

CURRÍCULO DE LA FIGURA PROFESIONAL “DISEÑO DE MODAS”

1. Objetivo general

Formar bachilleres técnicos en Diseño de modas con competencias creativas, técnicas y tecnológicas para conceptualizar, diseñar, producir y comercializar prendas de vestir y accesorios de moda, aplicando principios de ergonomía, funcionalidad, estética e innovación; seleccionando materiales adecuados y utilizando herramientas de representación, patronaje y confección; incorporando criterios de sostenibilidad, identidad cultural, tendencias del sector textil, industria creativa y normas de calidad.

2. Plan de estudios

Total periodos pedagógicos tronco común		1ro 19	2do 19	3ro 19
Módulos Genéricos de la Familia Profesional	Fundamentos del diseño y creatividad	3		
	Técnicas de representación gráficas	2	2	
	Ilustración digital orientada a diseño	2	2	
Módulos Especialización	Materiales textiles y tendencias	3	2	
	Patronaje y transformaciones	5	5	6
	Diseño creativo y sostenible		3	3
	Técnica de ensamblaje y acabados de la confección	4	5	6
	Marketing de moda			2
Módulo práctico/experimental		2	2	4
Total de periodos pedagógicos de formación técnica		21	21	21

3. Módulos genéricos

Durante el primer y segundo año de formación, el estudiante desarrolla competencias genéricas vinculadas a la familia Diseño. Gracias a las características de los módulos trabajados en esta etapa, el estudiante adquiere herramientas que le permiten construir una opinión más informada y tomar decisiones con mayor fundamento. Esto favorece su capacidad para, en caso de que lo desee, transitar entre distintas figuras profesionales dentro de la misma familia, continuar con su trayectoria educativa, insertarse en el mundo laboral o emprender un proyecto propio.

Se estructuran los siguientes módulos genéricos:

- Fundamentos del diseño y creatividad
- Técnicas de representación gráficas
- Ilustración digital orientada a diseño

Módulo Genérico Nro. 1		
Nombre del módulo:	Fundamentos del diseño y creatividad	
Nivel:	1ro	
Duración:	120 periodos pedagógicos	
Unidad de competencia asociada:	UC1: Analizar contextos, necesidades de usuarios y tendencias culturales para generar conceptos de diseño creativos e innovadores, considerando funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.	
Objetivo del módulo: Comprender contextos, necesidades de usuarios y tendencias culturales para generar conceptos de diseño creativos e innovadores, considerando funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.		
Resultados de Aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)		
RA.1. Investigar tendencias, necesidades del usuario y referentes culturales. CE1.1: Clasifica información relevante sobre tendencias y referentes culturales. CE1.2: Analiza las necesidades del usuario y su contexto para fundamentar conceptos de diseño. CE1.3: Relaciona la información recopilada con criterios de funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural.		
RA.2. Destacar oportunidades de innovación en productos o servicios visuales, textiles o multimedia. CE2.1: Distingue aspectos de los productos o servicios existentes que pueden mejorarse o reinterpretarse de manera creativa. CE2.2: Relaciona las oportunidades de innovación con tendencias actuales, necesidades del usuario y contexto sociocultural. CE2.3: Comunica claramente las oportunidades detectadas, justificando las propuestas con argumentos sencillos y coherentes. CE2.4: Evalúa la factibilidad básica de implementar las ideas innovadoras en proyectos reales		
RA.3. Generar conceptos de diseño (función, estética, creatividad, contexto y técnica), en productos y/o servicios atractivos, creativos e innovadores. CE3.1: Propone múltiples alternativas de concepto de diseño, demostrando creatividad e innovación. CE3.2: Selecciona la alternativa más adecuada según criterios estéticos y contextuales. CE3.3: Justifica cada concepto considerando la pertinencia cultural, la funcionalidad y la sostenibilidad. CE3.4: Representa los conceptos mediante bocetos, esquemas o mapas visuales comprensibles.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales



<p>Definición de diseño</p> <p>Modelos y fases del diseño</p> <p>Tipos de diseño</p> <p>Principios de diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alineación ▪ Repetición ▪ Contraste ▪ Jerarquía ▪ Equilibrio ▪ Color ▪ Forma <p>Etapas del diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Investigación • Análisis • Planificación y proyección <p>Naturaleza del diseño</p> <p>Teoría del diseño</p> <p>Conceptos de creatividad e innovación en diseño.</p> <p>Elementos del diseño visual y su función en la comunicación.</p> <p>Relación entre percepción visual y cultura/contexto.</p> <p>Naturaleza del diseño</p> <p>Características y elementos de la Creatividad.</p> <p>Técnicas y Métodos</p> <p>Diferentes tipos de creatividad</p> <p>Definición de tendencias</p> <p>Tipos de tendencias y referencias culturales.</p> <p>Conceptos de funcionalidad, ergonomía y sostenibilidad en productos y propuestas visuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar mapas conceptuales de las etapas de diseño ▪ Generar ideas creativas mediante técnicas de ideación: brainstorming, mapas conceptuales, moodboards, design thinking. ▪ Analizar tendencias, necesidades de usuarios y referentes culturales. ▪ Seleccionar y justificar conceptos de diseño a partir del análisis y la generación de ideas. ▪ Comprender los conceptos de funcionalidad, ergonomía y sostenibilidad. ▪ Clasificar información relevante sobre tendencias y referentes culturales. ▪ Aplicar principios del diseño en la elaboración de bocetos, esquemas y prototipos iniciales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar la curiosidad y sensibilidad estética para observar y valorar el entorno visual. ▪ Desarrollar pensamiento crítico y reflexivo sobre tendencias y contextos culturales. ▪ Mantener apertura a nuevas ideas y alternativas creativas. ▪ Demostrar compromiso con la funcionalidad, sostenibilidad y pertinencia cultural en los diseños. ▪ Trabajar de manera responsable y colaborativa durante el proceso creativo.
<p>Perfil del o la docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Diseño de Comunicación Visual, Diseño Multimedia, 		

