

MANUAL DIGITAL DE PATRONAJE MASCULINO CASUAL

**YOHANA CARO PRECIADO
NINI JOHANA HERNANDEZ FONTAL
AIDA LIGIA LOPEZ OLARTE**

**INFORME FINAL
PARTICIPACION PROYECTO INSTITUCIONAL**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DISEÑO DE MODAS
PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS
BOGOTÁ D.C
2012**

MANUAL DIGITAL DE PATRONAJE MASCULINO CASUAL

**YOHANA CARO PRECIADO
NINI JOHANA HERNANDEZ FONTAL
AIDA LIGIA LOPEZ OLARTE**

ASESORES:

**JULIETH YADIRA SERRANO RIAÑO
DOCENTE, CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO
ASESOR METODOLÓGICO**

**MARY EVELIN RUIZ
DOCENTE, PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS
ASESOR TEMÁTICO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DISEÑO DE MODAS
PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS
BOGOTÁ D.C**

2012

CONTENIDO

MANUAL DIGITAL DE PATRONAJE MASCULINO CASUAL

	Pág.
INTRODUCCIÓN	7
RESUMEN	8
ABSTRAC	9
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	10
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.2. PREGUNTA PROBLEMA	11
2. JUSTIFICACIÓN	12
3. OBJETIVOS	13
3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
3.2. OBJETIVOS GENERALES	13
4. APOORTE SOCIAL Y ACADÉMICO	14
5. MARCO TEÓRICO	15
5.1. MARCO CONCEPTUAL	15
5.1.1. Patronaje	15
5.1.2. Aprendizaje	15
5.1.3. ¿Para qué sirven las técnicas de aprendizaje visual?	16
5.1.4. Técnicas de enseñanza didácticas	17
5.1.5. Métodos de enseñanza didáctica	18
5.1.6. Método de aprendizaje cognitivo	18
5.1.7. Tecnología	19
5.1.8. Manual digital	19
5.1.9. CorelDRAW®	20
4.1.10 SWISH Max	20
4.1.11. Adobe Flash® Player	21

5.2.	MARCO HISTÓRICO	22
5.3.	MARCO DE ANTECEDENTES	24
5.4.	MARCO TECNOLÓGICO	25
6.	METODOLOGIA	28
7.	RESULTADOS	32
8.	CONCLUSIONES	39
9.	BI BLIOGRAFIA	41

TABLA DE GRAFICOS

	Pág.
Grafico 1. Pantallazo tomado de manual digital de patronaje masculino casual.	33
Grafico 2. Pantallazo tomado de un manual tradicional de patronaje	33
Grafico 3. Pantallazo tomado de un manual tradicional de patronaje.	34
Grafico 4. Pantallazo tomado de la hoja de presentación del Manual De Patronaje Masculino Casual	34
Grafico 5. Pantallazo tomado de la toma de medidas del Manual De Patronaje masculino Casual	35
Grafico 6. Pantallazo tomado del básico de la camisa del Manual De Patronaje masculino Casual	35
Grafico 7. Pantallazo tomado del básico de la camiseta del Manual De Patronaje Masculino Casual	36
Grafico 8. Pantallazo tomado del básico de la camiseta del Manual De Patronaje Masculino Casual	36
Grafico 9. Pantallazo tomado del programa CorelDRAW®	37
Grafico 10. Pantallazo tomado del programa Adobe® Flash® Player	38

INTRODUCCIÓN

A partir de la experiencia que se adquirió como estudiantes del programa de diseño de modas y las bibliografías revisadas se decidió investigar una metodología de aprendizaje para enseñar la forma de elaborar los moldes “patron” que se requieren para crear una prenda de una forma más didáctica y de fácil comprensión para los estudiantes de la Fundación Universitaria Del Área Andina, los métodos utilizados hasta ahora son un poco complejos, rutinarios, monótonos y de difícil comprensión.

En la actualidad gracias a los avances de la tecnología se encuentran diferentes herramientas de fácil acceso, después de experimentar con otros programas se llegó a la conclusión; que la utilización de los programas informáticos coreldraw®, swish Max y flash professional CS5® pueden ser utilizados para el proceso de elaboración del patronaje para prendas vestir masculino casual, a partir de una metodología de fácil comprensión donde el estudiante en su trabajo independiente o autónomo y con la herramientas dadas en el aula de clase.

