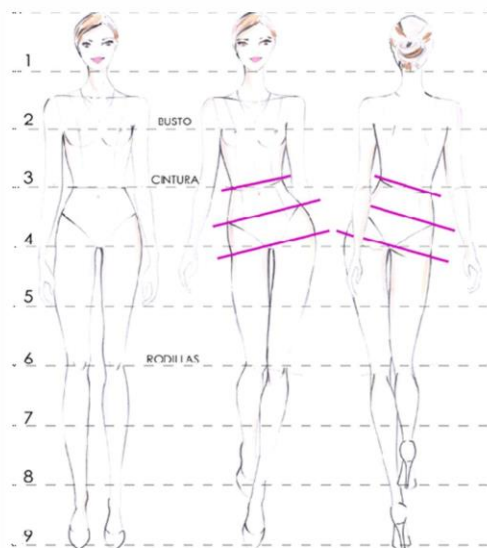


Tabla 1B Proporciones comparativas

Cabezas	Promedio	Moda
1	Parte superior de la cabeza a la barbilla	Parte superior de la cabeza a la barbilla
2	Barbilla al ápice del busto	Barbilla al ápice del busto
3	Ápice del busto a la cintura	Ápice del busto a la cintura
4	Cintura a la articulación de la cadera	Cintura a la articulación de la cadera
5	Articulación de la cadera a la mitad del muslo	Articulación de la cadera a la rodilla
6	Mitad del muslo a la mitad de la pantorrilla	
7	Mitad de la pantorrilla al tobillo	Rodilla al tobillo
8	Tobillo a la punta del pie	
9		Tobillo a la punta del pie



Bocetaje

2. Observe varios figurines y trate de imitar la postura que se plasma en él. Observe que todos representan una figura humana que retrata movimiento o una postura en particular. Represente el cuerpo humano en su mínima expresión utilizando sólo líneas rectas, círculos y polígonos, colocando el esqueleto en línea. Identifique las articulaciones del cuerpo humano que permiten al boceto representar movimiento. (Ver Figura 22 B Articulaciones del cuerpo en un boceto de moda).

Trace varios cuerpos en diferentes posturas.

Figura 22 B. Articulaciones del cuerpo en un boceto de moda.



Observe el procedimiento seguido por el docente para convertir los trazos simples en la representación de figuras humanas más reales, siguiendo las líneas naturales del cuerpo humano. Convierta los trazos básicos realizados anteriormente en bocetos de figurines de moda, agregando detalles en trazos de cara, cabello, manos, etc. (Ver Figuras 23 B Secuencia boceto 1, 24 B Secuencia boceto 2 y 25 B Secuencia boceto 3).

2. Se recomienda mostrar al estudiante paso a paso el trazo de un figurín a mano alzada, siguiendo el canon de 9 cabezas. A manera de sugerencia se presenta la siguiente liga, aunque en la red existen muchos videos similares. Cómo dibujar figurines de moda: pose de frente https://www.youtube.com/watch?v=GCl2_Z6JDUc



Figura 23 B. Secuencia boceto (1).

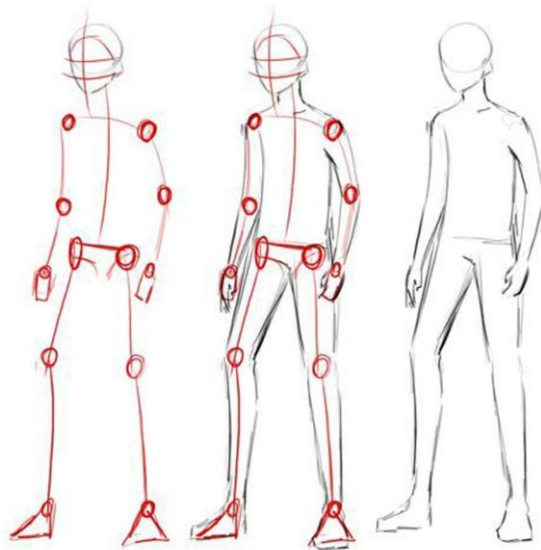


Figura 24 B. Secuencia boceto (2).