Comunicación Visual, Tecnologías de la Comunicación Gráfica, Ilustración Digital o carreras afines.		
<ul style="list-style-type: none"> Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Aprendizaje en Contextos Reales Role-Playing y Simulaciones Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas) 		
Materiales y recursos		
Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1
Referencias Bibliográficas		
Libros: <ul style="list-style-type: none"> Louro, E. (2025). Iconos de estilo. Editorial La Vanguardia. Jones, T. (2015). Moda hoy. Editorial Blume. Broncano, F. (2006), "Diseño y la representación en la ingeniería", en Aracil, Javier, Ingeniería y pensamiento, Fundación del Monte, Sevilla. Carvajal Villaplana, Á. (2003), "La función de la noción de diseño en la tecnología", Revista de la Universidad de Costa Rica, vol. 41, núm. 103, pp. 107-116. Gwilt, A. (2014), Moda sostenible, Gustavo Gili, Barcelona. Glaser, Milton (2008/2014), Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones leves (más o menos sobre diseño), Gustavo Gili, Barcelona. Martín, A. (2013), Transformation Design: o el cambio de paradigma del diseño, en Amonatela Diseño e investigación (2013) Editorial Gustavo Gili, Simon Seivewright 		
Sitios Web: Técnicas y métodos creativos aplicados a la conceptualización del diseño. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6264879.pdf		

Módulo Genérico Nro.2	
Nombre del módulo:	Técnicas de representación gráficas
Nivel:	1ro, 2do
Duración:	160 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC2: Aplicar fundamentos, principios y técnicas de diseño para elaborar propuestas visuales, productos textiles o proyectos multimedia que integren creatividad, funcionalidad y coherencia estética.
Objetivo del módulo: Aplicar fundamentos, principios y técnicas de diseño para elaborar propuestas visuales, productos textiles o proyectos multimedia que integren creatividad, funcionalidad y coherencia estética.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
<p>RA.1. Reconocer principios y fundamentos del diseño (línea, forma, color, composición, equilibrio, ritmo, contraste, armonía).</p> <p>CE1.1: Identifica correctamente cada principio y fundamento del diseño en ejemplos visuales, gráficos o de indumentaria.</p> <p>CE1.2: Analiza piezas gráficas, productos o prendas evidenciando el uso de los principios de diseño.</p> <p>CE1.3: Aplica los fundamentos del diseño ajustando formas, colores y texturas según la intención estética y la funcionalidad en distintos contextos creativos.</p> <p>CE1.4: Relaciona los fundamentos con la percepción estética y la comunicación visual del usuario.</p> <p>RA.2. Generar ideas creativas mediante técnicas de diseño (brainstorming, mapas conceptuales, moodboards, design thinking), considerando funcionalidad, estética y pertinencia cultural.</p> <p>CE2.1: Emplea técnicas de ideación (brainstorming, mapa conceptual, moodboard o design thinking), de manera organizada para generar múltiples alternativas de diseño.</p> <p>CE2.2: Considera la funcionalidad, estética y pertinencia cultural al desarrollar cada idea creativa.</p> <p>CE2.3: Explica de manera clara y estructurada las decisiones creativas tomadas durante el proceso de generación de ideas.</p> <p>RA.3. Elaborar propuestas visuales o formales en bocetos, esquemas o prototipos iniciales.</p> <p>CE3.1: Representa ideas de manera clara y comprensible mediante bocetos, esquemas o prototipos iniciales.</p> <p>CE3.2: Aplica fundamentos del diseño (línea, forma, color, composición, proporción) en las representaciones realizadas</p> <p>CE3.3: Organiza y jerarquiza visualmente los elementos en los bocetos o esquemas según la intención del proyecto.</p> <p>CE3.4: Presenta los prototipos o bocetos, explicando las decisiones de diseño de manera clara y creativa.</p>	

RA.4. Evaluar las propuestas según criterios de estética, funcionalidad, ergonomía y pertinencia cultural.

CE4.1: Analiza la funcionalidad de la propuesta considerando el uso previsto y las necesidades del usuario.

CE4.2: Valora la pertinencia cultural del diseño, relacionando símbolos, estilos o referencias con el contexto.

CE4.3: Propone mejoras o ajustes simples basados en la evaluación de estética, funcionalidad, ergonomía y contexto.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Normas básicas de dibujo técnico y artístico aplicado al diseño.</p> <p>Uso de códigos gráficos, simbología y convenciones para transmitir información técnica y creativa.</p> <p>Elementos gráficos: líneas, formas, puntos, planos, volúmenes, símbolos, escalas y proporciones.</p> <p>Teoría del color</p> <p>Principios de claridad, legibilidad, coherencia visual y comunicación efectiva.</p> <p>Tipos de representación gráfica: planos, bocetos, diagramas, esquemas, isométricos, perspectivas, renders y storyboards.</p> <p>Conceptos de composición visual, jerarquía de elementos y ritmo visual en representaciones gráficas.</p> <p>Diferencias entre representación manual y digital, y sus aplicaciones en diseño de moda, gráfico y multimedia.</p> <p>Relación entre representación gráfica, conceptualización de ideas y desarrollo de proyectos de</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar bocetos, diagramas, planos y esquemas para comunicar ideas de diseño de manera clara. ▪ Aplicar escalas, proporciones, perspectivas y vistas técnicas en representaciones gráficas. ▪ Utilizar técnicas manuales: lápiz, tinta, marcadores, carboncillo y acuarela, según el tipo de proyecto. ▪ Utilizar técnicas digitales: software de dibujo, tabletas gráficas, programas para diseño vectorial. ▪ Organizar la información visual jerárquicamente para mejorar comprensión y claridad. ▪ Ajustar y corregir representaciones gráficas según criterios de coherencia, equilibrio y funcionalidad. ▪ Integrar referencias visuales y culturales en la representación gráfica de manera pertinente. ▪ Preparar presentaciones gráficas que comuniquen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar precisión, paciencia y cuidado en la realización de representaciones gráficas. ▪ Valorar la importancia de la claridad y legibilidad en la comunicación visual. ▪ Mantener actitud crítica y reflexiva frente a las representaciones propias y de los compañeros/as. ▪ Fomentar creatividad en la exploración de técnicas y estilos gráficos. ▪ Trabajar de manera ordenada, responsable y colaborativa durante la realización de gráficos y bocetos.