El manual digital interactivo desarrolló una metodología denominada paso a paso, el software permite visualizar el método de elaborar cada una de las piezas de un patrón, de una referencia específica. En el caso que al estudiante se le haya olvidado algún paso podrá devolverse al paso donde se generó la duda y aclararla, sin necesidad de empezar de nuevo.

Este manual interactivo cuenta con explicaciones teóricas e ilustrativas que facilitan el proceso de aprendizaje del alumno.

RESUMEN

Objetivo; Realizar un manual digital interactivo que facilite la elaboración, enseñanza y aprendizaje de cada una de las piezas de un patrón, de una referencia específica del vestuario masculino casual, utilizando diferentes programas informáticos **Métodos y Materiales.** Se elaboró un manual digital interactivo de prendas de vestir masculino casual; a partir de los programas CorelDraw®, Swish Max y Flash Professional CS5®, apoyado en una metodología denominada paso a paso, permitiendo visualizar el método de elaborar cada una de las piezas de un patrón, de una referencia específica. En el caso que al estudiante se le haya olvidado algún paso podrá devolverse al punto donde se generó la duda y aclararla, sin necesidad de empezar de nuevo. Este manual cuenta con explicaciones teóricas e ilustrativas que facilitan el proceso de aprendizaje del alumno. **Resultados;** el manual fue validado con los alumnos del programa de diseño de Modas de la Escuela de Diseño de Altos de Chavón en República Dominicana, en el Taller de Moda Masculina en el proyecto Final. **Conclusión;** Los alumnos consideraron que el manual facilita el proceso de aprendizaje y elaboración de los diferentes patrones para las referencias propuestas.

Palabras claves: manual digital interactivo, patronaje masculino casual, aprendizaje autónomo.

ABSTRAC

Objetive: Perform an interactive digital manual to facilitate the development, teaching and learning of each of the pieces of a pattern, a specific reference in casual menswear, using different software

Method and materials: the interactive digital manual was realized using Corel draw, Swish max and Flash professional supported by a methodology called step by step; it permits visualize the method by produce each piece of pattern a specific reference. In the event that the student will have forgotten some steps may be returned to where they generated doubts and clarify, without starting over. This manual has theoretical and illustrative explanations that facilitate student learning process.

Results: this manual was validated for students of Fashion design program at the desing altous de Chavon school in Dominican Republic in the male' fashion shop; it was a final proyect

Conclusions: the students know that the handbook give them a easy process of learning and they can get different patterns for the proposed references.

KEY words:

Interactive digital manual, casual male pattern, autonomous learning.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Fundación Universitaria del Área Andina, la metodología utilizada para la enseñanza de las asignaturas tales como arquitectura del vestido I, II, III, IV y V que corresponden a la sub-línea de formación técnica en Patronaje, no cuenta con herramientas de apoyo visual y virtual que sirvan para agilizar los procesos metodológicos utilizados por los docentes y los estudiantes.

Específicamente sería importante poder contar con videos, tutoriales y guías o manuales, que el estudiante de Diseño de Modas tenga a su alcance, ya sea que se requiera para una clase dirigida por un tutor o para una actividad de tipo individual como son los ejercicios que se programan para la práctica del estudiante conocidos como trabajo autónomo y los cuales son pertinentes para lograr las competencias establecidas para el profesional de Diseño de Modas.

Actualmente se sigue manejando la pedagogía tradicional, que consiste en aplicar todos los conceptos de la guía por parte del docente en el tablero; para que el alumno a su vez los entienda y pueda desarrollar patrones.

Durante el trabajo autónomo el estudiante puede generar dudas las cuales no pueden ser resueltas por carecer de ayudas didácticas que permitan que el de manera independiente pueda dar solución a dichas inquietudes.

Es por esto que es necesario desarrollar las diferentes ayudas que faciliten al alumno su proceso de aprendizaje autónomo y significativo la cual incide de manera positiva en su formación integral generando un profesional competitivo en los diferentes campos de interpretación del diseño.

1.2. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo realizar un manual digital interactivo que facilite la elaboración de cada una de las piezas de un patrón, de una referencia específica del vestuario masculino casual, utilizando diferentes programas informáticos para los estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina?