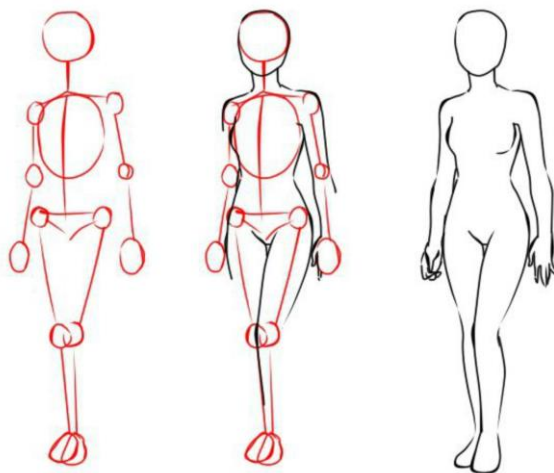
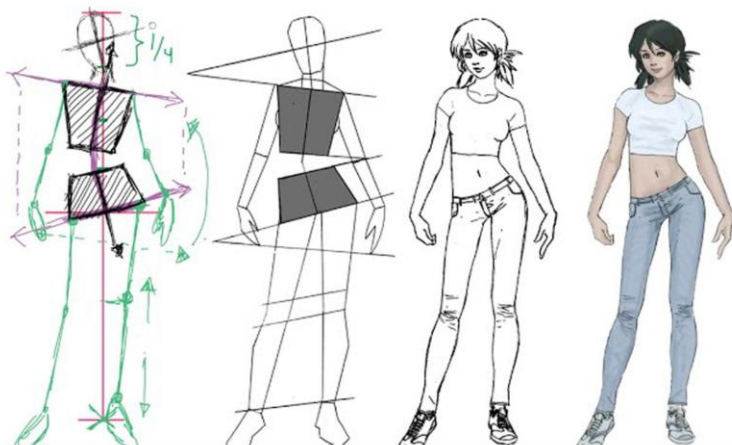


Figura 25 B. Secuencia boceto (3).



3. Indague en fuentes confiables los conceptos de bocetos burdo y dummy para el diseño de modas, identificando las diferencias entre ellos. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Observe diferentes figurines e identifique cuáles son las posturas del cuerpo humano más utilizadas en la industria de la moda y trate de explicar la razón de estas elecciones. Trace varios bocetos en diseño burdo en posturas diversas (Ver Figuras 26 B Boceto burdo 1 y 27 B Boceto burdo 2), inicialmente resaltando sólo el cuerpo humano con un mínimo de prendas y posteriormente incorporando de manera paulatina ropa de todo tipo, calzado y accesorios, tanto en trazos monocromáticos como a color hasta llegar a tener un boceto dummy (Ver Figuras 28 B Boceto dummy 1 y 29 B Boceto dummy 2).

3. Se recomienda que considere, que es importante que el material con el que los estudiantes elaborarán el set de bocetos de moda permita tanto su manipulación como la apreciación del trabajo con todos los detalles y materiales idóneos que agregan calidad a la presentación del producto final.

Figura 26 B. Boceto burdo (1).



Figura 27 B. Boceto burdo (2).





Figura 28 B. Boceto dummy (1).





Presente sus propios diseños de prendas trazando bocetos dummy de modo que los detalles de la prenda y la figura humana se aprecie con claridad. Utilice color para dar más realce a sus bocetos.

Coordinando con las actividades que desarrollará en la disciplina de Confección de vestuario escénico e integrado en equipos, elabore los bocetos de las prendas que diseñará y confeccionará para el Bloque II, iniciando con los trazos planos de las prendas, presentando bocetos burdos, y una vez aprobados estos, generando los bocetos dummy que permitan apreciar con todo detalle cómo se verán prendas al terminar su confección.

Al finalizar su producto, comente en plenaria la utilidad del



diseño de bocetos en la industria de la moda que permita desarrollar el producto adecuado para el cliente y redacte una ficha de conclusión con esta información.

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Elabore un set de bocetos de moda para niña, niño, dama y caballero, para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.

