

UNIDAD DIDACTICA: Patronaje experimental a través de modelado sobre maniquí

CURSO	ÁREA	MATERIA	ASIGNATURA
3º	ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA	PATRONAJE Y CONFECCIÓN	TALLER DE MODELADO SOBRE MANIQUÍ

OBJETIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>Elaborar un diseño tridimensional teniendo como soporte el maniquí. CE2</p> <p>Confeccionar una colección colectiva entre un grupo de alumnos. CE1, CE2</p> <p>Conocer y aplicar técnicas de confección a máquina y a mano. CE8, CE3, CE8</p> <p>Adquirir destreza con materiales no convencionales. CE3</p> <p>Valorar y apreciar el resultado de la colección en grupo. CE8</p>	<p>Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. CE1</p> <p>Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. CE2</p> <p>Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. CE3</p> <p>Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. CE8</p>

CONTENIDOS BÁSICOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Modelado sobre maniquí.</p> <p>Reconocimiento de la forma del maniquí: Volumen</p> <p>Características de los materiales.</p>	<p>Comprensión y experimentación de los materiales.</p> <p>Análisis de imágenes en revistas, web, libros, etc</p> <p>Ejecución adecuada de las técnicas de confección a mano y a máquina.</p> <p>Trazado de guías sobre maniquí: volumen</p>	<p>Valoración y apreciación sobre el resultado de la confección.</p> <p>Respeto, compromiso y crítica entre los componentes del grupo.</p> <p>Pulcritud y limpieza en la realización de los diseños.</p>

	Utilización y selección de tejidos y materiales no convencionales para el desarrollo de la prenda.	
--	--	--

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Actividad de iniciación y motivación

- Consulta de las tendencias actuales a través de web, revistas, libros, catálogos, etc
- Búsqueda de diseñadores que hagan modelado y experimenten nuevas formas.
- Presentación de la unidad y los objetivos a alcanzar.

Actividad de desarrollo y aprendizaje

- Elección de tejidos y color, a través de pruebas y muestrario.
- Realización del modelado en glassilla, prototipo, de manera individual por parte del alumno/a.
- Prueba de prototipo con la modelo asignada y reajustar prenda.
- Desarrollo y confección del outfit final con los tejidos elegidos.
- Fitting con la modelo asignada y corrección de errores.

Actividad de refuerzo y ampliación

- Como actividad de ampliación desarrollar un segundo outfit para aumentar la colección.
- Como actividad de refuerzo dedicar unas horas a la semana en horario extraescolar en el aula, por la tarde, para realizar el trabajo con el profesor.

Actividades complementarias

- Encuentro con alumnos de otros cursos que expongan su experiencia del desfile.
- Proyección visual de anteriores ediciones.

METODOLOGÍA

Desarrollo de una metodología activa y participativa por parte de los alumnos:

1. Técnica de lluvia de ideas, a través de modelado. Primeros ejercicios.
2. Formar grupos de 4 o 5 alumnos con intereses comunes que se pueden observar tras hacer estos ejercicios o a lo largo del curso.

3. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos. Que el alumno/a desarrolle una actividad cognitiva cuyo objetivo sea establecer conexiones entre lo que ya sabe y los nuevos contenidos.
4. Promover una actividad motivadora en el alumno/a. Utilizando estímulos tanto emocionales como sociales o intelectuales... Es decir, en esta actividad en la que se relacionan personas, no papeles ni objetos, la implicación de los profesores va a ser definitiva.
5. Fomentar siempre el trabajo en todos sus aspectos. Favorecer la creación de un hábito de trabajo, tanto individual que favorezca la constancia, el rigor y la voluntad, como en equipo, de modo que la comunicación entre iguales enriquezca la comprensión y la expresión.
6. Debates y críticas constructivas entre grupos.
7. El método induce a una investigación que puede tener límites por parte del alumno que genera volúmenes que no existen hasta el momento de su génesis, por lo tanto el alumno no se inspira en ningún volumen ni forma previa. Es algo mas azaroso y experimental.

TEMPORALIZACIÓN

Fecha: Comienzo 1 mayo hasta 8 junio.
 Nº de sesiones: 10, de 2 horas cada una.
 Total: 20 horas

RECURSOS

MATERIALES	HUMANOS
Máquinas de coser Tejidos Papel para patrones Reglas Lápices Revistas Maniquís Utensilios de costura: agujas, alfileres, hilos, dedal, tiza,...	Modelos, para las pruebas de la indumentaria.

EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES
Observación directa y sesiones mediante comentarios con los grupos. Cuaderno de clase para la	Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos trabajos.	Genera propuestas de diseño de una colección. Desarrolla y justifica el trabajo investigativo a través de las pautas dadas.

<p>evaluación formativa.</p> <p>Rúbrica.</p>	<p>Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.</p> <p>Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.</p> <p>Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</p> <p>Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.</p>	<p>Utiliza adecuadamente la maquinaria.</p> <p>Conoce y desarrolla los procesos de confección a mano y a máquina.</p> <p>Soluciona y resume los problemas que se plantean en el proyecto.</p> <p>Demuestra interés, participación y respeto de los problemas acontecidos durante la realización del proyecto en grupo.</p>
--	---	--

Ejemplo de rúbrica:

	OPTIMO	ADECUADO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Habilidad y destrezas técnicas				
Presentación y limpieza				
Creatividad y originalidad				
Adaptación y respeto al grupo				
Desarrollo del diseño				
Entrega a tiempo				

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

GENERAL	ESPECIFICA
FISCHER, Anette: "Construcción de prendas.	http://www.fashionmagazine.com/
MORS DE CASTRO, Lucía: " Patronaje de Moda.	http://vmagazine.com/
Una guía práctica paso a paso". Editorial	http://www.vogue.es
	http://purple.fr/

Promopress. Barcelona. 2011.

GILESWKKA, Teresa. "Moulage: Las bases". Editorial Drac, 2013.

KISEL, Karolyn: "Drapeados: curso completo". Ed. Blume, 2104.

L, Kamitsis: Vionnet: Fashion Memoir. Thames and Hudson, 1996.

KNOWLES, Lori A. "The practical guide to pattermaking for fashions designers". Ed. Fairchid, New York, 2005.

E.K. Drudi. "Wrap & Drape Fashion". The Pepin Press, 2007.

NAKAMICHI, Tomoko: "Pattern magic: la magia del patronaje". Ed. Gustavo Gili, 2012.

NAKAMICHI, Tomoko: "Pattern magic 3". Ed. Gustavo Gili, 2016.

NAKAMICHI, Tomoko: "Pattern magic: Strech fabrics". Ed. Gustavo Gili, 2012.

SATO, Hisako: "Drapeados: el arte de modelar prendas de vestir". Ed. Gustavo Gili, 2013

ANEXOS