2. JUSTIFICACIÓN

Hoy por hoy la sociedad del conocimiento requiere de docentes y profesionales que puedan interactuar con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICS), frente a estos retos tecnológicos muchos docentes y alumnos requieren de nuevas ayudas didácticas que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje; es por esto que el poder realizar un manual digital e interactivo para el desarrollo del patronaje y la elaboración de vestuario masculino casual, para los estudiantes de diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, utilizando los Programas informáticos Coreldraw®, Swish Max y Flash Professional cs5®. Este manual digital interactivo desarrolló una metodología denominada paso a paso, el software permite visualizar el método de elaborar cada una de las piezas de un patrón, de una referencia específica. En el caso que al estudiante se le haya olvidado algún paso podrá devolverse al paso donde se generó la duda y aclararla, sin necesidad de empezar de nuevo.

Por las anteriores razones expuestas, y después de analizar guías de patronaje y experiencias propias se puede determinar que las metodologías utilizadas son muy teóricas y poco practicas; esta nueva metodología digital que se plantea para enseñar el patronaje masculino casual; es muy práctica ya que en él se encontrará paso a paso la explicación tanto teórica como ilustrativa para el fácil desarrollo y entendimiento del patronaje masculino casual.

Este manual con el cual el estudiante podrá interactuar permitirá que no solamente los estudiantes de la Fundación Universitaria Del Área Andina puedan desarrollar un aprendizaje autónomo sino que por el contrario en un futuro pueda ser utilizado por alumnos de otras instituciones con las que se tenga algún tipo de convenio o que deseen adquirirlo.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar un manual digital para el desarrollo del patronaje y la elaboración de vestuario masculino casual, por medio del programa Coreldraw®, Swish Max y Flash Professional cs5®.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar los componentes del manual, cada una de las prendas masculinas casuales y sus respectivas variables.
- Conocer las herramientas claves ofrecidas por el programa Corel, Flash y Swish Max que sirvan para la ilustración de los planos y en general para la realización del manual.
- Desarrollar un manual de patronaje masculino casual utilizando herramientas digitales actualizadas y adecuadas para la mejor comprensión de los contenidos técnicos del tema en cuestión.

4. APORTE SOCIAL Y ACADÉMICO

El aporte social y académico de este proyecto se evidencia en la búsqueda de soluciones para que los individuos que logren obtener un título profesional en diseño de modas realmente estén capacitados y tengan herramientas suficientes para desenvolverse en el medio laboral, cumpliendo con las exigencias que cada día se generan en este oficio; en la actualidad las empresas requieren personal capacitado y eligen con mayor frecuencia profesionales integrales a los que se les facilite el desempeño de varias labores; cada día son más apetecidos los diseñadores que no solo se dedican a diseñar, sino que manejan el patronaje, el trazo, el corte entre otras funciones que podría realizar.

Con este manual se logró una herramienta didáctica e interactiva que permitió y que facilitó el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Fundación Universitaria Del Área Andina y una validación a nivel internacional por lo que se puede establecer que las didácticas interactivas facilitan el aprendizaje autónomo y significativo del alumno y para el docente contar con nuevas herramientas didácticas.

5. MARCO TEORICO

5.1. MARCO CONCEPTUAL

5.1.1. Patronaje

Es la conceptualización de un diseño en un plano bidimensional, Tomando como punto de partida la proporción del cuerpo humano, esta práctica requiere medidas, además de la capacidad para imaginar el efecto y el comportamiento de las prendas según la base textil en la que se elabora y del movimiento de las mismas en tres dimensiones. Las prendas desde su construcción tienen una estructura lógica que debido al tipo de función que estén destinadas a cumplir, tienen un comportamiento y unas características distintas ¹

En este orden de ideas; El Patronaje es un sistema de construcción de una prenda de vestir, es la interpretación de lo que se plasma en un boceto de diseño, consiste en realizar un plano por áreas separadas del cuerpo lo cual se denomina patrón base del diseño de manera que cada pieza se adapte al mismo y que la unión de todas las piezas en un orden específico de como resultado un diseño de prenda; Cuando se separa cada una de estas piezas, y se cortan en papel, se denomina despiece que es lo que posteriormente se corta sobre la tela y se procede a coser.

5.1.2. El aprendizaje

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en los seres humanos; es un proceso a través del cual se modifican o adquieren habilidades,

¹ SUE JENKIN JONE, "diseño de modas" editorial BLUME pag 143,

destrezas, conocimientos, conductas etc.; se obtiene como resultado del estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen varias teorías del aprendizaje; como establecimiento de relaciones entre un ser y su medio ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición, de la experimentación de los ensayos y errores y de los períodos de reposo los cuales aceleran este proceso, está relacionado con la educación y el desarrollo personal, debe estar orientado adecuadamente y es favorecido en especial cuando el ser humano se encuentra motivado:

5.1.3. ¿para que sirven las técnicas del aprendizaje visual?