Se sugiere organizar una exposición de los productos elaborados a fin de dar a conocer a la comunidad educativa los trabajos de los estudiantes.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los diferentes cánones existentes para el diseño de modas y las herramientas de estilización de figurines y su utilización para la construcción de bocetos de moda.	Bocetos trazados en diferentes cánones.	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Diagrama bocetos de moda para dama y niña, caballero y niño por medio de técnicas de dibujo Ilustra bocetos para pasarela como trabajo previo a la elaboración de figurines por medio de técnicas de dibujo.	Bocetos a color	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora por medio de la reflexión, su aportación para el logro y consecución de las metas planteadas.	Ficha de conclusión	Guías estructuradas de observación	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabore un set de bocetos de moda para niña, niño, dama y caballero, para su uso en el proyecto Pasarela de modas aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.	Colaborativa. Heteroevaluación.	Escala estimativa (Ver Anexo 2)	30%
TOTAL				100%

Bloque III. Proyecto pasarela de moda

Propósito del Bloque

Que el alumno elabore el proyecto de una pasarela de modas, diseñando todos los instrumentos técnicos y de logística, así como las fichas requeridas para la colección de prendas a presentar.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Planeación de una pasarela. <ul style="list-style-type: none"> a) Tipos de pasarela. b) Temporada c) Colecciones. 	<p>Identifica los elementos que conforman el proyecto de una pasarela, las fases del evento y las actividades que deben desarrollarse en cada una de ellas por medio de la indagación en fuentes confiables de información.</p>	<p>Elabore el proyecto de pasarela de modas para una colección de ropa aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.</p>
2. Fichas técnicas. <ul style="list-style-type: none"> a) Ficha de diseño/Trazo plano. b) Ficha de construcción. c) Ficha de lavandería y empaque. 	<p>Cataloga la información de las fichas técnicas de una prenda, por medio de la indagación en fuentes confiables, a fin de identificar el proceso al que están asignadas.</p> <p>Construye las fichas técnicas de la colección de ropa a presentarse en una pasarela de moda para el manejo adecuado de las prendas.</p> <p>Valora la importancia de conocer el proceso de elaboración de una pasarela, considerando todas sus fases y los recursos a</p>	



utilizar cubriendo las expectativas de los clientes.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Planeación de una pasarela.

1. Observe los videos presentados por el docente en donde se muestran diferentes tipos de pasarelas. Trate de identificar la diferencia entre ellas. Indague en fuentes confiables el concepto de pasarela y los tipos de pasarela existentes (Tipo I, T, C, S, D, TT). Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Observe videos de pasarelas Prêt-à porter (Ver Figura 30 B Pasarela Pret-á porter listo para usarse), Alta costura (Ver Figura 31 B Pasarela alta costura) y Resort (Ver Figura 32 B Pasarela Resort o de temporada) e identifique las diferencias entre ellas. Elabore un folleto de modas para cada tipo de pasarela utilizando recortes de revistas

Figura 30 B. Pasarela Prêt-à porter (Listo para usarse)



ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere presentar diferentes videos en donde se pueda apreciar fácilmente los diferentes tipos de pasarela y eventos de moda, de modo que, incluso antes de ser descritos, los estudiantes identifiquen las diferencias entre ellas.

Algunas ligas propuestas son las siguientes:

Pasarela Prêt-à porter (Listo para usarse)

https://www.youtube.com/watch?v=D0_GS2GjqFI

Pasarela Alta costura:

<https://www.youtube.com/watch?v=cltqOM1RbOA>

Pasarela Resort o de temporada

<https://www.youtube.com/watch?v=delU2dlrcyY&list=RDCMUC3T5fmgL4Kvk3kG1kF6JFeA&index=1>

Figura 31 B. Pasarela Alta costura.



Figura 32 B. Pasarela Resort o de Temporada.





2. Indague en fuentes confiables el concepto de “temporada” y “colección”; elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Identifique las características (temporalidad, colores, escenarios, iluminación, prendas, accesorios, etc.) de una pasarela Temporada Primavera-verano y de una pasarela Temporada Otoño-Invierno, así como las diferentes colecciones que pueden presentarse en función de las prendas que las conforman y la población a la que se dirigen.