<p>diseño.</p> <p>Principios de percepción visual, perspectiva, proyección y profundidad aplicados a la representación gráfica.</p> <p>Funcionalidad de la representación gráfica como herramienta de comunicación entre diseñador, cliente y equipo de trabajo.</p>	<p>ideas de manera profesional y estructurada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluar las representaciones para identificar fortalezas y áreas de mejora. ▪ Combinar técnicas manuales y digitales según necesidades del proyecto, promoviendo versatilidad y adaptabilidad. 	
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> • Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Diseño de Comunicación Visual, Diseño Multimedia, Comunicación Visual, Tecnologías de la Comunicación Gráfica, Ilustración Digital o carreras afines. • Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) • Aprendizaje en Contextos Reales • Role-Playing y Simulaciones • Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas) 		
Requisitos básicos de infraestructuras, espacio y equipamiento:		
Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1
Referencias Bibliográficas		
<p>Libros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Williams, R. (2015). Diseño gráfico: Principios y tipografía. Anaya Multimedia. • Benzecri, J.-P. (2020). Técnicas de expresión artística. Editorial UOC. • Gallardo Hernández, H. (2020). Diseño de la información para la comunicación visual: en medios digitales. Editorial Académica Española. • López López, A. M. (2014). Figurines de Moda. Técnicas y Estilos. Anaya Multimedia. • Paci, T., & Drudi, E. K. (2025). Dibujo de figurines para el diseño de moda (3.^a ed.). Hoaki Books. • Diseño e investigación (2013) Editorial Gustavo Gili, Simon Seivewright 		

Sitios Web:

- Casa del Libro. (2025). Las técnicas artísticas (6ª ed.).
<https://www.casadellibro.com/libro-las-tecnicas-artisticas-6-ed/9788437602288/384517>
- Buscalibre. (2025). Libros sobre Expresiones artísticas del arte.
<https://www.buscalibre.us/libros/arte/formas-de-expresion?srsId=AfmBOorf47Ok6DRXptRvacdELWUKDN9DKosWGi5AIGQR9YEHISH3bSU2>
- Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). (2021). Fundamentos de Dibujo Técnico I: guía y recursos 2020–2021. UNED

Módulo Genérico Nro.3	
Nombre del módulo:	Ilustración digital orientada a diseño
Nivel:	1ro, 2do
Duración:	160 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC3: Crear ilustraciones digitales aplicadas al diseño, integrando fundamentos, herramientas tecnológicas y criterios estéticos para representar y comunicar de manera efectiva conceptos, productos y propuestas creativas, asegurando calidad visual y pertinencia al contexto.
Objetivo del módulo: Elaborar ilustraciones digitales aplicadas al diseño, integrando fundamentos, herramientas tecnológicas y criterios estéticos para representar y comunicar de manera efectiva conceptos, productos y propuestas creativas, asegurando calidad visual y pertinencia al contexto.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
RA.1. Aplicar fundamentos del diseño (color, forma, composición, proporción, equilibrio) en la elaboración de ilustraciones digitales. CE1.1: Emplea los fundamentos del diseño de manera adecuada en las ilustraciones digitales, respetando proporciones, equilibrio y composición. CE1.2: Organiza los elementos visuales de manera armoniosa para facilitar la comprensión y apreciación de la ilustración. CE1.3: Aplica combinaciones de color coherentes con la intención estética y comunicativa del proyecto. CE1.4: Mantiene coherencia estética en toda la ilustración, demostrando aplicación efectiva de los fundamentos del diseño.	
RA.2. Ajustar detalles de las ilustraciones (colores, texturas, proporciones, efectos) para garantizar coherencia estética y funcionalidad visual. CE2.1: Modifica colores, texturas y proporciones para mejorar la legibilidad y claridad de la ilustración.	

CE2.2: Diseña la ilustración asegurando que los ajustes refuercen la funcionalidad visual y la comunicación del concepto.

CE2.3: Formula soluciones creativas que enriquezcan la comunicación del concepto o producto, mejoren la comprensión visual y mantengan coherencia estética y funcionalidad.

RA.3. Integrar creatividad e innovación en las ilustraciones digitales para fortalecer la comunicación visual y conceptual.

CE3.1: Aplica técnicas innovadoras para destacar la identidad y el concepto de la propuesta.

CE3.2: Propone alternativas creativas que aporten valor estético y funcional a la ilustración.

CE3.3: Justifica de manera clara las decisiones creativas y de innovación adoptadas en la ilustración digital.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Principios del diseño aplicados a la ilustración digital: línea, forma, color, textura, proporción, composición, equilibrio, ritmo, contraste y armonía.</p> <p>Teoría del color y su aplicación en medios digitales.</p> <p>Tipos de ilustración digital: vectorial, bitmap, híbrida, 2D y 3D.</p> <p>Herramientas y software de ilustración digital.</p> <p>Resolución, formatos de archivo, perfiles de color y su relación con la calidad visual y reproducción.</p> <p>Uso de capas, máscaras, filtros y efectos digitales para optimizar la ilustración.</p> <p>Conceptos de creatividad, innovación y comunicación visual en ilustraciones aplicadas a productos, servicios y proyectos multimedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Crear ilustraciones digitales aplicando fundamentos del diseño y criterios estéticos. ■ Utilizar herramientas y técnicas digitales para generar bocetos, esquemas y productos finales. ■ Aplicar colores, texturas, efectos y proporciones de manera coherente con la intención comunicativa del proyecto. ■ Ajustar detalles de la ilustración para mantener coherencia estética y funcionalidad visual. ■ Integrar referencias visuales, tendencias y necesidades del usuario en la ilustración. ■ Experimentar con técnicas digitales avanzadas: degradados, sombras, efectos de luz y perspectiva. ■ Exportar ilustraciones en formatos adecuados según 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fomentar la creatividad y apertura a nuevas ideas en la creación digital. ■ Valorar la importancia de la coherencia estética y la funcionalidad visual. ■ Mantener actitud crítica y reflexiva frente a la propia producción y la de otros. ■ Desarrollar paciencia, perseverancia y cuidado en la elaboración de ilustraciones digitales. ■ Demostrar compromiso con la pertinencia cultural, sostenibilidad y calidad en los proyectos. ■ Trabajar de manera responsable y colaborativa en proyectos digitales. ■ Estimular la curiosidad y experimentación con nuevas técnicas, herramientas y estilos digitales.