- La representación gráfica hace fácil la relación del paso a paso que se requiere para elaborar un patrón, aún cuando se trata de grandes cantidades de pasos a seguir, priorizando la comprensión de los pasos nuevos. La posibilidad de organizar todos los pasos en un solo resultado final ofrece un método más para que el estudiante organice sus conocimientos.
- La posibilidad de que por sí mismo el estudiante interactúe con el programa le permite reforzar la comprensión de lo que ha aprendido, del modo en que individualmente sirve para interiorizar y adquirir el conocimiento, Es importante observar cuanto aumenta la seguridad el estudiante en la calidad de su conocimiento.

- La representación visual permite al estudiante confirmar el desarrollo de la propia comprensión integral lo cual las palabras o cualquier comunicación secuencial no pueden ofrecer. La integración se realiza tanto en el objeto de estudio como con respecto al conocimiento del estudiante; La racionalidad de la integración del nuevo aprendizaje con el conocimiento anteriormente adquirido, en la medida en que el estudiante progresa, le permite una sólida comprensión de la materia que es objeto de estudio.²

5.1.4. Técnicas de enseñanza didácticas

La Didáctica es una ciencia pedagógica, una metodología de enseñanza; desde su perspectiva versátil y polivalente, ayuda a redefinir la enseñanza para el aprendizaje formativo, explica y propone orientaciones para los problemas, la educación del alumno de todos los niveles educativos y la formación pedagógica del profesor, orientada en última instancia a la mejora social; facilita el trabajo del docente, al responder a lo que la comunicación didáctica y la cultura profesional demandan. Es investigación sobre el conocimiento y la comunicación educativa, y buscando siempre más y mejor conocimiento.

Se entienden por principios y metodologías didácticas a un sistema de características e intenciones de la enseñanza, Cuando un equipo docente acuerda el desarrollo de un sistema de principios didácticos, está fundamentando la aplicación de su metodología didáctica.³

² KNOWLEDGE MASTEREL “aprendizaje visual con los mapas conceptuales”[sitio en internet]
<http://www.conceptmaps.it/KM-VisualLearning-esp.htm> ultimo acceso: octubre 5 de 2011

³ UAM “técnicas para una enseñanza innovadora” [sitio en internet]
http://www.uam.es/personal_pdi/profesorado/agustind/textos/tecnicasensenanzauniversitariainnovadora.pdf
ultimo acceso: octubre 5 de 2011.

5.1.5. Métodos de enseñanza didáctica.

Los métodos de la enseñanza, independiente de las teorías que les den origen deben estar sujetas a principios comunes, teniendo en cuenta la madurez y el desarrollo pedagógico alcanzado hasta el presente.

Durante el proceso de aprendizaje se pueden usar diferentes métodos y técnicas de enseñanza y muchas veces estos métodos son usados de una forma empírica sin una mayor profundización y usándose en ocasiones de modo incompleto. Esto puede suceder por falta de formación al respecto; a partir de esto se puede afirmar que es de vital importancia analizar, estudiar y poner en práctica las diferentes teorías y metodologías desarrolladas para así lograr un alto nivel educativo en los procesos de formación.⁴

5.1.6. Método de aprendizaje cognitivo.

La capacidad de aprendizaje está normalmente restringida por características bien sean psicológicas, de la percepción, de la comprensión, o del pensamiento humano.

Una tecnología efectiva para el aprendizaje tiene que estar basada en los procesos cognitivos; se debe impulsar este método en los procesos de educación para que transformen la información en un conocimiento significativo y transferible, proyectado según los conceptos y métodos de la interacción existente entre el hombre-computadora.