Organizado en equipos, realice la presentación de una colección (Prêt-à porter, para caballero, crucero, prefall o alta costura) a través de algún medio audiovisual, y resalte sus características. ambos aplicados al diseño de modas. Guíe su presentación en la propuesta de organización utilizada para la planeación de una colección Prêt-à porter, ya que la asignación de tareas y actividades responden a una temporalidad específica para la industria de la moda. (Ver Figura 33 B Cuadro de planeación Pret-á porter para obtener una colección).

Figura 33 B. Cuadro de Planeación Prêt-à porter para obtener una colección.

Calendario anual de ropa pret a porter



Elabore el proyecto de una pasarela, indicando las actividades que deben realizarse en cada uno de los tres momentos del evento:

2. Se sugiere organizar en equipos colaborativos el trabajo de revisión de temporadas y colecciones de moda, de manera que a cada equipo le corresponda la investigación y presentación de un tipo de pasarela diferente.

Es importante que explique a los estudiantes que debido a que una pasarela de moda es un evento de producción logística y audiovisual, es de suma importancia que revisen en diferentes momentos, varios videos de este tipo de festivales. Los más recomendables son los que se producen en los eventos de Fashion Week de Nueva York, Londres, Milán y París. Plantee a los estudiantes que una pasarela es un evento cuya magnitud requeriría un desembolso considerable, por lo que para el desarrollo de esta disciplina se propone únicamente el desarrollo del proyecto y no la ejecución del mismo, sin embargo, no es limitativo en este sentido, ya que, si alguna institución pudiera concretarlo, existen todos los elementos para que pueda llevarlo a cabo. Coordine actividades con el docente de la disciplina Confección de vestuario escénico para que la colección de ropa que va a presentarse incluya las prendas y accesorios que los estudiantes desarrollen en ella.



A. Antes de la pasarela: (Ver Figura 34 B Antes de una pasarela).

Figura 34 B. Antes de una pasarela.



- Planeación (desarrollo de la estrategia del programa, elección de un tema en específico para que tenga coherencia de inicio a fin, obtención del presupuesto de gastos).
- Localización (elección del lugar idóneo, visita al sitio para ensayar, revisión de iluminación y sonido).
- Equipo (realización del casting de modelos, selección de peinado, maquillaje y atuendo para cada modelo, selección de accesorios por parte del estilista, asignación de auxiliares de vestuario que ayuden a los modelos a cambiarse).
- Publicidad (diseño de la invitación, diseño de la campaña para los medios de comunicación).
- Preparación (planchado de prendas, envío de prendas a la localización, elaboración del inventario de todo lo que se envía, selección de bolsa obsequio, ensayo del programa).

B. Durante la pasarela (Ver Figura 35 B Durante la pasarela).



Figura 35 B. Durante la pasarela.



- Entrada/Ingreso (ejecución del desempaque, inventario y acomodo prendas), realización del ensayo general con música y modelos, pase de lista de modelos y coordinados para cada uno).
- Puesta en escena (Montaje de escenario y camerinos, decoración general, prueba de sonido e iluminación).
- Documentación (realización de fotografía y/o filmación de la pasarela).
- Personal (asignación de hostess en la entrada y revisión de lista de invitados, diferenciación de atención a invitados VIP, ministración de bocadillos y bebidas a los invitados, asignación de seguridad tras camerinos).

C. Después de la pasarela (Ver Figura 36 B después de la pasarela).

Figura 36 B. Después de la pasarela.