Relación entre ilustración digital, tendencias, cultura visual y necesidades del usuario. Principios de ergonomía, funcionalidad y pertinencia cultural en la creación de ilustraciones digitales.	<p>su uso (web, impresión o multimedia).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluar y corregir ilustraciones digitales considerando legibilidad, claridad y calidad visual. ▪ Gestionar el flujo de trabajo digital, incluyendo organización de capas y archivos, para optimizar la producción. 	
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> • Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Diseño de Comunicación Visual, Diseño Multimedia, Comunicación Visual, Tecnologías de la Comunicación Gráfica, Ilustración Digital o carreras afines. • Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) • Aprendizaje en Contextos Reales • Role-Playing y Simulaciones • Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas) 		
Requisitos básicos de infraestructuras, espacio y equipamiento:		
Denominación	Detalle de especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1
Referencias Bibliográficas		
<p>Libros</p> <ul style="list-style-type: none"> • López López, A. M. (2018). Diseño digital de moda. Anaya Multimedia. • López López, A. M. (2019). Diseño Gráfico Digital. Anaya Multimedia. • López López, A. M. (2011). Coolhunting Digital, a la caza de las últimas tendencias. Anaya Multimedia. • Paci, T., & Drudi, E. K. (2025). Dibujo de figurines para el diseño de moda (3.^a ed.). Hoaki Books. • Lafuente Mollón, M. (2011). Ilustración de moda: dibujo plano. Librero IBP. • Universidad de Granada. (2021). Manual de uso eficaz de medios sociales: guía para redes sociales de la Universidad de Granada. UGR • Diseño e investigación (2013) Editorial Gustavo Gili, Simon Seivewright 		

4. Módulos de especialización

Las y los estudiantes que cursen el Bachillerato Técnico en Diseño de modas se caracterizarán por tener una sólida formación en el diseño y producción de indumentaria y accesorios, aplicando principios de estética, ergonomía y técnicas de confección.

Se estructuran los siguientes módulos de especialización:

- Materiales textiles y tendencias
- Patronaje y transformaciones
- Diseño creativo y sostenible
- Técnica de ensamblaje y acabados de la confección
- Marketing de moda

Módulo de Especialización Nro. 1	
Nombre del módulo:	Materiales textiles y tendencias
Nivel:	1ro, 2do
Duración:	200 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC 1: Utilizar materiales adecuados para cada tipo de prenda o accesorio, considerando características técnicas de fibras y textiles, que cumplan con estándares de calidad, normas de la industria textil y criterios de sostenibilidad.
Objetivo del módulo: Emplear materiales adecuados para cada tipo de prenda o accesorio, considerando características técnicas de fibras y textiles, que cumplan con estándares de calidad, normas de la industria textil y criterios de sostenibilidad.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
<p>RA.1 Seleccionar los materiales más adecuados aplicando criterios de calidad, durabilidad y sostenibilidad.</p> <p>CE1.1: Analiza las características técnicas y funcionales de los materiales disponibles, considerando fibras, telas y otros insumos textiles.</p> <p>CE1.2: Distingue materiales que cumplan con estándares de sostenibilidad, incluyendo eficiencia de recursos, reciclabilidad o impacto ambiental reducido.</p> <p>CE1.3: Evalúa la calidad de los materiales considerando resistencia, durabilidad y compatibilidad con el producto final.</p> <p>CE1.4: Aplica procedimientos adecuados para el manejo y conservación de los materiales seleccionados.</p> <p>RA:2 Aplicar criterios de normas y estándares de la industria textil para garantizar que los materiales cumplan con los requisitos de producción y diseño.</p> <p>CE2.1: Distingue las normas, reglamentos y estándares vigentes aplicables a materiales textiles</p> <p>CE2.2: Evalúa los materiales en función de los requisitos de producción, calidad y diseño establecidos por la industria.</p>	

CE2.3: Selecciona materiales que cumplan con las especificaciones técnicas y de seguridad requeridas.

CE2.4: Utiliza procedimientos de inspección y verificación para asegurar que los materiales cumplen con los criterios establecidos.

RA:3 Evaluar la compatibilidad de los materiales con el diseño y la funcionalidad de la prenda o accesorio, asegurando ergonomía y confort.

CE3.1: Analiza las propiedades físicas y funcionales de los materiales en relación con el diseño de la prenda o accesorio.

CE3.2: Verifica que los materiales seleccionados permitan la ergonomía y el confort adecuados para el usuario

CE3.3: Propone ajustes en el diseño o selección de materiales cuando se identifiquen incompatibilidades.

RA:4 Documentar la selección de materiales mediante fichas técnicas, tablas comparativas o registros organizados que faciliten su aplicación en confección y prototipos.

CE4.1: Elabora fichas técnicas y tablas comparativas que permitan evaluar y comparar materiales de manera objetiva.

CE4.2: Registra de manera clara y completa las características técnicas, estéticas y funcionales de los materiales seleccionados.

CE4.3: Organiza la información de los materiales de forma que facilite su uso en procesos de confección y elaboración de prototipos.

CE4.4: Mantiene registros actualizados y accesibles que respalden decisiones

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Materiales textiles:</p> <p>Conceptos asociados a la identificación y manipulación de materias textiles. Presentación comercial, simbología y nomenclatura. Control de calidad. Tipos, propiedades y características. Sectores de aplicación.</p> <p>Conservación y almacenaje de materiales y productos textiles:</p> <p>Vida útil de los materiales. Condiciones de conservación. Criterios de manipulación. Almacenaje. Normativa de etiquetado.</p>	<p>Reconocer las propiedades y características de los diferentes tipos de textiles, así como su utilización en los diversos sectores de la industria de la moda.</p> <p>Analizar por procedimientos sencillos, las propiedades y características de las fibras, telas no tejidas, hilos y tejidos, a fin de identificarlos según su naturaleza y estructura.</p> <p>Aplicar las técnicas de manipulación, conservación y almacenaje de materiales textiles, tomando en consideración sus propiedades y características.</p>	<p>Demostrar interés por conocer y diferenciar las propiedades y características de las materias textiles, y sus aplicaciones.</p> <p>Reconocer la importancia de seleccionar la materia prima en función de las características del artículo que se va a fabricar.</p> <p>Considerar las recomendaciones técnicas establecidas para el almacenamiento,</p>