El éxito obtenido de este método se debe a la gran capacidad que tiene de adaptación a las necesidades de los estudiantes y a los recursos más modernos de comunicación de los contenidos de aprendizaje.⁵

⁴ PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA “modelo cognitivo” [sitio en internet]
<http://www.javeriana.edu.co/cursos/ntae/modelos.htm> ultimo acceso octubre 5 de 2011

⁵ PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA “modelo cognitivo” [sitio en internet]
<http://www.javeriana.edu.co/cursos/ntae/modelos.htm> ultimo acceso octubre 5 de 2011

5.1.7. Tecnología.

Es el conjunto de procesos y conocimientos, ordenados científicamente, los cuales permiten diseñar, construir y crear bienes y servicios que pueden facilitar la adaptación al medio ambiente y satisfacer las necesidades básicas como los deseos de las personas. En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería. De acuerdo a la Real Academia Española, la tecnología es el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

5.1.8. Manual Digital

Es un conjunto de documentos almacenados a través de archivos. Es considerado una herramienta y una alternativa para la evaluación y el desarrollo de los procesos de aprendizaje, en la que por medio de recursos digitales se integra a la tecnología. De esta manera la información de profesores y estudiantes puede ser recopilada con facilidad, logrando que sus autores, seleccionen, creen, aceleren, organicen, programen, editen y evalúen su propio trabajo.

Los manuales digitales, contienen el mismo material que se puede tener en un manual tradicional. Sin embargo, son capturados, organizados, guardados y presentados de manera electrónica y didáctica facilitando con esto la interacción entre el hombre y la maquina. Un manual digital puede contener: fotografías digitales, archivos de texto, imágenes escaneadas, video, audio y/o combinaciones de estos formatos.⁶

⁶ “El portafolio digital como estrategia de autoevaluación” [sitio en internet]

<http://www.ccee.edu.uy/ensenian/formdoc/lopez.pdf>

5.1.9. COREL DRAW

Es una herramienta fácil de utilizar, la sencillez de su manejo hace ideal para el usuario la comprensión, sirve para añadir a los trabajos un toque profesional mediante la incorporación de ilustraciones, esquemas, rótulos, etc., Este versátil software de diseño contiene todo lo que se necesita para optimizar la comunicación visual y grafica en una solución perfectamente integrada con herramientas de ilustración vectorial, diseño de páginas, edición de fotos, vectorización, animación y gráficos para Web, entre otras funciones.⁷

5.1.10. SWISH MAX

Es un programa que utiliza tecnología Adobe Flash para crear una presentación multiplataforma. El programa incorpora una interfaz, Tiene aproximadamente doscientos efectos integrados que se pueden combinar entre sí y con los que animar imágenes, texto, gráficos, etc.; es muy sencillo, este programa Incluye herramientas de dibujo, formas geométricas prediseñadas que permite exportar creaciones a varios tipos de formatos o a otros programas con los que tenga compatibilidad.

Características

- herramienta de creación para el artista gráfico o Web Profesional
- Crea impresionantes animaciones Flash y sitios web con facilidad
- Incluye más de 380 efectos multimedia predefinidos
- Importar imágenes, gráficos, sonido y vídeo de todos los formatos populares
- Lenguaje de scripting de gran alcance para usuarios avanzados

⁷ COREL, "Solución de software de diseño gráfico todo en uno"

[sitio en internet] <http://www.corel.com/corel/product/index.jsp?pid=prod3670089> ultimo acceso: septiembre 30 de 2011

- Herramientas de control de movimiento y forma, dibujar formas, editar texto y más.⁸

5.1.11. Adobe® Flash® Player

es una multi - plataforma, basada en el tiempo de ejecución de aplicaciones que proporciona una visión optima de contenidos y videos a través de navegadores y sistemas operativos; Los sitios Web tienen estas películas, que aportan interactividad, vistosos efectos y una buena calidad, colores nítidos que armonizan y permiten la buena visión de cada imagen. Explora una gran cantidad de gráficos de alto rendimiento acelerado por una unidad de procesamiento grafico en 2D/3D que ofrece a las clases experiencias interactivas, entre otras cualidades.

Es un programa que genera y prepara películas; para animaciones complejas, con muchos cambios de unas pocas formas básicas resuelve con calidad aquello que un formato grafico animado haría. Las últimas versiones incluyen la posibilidad de incluir sonido mp3, formularios de texto, haciendo que las posibilidades creativas estén limitadas sólo por la imaginación del usuario.

La animación que crea **Flash** se llama película y para facilitar su creación, puede estar constituida por varias escenas, que se ponen una a continuación de otra para formar una película completa, Una escena también sirve como respuesta a una acción.⁹ Es un auténtico entorno de creación multimedia.