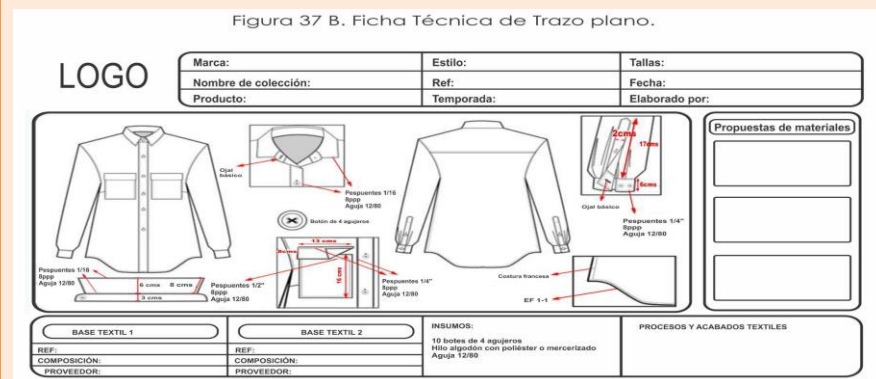
- Salida (establecimiento de hora y lugar de salida, verificación del inventario, desmontaje).
- Posproducción (planchado/lavado, o en su defecto, reparación de prendas, desarrollo de marketing con imágenes de la pasarela para redes sociales o prensa).

Integrado en equipos, elabore su proyecto y presente al resto del grupo. Coordinando con las actividades que desarrollará en la disciplina "Confección de vestuario escénico" e integrado en equipos, elabore su proyecto de pasarela y presente al resto del grupo.

Fichas técnicas

3. Indague en fuentes confiables las diferentes fichas técnicas que se manejan en la industria de la moda, desde la requerida para la confección de una prenda hasta la que debe elaborarse con instrucciones para su lavado y empaque. Reconozca los elementos que integran cada una de ellas. Elabore un organizador gráfico y presente al resto del grupo.

Coordine las actividades y productos que elaborará en la Disciplina "Confección de vestuario escénico" con las que desarrollará en esta disciplina, de modo que, organizado en equipos, elabore Fichas técnicas para cada una de ellas, asegurándose que recopilan toda la información necesaria para lograr el proceso al que está asignada. Elabore para cada prenda la Ficha de Trazo plano, Ficha de diseño, Ficha de construcción y Ficha de tintorería y empaque. (Ver Figuras 37 B Ficha técnica de trazo plano, 38 B Ficha técnica de diseño, 39 B Ficha técnica de construcción, 40 B Ficha técnica de construcción, proceso, 41 B Ficha técnica de lavandería y empaque).



3. Se sugiere se asegure de que, durante la actividad de investigación, los estudiantes obtengan datos sobre las fichas técnicas más utilizadas y necesarias en la industria de la moda:

- Ficha técnica de diseño. Es la hoja de presentación de la prenda, se muestra principalmente sobre un figurín y es con la que se presenta al cliente. Lleva una breve descripción de la prenda con detalles que quizás no se logran ver en el dibujo y propuestas de tela.
- Ficha técnica de trazo plano. Aquí se va a especificar los aditamentos/avíos que se van a utilizar durante el proceso de producción, medidas finales de la prenda, ubicación de avíos, muestra de las telas seleccionadas, procesos especiales o específicos en determinadas partes de la prenda.
- Ficha técnica de Confección. Descripción a detalle de los procesos de confección de la prenda, básicamente son los pasos a seguir para poder elaborar el producto de inicio a fin.
- Ficha técnica de Etiqueta y Empaque. Se utiliza para informar sobre la ubicación de etiqueta, ya sea de tela cosida en la prenda, la de papel que va con marca/logo/talla/código de barras/precio. Esta ficha indica también las especificaciones del modo en el que se va a empacar la prenda si se solicita algún envío fuera de la ciudad/país.

Figura 38 B. Ficha Técnica de Diseño.

LOGO

Marca:	Estilo:	Tallas:
Nombre de colección:	Ref:	Fecha:
Producto:	Temporada:	Elaborado por:

DELANTERO

ESPALDA

Propuestas de colores

<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Camisa con cuello y pie de cuello, manga larga con recogido en el puño y portañuela, el puño y la portañuela llevan un botón acrílico de 4 agujeros. 2 bolsillos rectangulares de parche con tapa, pinza en costado, pechera postiza con 6 botones (iguales a los del puño), puño con doble abotonadura. Ojales normales. Almilla en el posterior entegada y ruedo con diseño.</p>	<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Costuras a 8 ppp (paspuntos por pulgada) Paspuntos de acabados de ojillo clase EF. Costura francesa en costados y manga.</p>
--	--

Figura 39 B. Ficha Técnica de Construcción.