<p>Control de materiales y productos: Técnicas de muestreo. Análisis de materiales y productos. Materiales: fibras, hilos, tejidos, recubrimientos. Verificación de propiedades: resistencia, durabilidad, estabilidad. Verificación de parámetros: título, grosor, gramaje, longitud, color, solidez, tacto, caída, entre otros Fibras e hilos. Clasificación, características, propiedades y aplicaciones. Esquema general de los procesos de obtención de fibras e hilos. Tejidos. Tejidos de calada, punto, telas no tejidas y recubrimientos. Estructuras y características fundamentales. Ennoblecimiento textil. Tipos de tratamientos: blanqueo, tintura, estampación, aprestos y acabados. Características y propiedades conferidas a los productos textiles. Esquema general de los procesos de ennoblecimiento. Prueba de combustión.</p>	<p>Realizar el control de calidad de materiales textiles, aplicando procedimientos físicos de inspección, de tipo manual. Realizar ensayos, manuales de valoración de materiales textiles. Relacionar las propiedades de los productos textiles con los procesos de fabricación o tratamientos que los han originado. Relacionar el comportamiento de hilos, tejidos, tejidos no tejidos o recubrimientos más significativos, utilizados como materia prima, con las características del artículo que se va a fabricar. Analizar y describir los factores que condicionan o definen la calidad de las fibras, hilos o tejidos en relación con su destino en la industria y en la fabricación de artículos. Elaborar y analizar «pautas de inspección» relativas al control de productos textiles</p>	<p>conservación y manipulación de materias textiles. Desarrollar la percepción visual, táctil y olfativa para la identificación de textiles y materia prima. Valorar la importancia de la calidad de los textiles, en los procesos de fabricación de prendas y artículos. Denotar disposición para trabajar de forma autónoma. Mostrar una actitud positiva y activa ante el trabajo. Mostrar interés por la indagación de las propiedades y características de los nuevos materiales textiles que salen al mercado.</p>
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño textil e indumentaria, Productos Textiles, Diseño de Modas, Producción de moda, o carreras afines. Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Aprendizaje en Contextos Reales Role-Playing y Simulaciones 		
Requisitos básicos de infraestructuras, espacio y equipamiento:		



Denominación	Detalle de especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1

Referencias Bibliográficas

Materiales textiles: ¿cómo se aplican en la industria?

<https://deltamaquinastexteis.com.br/es/materiales-textiles/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20los%20materiales%20textiles,en%20hilo%20para%20fabricar%20tejidos.>

Hallet, C. y Johnston, A. (2010). Telas para moda. Barcelona, España. Editorial Blume. 13.

Hollen, N. (2002), Introducción a los textiles. Ciudad de México, México: Editorial Limusa.

Análisis del entorno de la industria de la moda en el ámbito textil en Ecuador. Escuela Politécnica Nacional. [BibDigital](#)

Libros:

- López López, A. M. (2014). Figurines de Moda. Técnicas y Estilos. Anaya Multimedia.
- Paci, T., & Drudi, E. K. (2025). Dibujo de figurines para el diseño de moda (3.^a ed.). Hoaki Books.
- Diseño e investigación (2013) Editorial Gustavo Gili, Simon Seivewright

Módulo de Especialización Nro. 2	
Nombre del módulo:	Patronaje y transformaciones
Nivel:	1ro, 2do, 3ro
Duración:	640 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC 2: Aplicar técnicas de patronaje, transformación, escalado y corte para producir prendas y accesorios con altos estándares de calidad.
Objetivo del módulo: Aplicar técnicas de patronaje, transformación, escalado y corte para producir prendas y accesorios con altos estándares de calidad.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
<p>RA1: Ejecutar el trazado, marcado y corte de piezas de tela con precisión y siguiendo las medidas del patrón.</p> <p>CE1.1: Selecciona correctamente los materiales y herramientas de trazado y corte (reglas, tizas, tijeras, cortadoras, mesas de corte).</p> <p>CE1.2: Realiza el trazado de los patrones sobre la tela, optimizando el aprovechamiento del material.</p> <p>CE1.3: Cortar las piezas marcadas, según los parámetros establecidos, con precisión, asegurando líneas rectas, curvas definidas y simetría.</p> <p>CE1.4: Optimiza el uso de la tela mediante una adecuada disposición de las piezas para reducir desperdicio.</p> <p>CE1.5: Verifica que las piezas cortadas coincidan con las dimensiones y especificaciones del patrón.</p> <p>CE1.6: Aplica normas de seguridad y ergonomía en el uso de herramientas de corte.</p> <p>RA2: Analizar los diseños y patrones para planificar correctamente el corte.</p> <p>CE2.1: Selecciona los insumos y herramientas requeridos para las operaciones de patronaje.</p> <p>CE2.2: Destaca si el diseño es viable según el tipo de material, técnicas disponibles y complejidad de la prenda o accesorio.</p> <p>CE2.3: Coloca los patrones sobre la tela, tomando en cuenta las características del tejido.</p> <p>CE2.4: Determina los tejidos, hilos y accesorios que permitan cumplir con la funcionalidad, ergonomía y acabado del diseño.</p> <p>RA 3: Practicar transformaciones de patrones base, adaptándolos a diferentes estilos, diseños, tallajes y requerimientos ergonómicos.</p> <p>CE 3.1: Aplica técnicas de transformación (aumentos, reducciones, desplazamientos, cortes, pinzas, ampliaciones de estilo).</p> <p>CE3.2: Ajusta los patrones a las medidas específicas del cliente o table de tallas.</p> <p>CE3.3: Comprueba que las transformaciones mantengan equilibrio, ajustes y funcionalidad en el diseño.</p> <p>RA4: Realizar el escalado de patrones y la aplicación de técnicas de corte manuales y mecanizadas, garantizando precisión en las tallas, optimización del material textil y cumplimiento de estándares de calidad y sostenibilidad.</p>	

- CE4.1:** Efectúa el escalado de patrones considerando tablas de medidas estandarizadas y especificaciones técnicas del diseño.
- CE4.2:** Aplica técnicas de corte manual y mecanizado según el tipo de textil, asegurando precisión y mínima pérdida de material.
- CE4.3:** Verifica la correspondencia entre patrones escalados y tallas requeridas, cumpliendo parámetros de ajuste y ergonomía.
- CE4.4:** Optimiza el trazo de los moldes en el tendido textil, reduciendo desperdicios y respetando criterios de sostenibilidad.
- CE4.5:** Controla la calidad del corte mediante la revisión de bordes, simetría y correspondencia con el diseño establecido.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Conceptos básicos y terminología de patronaje:</p> <p>Terminologías aplicadas a los diferentes patrones. Conceptos asociados a la toma de medidas, proporciones, medidas deducidas y segmento de población.</p> <p>Tablas de medidas y proporciones (nacionales y extranjeras).</p> <p>Clasificación de prendas y complementos del vestir. Conceptos asociados a la elaboración de patrones: modelaje, ajuste, holguras y aplomos.</p> <p>Proporcionalidad de medidas en cada componente.</p> <p>Tipos de identificación de los componentes por nombre, forma, señalizaciones y dimensión.</p> <p>Tipo de unión: anchos de unión y sobrantes.</p> <p>Tipos de patrones y sistemas de patronaje</p> <p>Sistemas de patronaje. Patrones base para distintos segmentos de población.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar el cuadro de tallas para un segmento de población específico mediante el procedimiento de toma de medidas y observación. ▪ Analizar los distintos patrones en que se puede descomponer un modelo, sus formas y dimensiones en función de criterios previamente establecidos para determinar el patrón del prototipo o muestra. ▪ Definir y realizar el molde patrón por medio de desarrollo plano o modelaje sobre maniquí de prendas, con base en el diseño y segmento de población determinado. ▪ Detectar las desviaciones del patrón y diseño base, analizando los elementos y funcionalidad del diseño. ▪ Realizar las modificaciones de los componentes del patrón para adecuarlos al diseño, proceso de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar la importancia que tiene la definición del cuadro de tallas para el diseño de colecciones de moda. ▪ Ser meticuloso en el despiece de los patrones de prendas de vestir y su codificación. ▪ Ser cuidadoso en la manipulación de los materiales y equipos de trabajo. ▪ Mostrar una actitud positiva y activa en el trabajo. ▪ Demostrar pulcritud en la realización de los trabajos de patronaje. ▪ Mostrar orden, interés y método en las actividades.