LOGO

Marca:	Estilo:	Tallas:
Nombre de colección:	Ref:	Fecha:
Producto:	Temporada:	Elaborado por:

ITEM	REFERENCIA DE MEDIDA	XS	S	M	L	XL
A	Ancho de pecho	33	35	37	39	41
B	Contorno de cintura	64	68	72	76	80
C	Contorno de cadera	92	96	100	104	108
D	Largo de camisa	62.5	63	63.5	64	64.5
E	Largo de costado	34	34.5	35	35.5	36
F	largo total de manga	59	59.5	60	60.5	61
G	Largo de manga	53	53.5	54	54.5	55
H	Ancho de puño	6	6	6	6	6
I	Contorno de puño	21	22	23	24	25
J	Largo de portañuela	16	16.5	17	17.5	18
K	Ancho de cuello	5	5	5	5	5
L	Contorno de cuello	40	41	42	43	44
M	Ancho de espalda	36	37	38	39	40
N	Ancho de almilla	9	9.25	9.50	9.75	10
N	Largo de almilla a ruedo	53.5	53.75	54	54.25	54.5
O	Ancho de hombro	12.5	12.75	13	13.25	13.5

Figura 40 B. Ficha técnica de construcción. Proceso.

FICHA TÉCNICA						
ARTÍCULO	CAMISA PARA CABALLERO	TALLA	XS	LÍNEA	CASUAL	MUESTRA DE TELA
CLIENTE	HUMMINGBIRD	TEJIDO	PLANO	FECHA	05/03/2020	
GÉNERO	CABALLERO	TELA	AZUL/GRIS/MIL RAYAS	ELABORÓ	CINDY PÉREZ	
MODELO	HB001	COMPOSICIÓN	50% POLIÉSTER 50% ALGODÓN			
PROCESO DE CONFECCIÓN						
PREPARACIÓN	ENSAMBLE		TERMINADO			
<ul style="list-style-type: none"> ENTRETELA PUÑOS, CUELLO Y ALETILLA. PREPARAR PUÑOS Y HACER PESPUNTE DE 1/4". PREPARAR PIE DE CUELLO Y PASAR PESPUNTE DE 1/16". PREPARAR CUELLO Y PASAR PESPUNTE DE 1/4". COSER CUELLO Y PIE DE CUELLO. HACER TRABA DE ESPALDA. COSER TABLÓN DE ESPALDA Y COSER TRABA. COSER BEBEDEROS. COSER PINZAS DE MANGA. HACER TAPA DE BOLSAS Y PASAR PESPUNTE 1/16". PASAR OVER A LA BOLSA DE PARCHÉ Y DOBLADILLO DE LA PARTE SUPERIOR. COSER PIEZAS SUPERIORES CON INFERIORES D.F. Y T.E. CON K5TH. COSER BOLSA Y TAPA. HACER PESPUNTE 1/16" A BOLSA DE PARCHÉ. 	<ul style="list-style-type: none"> COSER BATA COSER HOMBROS EN LIMPIO COSER MANGAS CERRAR COSTADOS DESDE MANGA COSER PUÑOS COSER CUELLO COSER ALETILLAS 		<ul style="list-style-type: none"> HACER DOBLADILLO DE 3/8" EN LIMPIO. COSER PALMAS DE 1/4". HACER OJALES. COSER BOTONES. DESHILAR PLANCHAR 			
			COLOCACIÓN DE BOTÓN Y OJAL: <ul style="list-style-type: none"> 6 BOTONES EN CENTRO DELANTERO CON SEPARACIÓN DE 3" ENTRE CADA UNO. 2 BOTONES PARA CADA PUÑO. 1 BOTÓN PARA CADA CARTERA. 			
NOTAS: CONSUMO DE 3/8 EN TODA LA PRENDA. DOBLADILLO DE 3/8 EN LIMPIO. FUSIONAR, PIE DE CUELLO, PUÑO Y ALETILLA IZQUIERDA						

Figura 41 B. Ficha Técnica de Lavandería y empaque.