<p>Tipos de patrones: plano y por modelaje a partir de un maniquí, forma o persona.</p> <p>Tipos de patrones de prendas, complementos del vestir y artículos.</p> <p>Tipos de transformación de patrones.</p> <p>Elección de talla.</p> <p>Talla base determinada por segmento de población, conformación y edad.</p> <p>Factores que influyen en la elaboración de patrones</p> <p>Exigencia de confort, lenguaje plástico y uso del artículo.</p> <p>Cualidades de la materia prima: elasticidad, grosor, textura.</p> <p>Tolerancias del patrón.</p> <p>Modelo, ajuste, holguras y aplomos.</p> <p>Accesorios y fornituras o herrajes: tipos y formas.</p> <p>Viabilidad productiva del artículo.</p> <p>Tipos de procesos de fabricación.</p> <p>Herramientas, equipos e instrumentos de trabajo</p> <p>Equipos, útiles y herramientas de trabajo.</p> <p>Instrumentos de dibujo, medida, trazado, corte y señalización.</p> <p>Instrumentos de patronaje y escalado convencional.</p> <p>Equipos para el estudio de la distribución de patrones.</p> <p>Escalado y ajuste de patrones</p> <p>Principios y técnicas de escalado.</p> <p>Puntos de escala.</p> <p>Proporciones fijas y variables de componentes.</p>	<p>fabricación y costes prefijados.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Elaborar la ficha técnica del prototipo con las especificaciones del producto.▪ Realizar el escalado del patrón mediante el ajuste de detalles del patrón conforme las tallas de cada seriado.▪ Realizar el estudio de trazo por medio de los insumos y del patrón, optimizando el uso del material.▪ Efectuar el despiece de los componentes de prendas de vestir y su codificación, aplicando los procedimientos técnicos convencionales y utilizando la simbología adecuada.▪ Realizar el afinamiento del patrón prototipo de una colección, tomando en consideración las especificaciones establecidas en la ficha técnica correspondiente.▪ Ejecutar el escalado de prendas de vestir simétricas y asimétricas, en forma manual y digital, aplicando las normas técnicas de la producción textil.	
--	---	--



<p>Conceptos relacionados con el ajuste o retoque de proporciones de medidas.</p> <p>Escalado de prendas.</p> <p>Concordancia de los patrones escalados.</p> <p>Distribución y optimización para corte</p> <p>Sistema de distribución de patrones para marcada o corte: principios y criterios de posicionado.</p> <p>Número de componentes por talla y artículo.</p> <p>Conceptos relacionados con la optimización y rendimiento o pietaje (piel).</p> <p>Análisis y verificación de patrones</p> <p>Análisis de prototipos: estético-anatómico y funcional (adecuación y confortabilidad).</p> <p>Tipos de anomalías o desviaciones estéticas y de fabricación (prueba).</p> <p>Conceptos y hechos asociados a la verificación, corrección y afinado de patrones.</p> <p>Fichas técnicas y documentación</p> <p>Determinación de especificaciones del producto.</p> <p>Elaboración y manejo de fichas técnicas.</p> <p>Tallaje:</p> <p>Tallaje antropométrico. Tallaje industrial. Sistema de tallas. Elasticidad en el tallaje. El drop en las tallas de ropa.</p> <p>Transformación de patrones:</p> <p>Despiece de patrones.</p> <p>Componentes principales,</p>		
--	--	--

<p>secundarios y complementarios. Codificación.</p> <p>Afinado de patrones: Afinamiento, durabilidad, retiro de canaletas manuales, reutilización en nuevos diseños. Conservación, almacenamiento y vida útil del patrón.</p> <p>Escalado: Concepto. Escalado por ejes. Escalado digital. Cuadro comparativo de tallas. Procedimiento de escalado.</p>		
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño textil e indumentaria, Productos Textiles, Diseño de Modas, Producción de moda, o carreras afines. Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Aprendizaje en Contextos Reales Role-Playing y Simulaciones 		
Requisitos básicos de infraestructuras, espacio y equipamiento:		
Denominación	Detalle de especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1
Materiales/recursos	<p>Medios de trabajo:</p> <p>Para corte: Patrones, mesas y equipos de tendido y corte Equipo de señalización, pinzas, pesas. Cortadora vertical, circular, de cinta. Tijeras e instrumentos manuales para cortar. Soportes portarrollos. Alimentador de tejidos.</p> <p>Herramientas y materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cutter, tijeras, maniquí, cinta métrica, alfileres, agujas, tizas, pinzas, prensa tela, folder, topes imantados, fornituras, herrajes, telas. 	
Referencias Bibliográficas		
<ul style="list-style-type: none"> Jo Barnfield; Manual de Patronaje de moda; Promopress; 2013. Teresa Gilenska; Diseño de moda – Patronaje. 		