FICHA DE LAVANDERÍA Y EMPAQUE								
Consumidor:	Nombre del Producto	Fecha:						
Código de producto:	Temporada : Otoño-Invierno	Fabricante/logo						
Lavado: * Sencillo sin sobrecargar la lavadora * Agua fría para evitar que pierda la elasticidad (No más de 30 C) * Jabón/Detergente libre de cloro. * Sin suavizante	Planchado: * Vapor de una temperatura entre 70° y 120° C. * Abrir costuras y marcar dobladillo.	Rotulación de la caja: <table border="1"> <tr> <td>Cantidad</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Color</td> <td>Blanco</td> </tr> <tr> <td>Talla</td> <td>CH-M-G</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 5 CH - 5 M - 5 G 	Cantidad	15	Color	Blanco	Talla	CH-M-G
Cantidad	15							
Color	Blanco							
Talla	CH-M-G							
Empaque de prenda individual: La prenda va doblada y envuelta solamente con una tira de cartoncillo o blanco con el logo d el anarca.	Prenda empacada para envío: Las prendas irán empacadas juntas, apiladas por tallas, cada una con su empaque individual.							

Verifique que las fichas elaboradas contienen todos los datos importantes y relevantes tanto del cliente/ empresa/ prenda: deben llevar como encabezado: logo, nombre de la empresa, título, temporada, tipo de prenda, talla, género, etc.

Para la elaboración de la Ficha de Tintorería y empaque tome en cuenta la simbología utilizada para los procesos de lavado, secado, planchado y blanqueado de las prendas. (Ver Figuras 42 B Símbolos para etiquetas textiles, lavado y limpieza en seco, 43 B Símbolos para etiquetas textiles, lavado y secado y 44 B Símbolos para etiquetas textiles, planchada y blanqueado).

Figura 42 B. Símbolos para etiquetas textiles. Lavado y limpieza en seco.

LAVADO		LIMPIEZA EN SECO	
	Lavado a máquina normal.		Limpieza en seco.
	Lavado a máquina programa antiarrugas.		Limpieza en seco, cualquier disolvente.
	Lavado a máquina programa prendas delicadas.		Limpieza en seco, solo disolventes minerales.
	Lavar a mano.		Limpieza en seco, disolventes que no contengan tricloroetileno.
	No lavar con agua.		No lavar en seco.
	Temperatura, máximo 30°.		Limpieza en seco, sin vapor
	Temperatura, máximo 40°.		Limpieza en seco, ciclo corto.
	Temperatura, máximo 50°.		Limpieza en seco, baja temperatura.
	Temperatura máxima de lavado.		Limpieza en seco, humedad reducida.
			Solo disolventes minerales. Limitación en: añadido de agua, acción mecánica y temperaturas.
			No acepta tricloroetileno. Limitación en: añadido de agua, acción mecánica y temperaturas.

Figura 43 B. Símbolos para etiquetas textiles. Lavado y secado.

SECADO			
	Secado a máquina.		Colgar para que escurra.
	Secado a máquina, antiarrugas.		Colgar para que escurra a la sombra.
	Secado a máquina, prendas delicadas		Secar en horizontal.
	No secar a máquina.		Secar en horizontal a la sombra.
	No secar a máquina.		No retorcer.
	Secado a máquina en frío.		Secadora a temperatura baja.
	Secado a máquina en frío, prendas delicadas.		Secadora a temperatura media.
	Colgar para secar.		Secadora a temperatura alta.

Figura 44 B. Símbolos para etiquetas textiles. Planchado y blanqueado.

PLANCHADO		BLANQUEADO	
	Todo tipo de planchado.		Blanquear según necesidad.
	Planchado a temperatura baja.		No blanquear.
	Planchado a temperatura media.		Blanquear sin cloro según necesidad.
	Planchado a temperatura alta.		Blanquear según necesidad.
	No planchar.		No blanquear.
	Planchado sin vapor.		
	Planchado sin vapor a temperatura baja.		
	Planchado sin vapor a temperatura media.		
	Planchado sin vapor a temperatura alta.		

Presente su proyecto de Pasarela al resto del grupo. Al finalizar la presentación, discuta en grupo las ventajas de conocer el proceso de elaboración del proyecto de una pasarela, considerando todas sus fases y los recursos a utilizar en cada una de ellas, resaltando tanto la importancia de este conocimiento como la oportunidad de utilizarlo para insertarse en la industria de la moda en cualquiera de sus procesos como medio para generar ingreso. Elabore una ficha de conclusión con estas reflexiones.



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Elabore el proyecto de Pasarela de modas para una colección de ropa, aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.

Se sugiere que el docente promueva en la comunidad educativa una pasarela a fin de generar un evento en donde los estudiantes puedan poner en juego los conocimientos adquiridos durante este bloque.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los elementos que conforman el proyecto de una pasarela, las fases del evento y las actividades que deben desarrollarse en cada una de ellas por medio de la indagación en fuentes confiables de información.	Planeación de todas las fases de una pasarela	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Cataloga la información de las fichas técnicas de una prenda, por medio de la indagación en fuentes confiables, a fin de identificar el proceso al que están asignadas. Construye las fichas técnicas de la colección de ropa a presentarse en una pasarela de moda para el manejo adecuado de las prendas	Proyecto de pasarela de moda.	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora la importancia de conocer el proceso de elaboración de una pasarela, considerando todas sus fases y los recursos	Ficha de conclusión.	Guías estructuradas de observación	10%



	a utilizar cubriendo las expectativas de los clientes.			
--	--	--	--	--

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabore el proyecto de Pasarela de modas para una colección de ropa, aplicando sus conocimientos de patronaje y diseño en trabajo colaborativo.	Colaborativa. Heteroevaluación.	Escala estimativa (Ver Anexo 3)	30%
TOTAL				100%



INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
TOTAL:				



INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
TOTAL:				

REFERENCIAS

Calderin, J. (2016). *La industria del diseño de modas*. Trillas.
 Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada*. (2ª ed.). McGraw Hill
 González, A. (2014). *El libro del estilo*. Editorial Océano. México.
 Koter, P. y Armstrong, G. (2017). *Fundamentos de Marketing* (13º ed.). Editorial Pearson Education.
 Maturana F. (2014). *Transformación en la convivencia*. México: Granica

REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

Fashion Feed. (2020). *Balmain | Spring/Summer 2021 | Paris Fashion Week* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hZnGSYRQYxY>

FF Chanel. (2020). *Carolina Herrera | Spring Summer 2021 | Full Show* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=deIU2dlrcyY&list=RDCMUC3T5fmgL4Kvk3kG1kF6JFeA&index=1>

Harper's Bazaar UK. (2020). *Best of Milan Fashion Week Spring/Summer 21 | Bazaar UK* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4BNML-OOFF0>

Lagura, A. (2020). *MOMS Atelier Fiesta 2021 - Colección Primavera Verano 2021 de Hannibal Laguna en MBFW Madrid* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Zofj4ojyAEU>

Páez, L. (2018). *Cómo hacer bocetos de diseño de moda rápidamente: ejercicio*. (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GakvRI3IYtY>

Páez, L. (s/f). *Cómo dibujar figurines de moda: pose de frente*. (Video). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GCI2_Z6JDUC

Santaella, J. (2019). *Cómo crear un Círculo Cromático de 12 colores RYB (Rojo-amarillo-azul)* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZVIS0Bb76Sw>

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

Story Time Fashion Edition (2020). *Que es moda prêt à porter | ready to wear | #15 | Story Time Fashion Edition*. (Video). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D0_GS2GjqFl

World Fashion Channel. (2020). *Tom Ford fall-winter 20-21 New York fashion week* (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Nxe8cYgaH9A>



ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO DEL BLOQUE I

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque I				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				



4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				
5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. Los trazos que conforman su producto final tienen calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				
4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				



5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. El diseño de su producto final tiene calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				
4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				



5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. Su producto final tiene calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				

* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2019.