- Teresa Gilenska; Diseño de moda – Montaje y acabado.
- Isabel Blazquez Návas; Patronaje industrial y escalado, Isa diseño, 2015.
- Encarnación Hidalgo Rey; Método de corte y confección adaptado a la enseñanza de las maestras y para servir de texto en las escuelas normales; El Magister Español; 2008.
- Fernández, Amparo; Metodologías activas para la formación de competencias; Universidad Politécnica de Valencia; en Educación siglo XXI, 24 · 2006, pp. 35 – 56.
- Sistema Moderno Verona; Faldas y sus transformaciones; en internet: [Diseño, Patronaje y Costura: Descarga #14 Sistema Moderno Verona: Faldas y sus transformaciones gratis!](#)
- Diseño e investigación (2013) Editorial Gustavo Gili, Simon Seivewright

Módulo de Especialización Nro. 3	
Nombre del módulo:	Técnica de ensamblaje y acabados de la confección
Nivel: Bachillerato	1ro, 2do, 3ro
Duración:	600 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC 4: Ejecutar procesos de ensamblaje y acabados en prendas y complementos de vestir, aplicando técnicas de confección, uso adecuado de materiales, equipos y herramientas, asegurando calidad en la terminación, confort, funcionalidad y criterios de sostenibilidad.
Objetivo del módulo: Ejecutar procesos de ensamblaje y acabados en prendas y complementos de vestir, aplicando técnicas de confección, uso adecuado de materiales, equipos y herramientas, asegurando calidad en la terminación, confort, funcionalidad y criterios de sostenibilidad.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
RA.1 Seleccionar materiales, insumos, accesorios y herramientas adecuados para el ensamblaje y acabados, considerando características técnicas, estéticas y funcionales.	
CE1.1: Reconoce materiales, telas, insumos y accesorios adecuados según la prenda o complemento.	
CE1.2: Evalúa la resistencia, textura, elasticidad y funcionalidad de los materiales antes de utilizarlos.	
CE1.3: Elige herramientas y accesorios pertinentes de acuerdo con la técnica de confección a emplear.	
RA.2 Operar máquinas, equipos y herramientas de confección aplicando normas de seguridad, mantenimiento básico y procedimientos técnicos	
CE2.1: Manipula máquinas y equipos de costura aplicando medidas de seguridad.	
CE2.2: Realiza mantenimientos básicos (limpieza, lubricación, cambio de agujas) garantizando el correcto funcionamiento.	
CE2.3: Ajusta la maquinaria según el tipo de material y la técnica de costura.	



RA.3 Ensamblar prendas y complementos mediante técnicas de costura manual y/o mecánica, garantizando precisión, firmeza y limpieza en las uniones.

CE3.1: Aplica diferentes tipos de puntadas y costuras de manera uniforme y segura.

CE3.2: Organiza y distribuye las piezas en cada fase del proceso de ensamblaje.

CE3.3: Mantiene limpieza, precisión y resistencia en las uniones según el uso previsto

RA.4 Realizar acabados en prendas y complementos (dobladillos, sobrehilados, bordes, refuerzos, planchado, terminados decorativos) asegurando calidad, estética y durabilidad.

CE4.1: Ejecuta dobladillos, sobrehilados, ribetes y bordes con limpieza y exactitud.

CE4.2: Aplica técnicas de planchado y prensado adecuadas a cada tejido.

CE4.3: Incorpora avíos y refuerzos garantizando estética y funcionalidad.

RA.5 Verificar la calidad de los ensamblajes y acabados, identificando errores o defectos y aplicando ajustes o correcciones pertinentes.

CE5.1: Inspecciona las uniones y acabados de acuerdo con parámetros de calidad establecidos.

CE5.2: Detecta defectos de confección y propone soluciones oportunas.

CE5.3: Ajusta o corrige procesos para mejorar la calidad final del producto.

RA.6 Aplicar criterios de sostenibilidad y aprovechamiento eficiente de materiales en los procesos de confección.

CE6.1: Optimiza el uso de telas y materiales reduciendo desperdicios.

CE6.2: Reutiliza y aprovecha insumos aplicando principios de sostenibilidad.

CE6.3: Clasifica y organiza retazos y sobrantes para su uso en nuevos procesos.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Terminología aplicada a confección y acabados: puntadas, costuras, ensamblaje, refuerzos, dobladillos, ribetes, sobrehilado. Tipos de costuras: recta, en zigzag, francesa, inglesa, reforzada, sobrehilada, invisible, plana, decorativa. Tipos de acabados y terminaciones: dobladillos simples y dobles, bordes con sesgo, ribetes, vivos, pespuntos, terminados decorativos. Propiedades físicas y mecánicas de los materiales textiles: elasticidad, resistencia, textura, caída, grosor, comportamiento ante el planchado.	Seleccionar materiales, insumos y accesorios en función del diseño, uso y características de la prenda. Preparar y ajustar maquinaria de confección de acuerdo con el tipo de tela (tensión del hilo, presión del prensatelas, tamaño de aguja). Manejar herramientas básicas de confección: tijeras, agujas, reglas, tizas, planchas, entre otros. Ejecutar puntadas manuales (hilvanado, sobrehilado manual,	Demostrar responsabilidad en el uso y cuidado de máquinas, herramientas e insumos. Mantener orden y limpieza en el área de trabajo como parte del hábito profesional. Evidenciar compromiso con la calidad y el detalle en cada proceso de confección. Respetar las normas de seguridad y autoprotección en el taller. Valorar la sostenibilidad aplicando el uso eficiente de los materiales y promoviendo la reutilización de recursos. Mostrar creatividad e innovación en la aplicación de



<p>Clasificación y funcionamiento de máquinas de confección: máquina recta, overlock, recubridora, bordadora, así como equipos auxiliares (planchas, maniqués, mesas de corte).</p> <p>Parámetros de calidad en el ensamblaje y acabados: simetría, resistencia, uniformidad, limpieza.</p> <p>Conceptos de ergonomía aplicados a la confección y al uso de herramientas.</p> <p>Principios de sostenibilidad en la confección: optimización de telas, reducción de desperdicios, aprovechamiento de retazos.</p> <p>Normativas de seguridad e higiene en talleres de confección.</p>	<p>puntada escondida, bastilla) y puntadas mecánicas con precisión. Ensamblar piezas de prendas mediante diferentes tipos de costuras según la función y el diseño.</p> <p>Realizar acabados básicos y decorativos: dobladillos, vivos, ribetes, refuerzos, pespuntos. Aplicar técnicas de planchado intermedio y final para dar mejor presentación a las prendas.</p> <p>Corregir defectos comunes en costuras y acabados (tensiones desiguales, saltos de puntada, hilos flojos, descuadres).</p> <p>Implementar técnicas de reciclaje y aprovechamiento de retazos en proyectos de confección.</p> <p>Inspeccionar y evaluar la calidad del ensamblaje y acabados de prendas.</p>	<p>acabados decorativos y en la personalización de prendas. Colaborar de manera activa en trabajos grupales, respetando tiempos y roles asignados.</p> <p>Practicar la perseverancia y la paciencia como valores esenciales para lograr acabados prolijos, funcionales y duraderos. Desarrollar una actitud crítica y reflexiva frente a la calidad del producto terminado y su funcionalidad.</p>
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none">Experiencia en el área técnica, poseer título de tercer o cuarto nivel, registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior en: Diseño textil e indumentaria, Productos Textiles, Diseño de Modas, Producción de moda, o carreras afines.Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada.		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none">Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)Aprendizaje en Contextos RealesRole-Playing y SimulacionesMetodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)		
Requisitos básicos de infraestructuras, espacio y equipamiento:		

Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio	Computadoras con acceso a internet Proyector	1
Materiales/recursos	<p>Medios de trabajo:</p> <p>Para corte: Patrones, mesas y equipos de tendido y corte Equipo de señalización, pinzas, pesas. Cortadora vertical, circular, de cinta. Tijeras e instrumentos manuales para cortar. Soportes portarrollos. Alimentador de tejidos.</p> <p>Para ensamblaje: Máquina recta, overlock, recubridora, ojaladora, cerradora de codo, urladora, elasticadora, tirilladora.</p> <p>Para acabados: Plancha industrial, bordadora, estampadora, fusionadora, maniquí a vapor.</p> <p>Herramientas y materiales: Cutter, tijeras, maniquí, cinta métrica, alfileres, agujas, tizas, pinzas, prensa tela, folder, topes imantados, fornituras, herrajes, telas. Plataformas de gestión de cadena de suministro y logística que permitan a los estudiantes practicar en un entorno real.</p>	
Referencias Bibliográficas		
<ul style="list-style-type: none"> Jo Barnfield; Manual de Patronaje de moda; Promopress; 2013. Teresa Gilenska; Diseño de moda – Patronaje. Teresa Gilenska; Diseño de moda – Montaje y acabado. Isabel Blazquez Návas; Patronaje industrial y escalado, Isa diseño, 2015. Encarnación Hidalgo Rey; Método de corte y confección adaptado a la enseñanza de las maestras y para servir de texto en las escuelas normales; El Magister Español; 2008. Fernández, Amparo; Metodologías activas para la formación de competencias; Universidad Politécnica de Valencia; en Educación siglo XXI, 24 · 2006, pp. 35 – 56. Sistema Moderno Verona; Faldas y sus transformaciones; en internet: Diseño, Patronaje y Costura: Descarga #14 Sistema Moderno Verona: Faldas y sus transformaciones gratis! 		

5. Módulo práctico/experimental

Este módulo fortalece la formación del estudiantado mediante su participación en situaciones reales de aprendizaje, simulaciones, acercamiento a entornos de trabajo, giras de observación, articulación con el sector productivo, proyectos interdisciplinarios y metodologías basadas en proyectos. Todas estas actividades tienen como finalidad consolidar los conocimientos teóricos y favorecer la aplicación de competencias en contextos reales. Asimismo, promueven el desarrollo de habilidades blandas, tales como el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la resolución de problemas y la adaptación a entornos cambiantes.

En síntesis, este módulo constituye la aplicación práctica e integral de lo aprendido en los módulos previos, permitiendo al estudiantado experimentar, analizar y resolver situaciones reales, al tiempo que refuerza sus capacidades técnicas y fomenta el desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, tanto de los módulos genéricos como de los de especialización.

Módulo Práctico Experimental		
Nombre del módulo:	Practico Experimental	
Nivel:	1ro, 2do, 3ro	
Duración:	320 periodos pedagógicos	
Unidad de competencia asociada:	UC1: Utilizar materiales adecuados para cada tipo de prenda o accesorio, considerando características técnicas de fibras y textiles, que cumplan con estándares de calidad, normas de la industria textil y criterios de sostenibilidad. UC2: Aplicar técnicas de patronaje, transformación, escalado y corte para producir prendas y accesorios con altos estándares de calidad.	
Objetivo del módulo: Desarrollar en el estudiantado capacidades técnicas, creativas y experimentales para la selección, manipulación y aplicación de materiales, técnicas de patronaje, corte, confección y acabados, mediante la práctica constante en talleres, fomentando la innovación, la calidad, la sostenibilidad y el aprendizaje basado en la experiencia.		
Resultados de aprendizaje (RA)	Criterios de evaluación (CE)	Actividades Prácticas Experimentales
RA1: Seleccionar materiales, fibras y textiles adecuados para prendas y accesorios.	CE1.1: Identifica características técnicas de fibras y textiles (elasticidad, textura, resistencia, caída). CE1.2: Evalúa la calidad y sostenibilidad de los materiales según el tipo	<ul style="list-style-type: none">▪ Análisis de muestras textiles en laboratorio/taller.▪ Comparación de tablas de medidas y fichas técnicas de telas.▪ Ensayos prácticos de resistencia, elasticidad y

	de prenda o accesorio. CE1.3: Selecciona insumos considerando normas técnicas y criterios de funcionalidad.	comportamiento de materiales. ▪ Elaboración de fichas de materiales sostenibles.
RA2: Elaborar patrones básicos y transformados para diferentes tipos de prendas.	CE2.1: Dibuja patrones base aplicando proporciones y medidas correctas. CE2.2: Realiza transformaciones de patrones según diseño y segmentación de población. CE2.3: Verifica medidas, ajustes, holguras y aplomos en los patrones elaborados.	▪ Trazado de patrones base en papel y digital. ▪ Transformación de patrones según distintos modelos. ▪ Desarrollo de tallaje y escalado en ejercicios prácticos. ▪ Verificación y corrección de patrones en pruebas de tela
RA3: Ejecutar técnicas de corte y ensamblaje de prendas y accesorios.	CE3.1: Aplica técnicas de corte con precisión según el diseño y material. CE3.2: Maneja máquinas de confección con seguridad y precisión. CE3.3: Ensambla piezas garantizando limpieza, simetría y resistencia en costuras.	▪ Ejercicios de corte con diferentes telas. ▪ Prácticas en máquina recta, overlock y recubridora. ▪ Ensamblaje de componentes de una prenda básica. ▪ Elaboración de accesorios simples (bolsos, bufandas, cinturones).
RA4: Realizar acabados de prendas garantizando calidad y estética.	CE4.1: Aplica técnicas de acabado (dobladillos, sobrehilados, ribetes, vivos) de manera prolija. CE4.2: Ejecuta planchado y terminados adecuados al tipo de tejido. CE4.3: Integra detalles decorativos con criterios de estética y funcionalidad.	▪ Prácticas de acabados en muestras textiles. ▪ Aplicación de dobladillos y ribetes en prendas reales. ▪ Pruebas de planchado intermedio y final. ▪ Elaboración de prendas con terminados decorativos.