⁸ SWISHZONE “productos” [sitio en internet] <http://www.swishzone.com/index.php> ultimo acceso: octubre 5 de 2011

⁹ VECTORIALA “manual de diseño digital”
[Sitio en internet] http://vectoriala.com/manual/html/taller_de_flash.html ultimo acceso: octubre 5 de 2011

5.2. MARCO HISTÓRICO

La introducción de la máquina de pedal en 1879, ideada por el inventor americano Isaac Singer fue uno de los primeros pasos que dio la industria de la moda en cuanto a tecnología, este avance permitió el desempeño de un papel muy importante tanto en hogares como en el trabajo y genero que los dueños de las fabricas comenzaran a implementar mecanismos y metodologías para que la producción cada día se hiciera mayor en el menor tiempo posible.

Luego con la máquina de coser eléctrica que apareció en 1921, se incremento enormemente la producción de vestidos de mujer y permito a las principales tiendas almacenar las mismas líneas en todo el país. La uniformidad y perfección de acabados fue tal novedad que por primera vez hizo del término hecho en casa algo despectivo.

Después de la segunda guerra mundial y en años más recientes los cambios más espectaculares en la fabricación de moda se han producido mediante La incorporación de nuevas tecnologías a los servicios de patronaje lo que aporta al sector textil un gran número de ventajas. La utilización de un sistema de C.A.D. patronaje frente al sistema manual clásico permite una mejora de la calidad, una reducción del tiempo y un aumento de la productividad.

Mediante el patronaje asistido por ordenador se consigue una mayor precisión en el trazado de los patrones, una mayor rapidez en la industrialización. El proceso de escalado se simplifica, consiguiendo un ahorro de tiempo y una mayor precisión, pudiendo realizar diferentes tipos de escalado. El estudio de marcadas se realiza por ordenador de forma que se agiliza considerablemente el proceso y se consigue mayor aprovechamiento del tejido, repercutiendo en un menor coste de la producción. Una vez encajadas las marcadas se pueden reproducir tantas veces como sea necesario manteniendo la misma calidad. En el caso de incorporación de corte asistido por ordenador el proceso se simplifica y una vez encajada la marcada y tras el tendido se procede al corte

automático, mejorando la calidad y aumentando la productividad en la sala de corte.

Otra de las ventajas importantes del patronaje asistido por ordenador es la integración de la información en base de datos y su rápida accesibilidad. Gracias a esta base de datos se puede localizar piezas, modelos o marcadas de cualquier temporada de manera rápida, eliminando de este modo la posibilidad de pérdidas de patrones o marcadas y la necesidad de almacenarlos físicamente para su uso posterior. El almacenamiento de toda la información en base de datos facilita el intercambio eficaz con el cliente que dispone de la tecnología necesaria.

La aceleración por medio de la tecnología de muchos procesos le ha permitido a la industria de la moda responder rápidamente a las demandas del mercado, debido a estas razones es muy importante la implementación de las mismas en todo lo relacionado con la profesión de diseño de modas, desde su enseñanza hasta el posterior desarrollo debe estar enganchado y equilibrado al nivel del crecimiento de la tecnología.

5.3. MARCO DE ANTECEDENTES

La docente autora de las Metodologías utilizadas en el manual es Mary Ruiz quien alimento la información de las mismas basada en su trayectoria y experiencia en el campo del diseño de modas y del patronaje.

Su experiencia en Diseño de Modas, con varios años de práctica en la industria de la moda masculina y particularmente en camisería, ocupando cargos operativos de alta responsabilidad, con fuerte inclinación y formación en patronaje asistido por computador y experiencia para desarrollar planes concretos de procesos creativos y procedimientos de producción.

Su amplio desempeño como docente y diseñadora en empresas dedicadas a la confección de ropa masculina le han dado una gran experiencia en el mercado de la moda masculina y femenina, con excelente desempeño en el área de análisis y desarrollo de procesos creativos y de construcción de prendas, a través de la forma de presentación de nuevos conceptos de moda, optimizando el manejo de los recursos tecnológicos.

5.4. MARCO TECNOLÓGICO

Si se parte de que el dibujo es por excelencia el lenguaje universal ya que sin palabras podemos transmitir ideas fáciles de entender de modo gráfico, con mayor interés se incorpora y entiende la importancia que tiene en el mundo de la moda.¹⁰

La finalidad de realizar este manual digital de patronaje masculino casual, es también, para darle un acabado tecnológico, moderno y profesional a la forma de enseñar el patronaje actual, sacando el máximo partido a los programas que existen actualmente en función de la reproducción gráfica, utilizándolos como una herramienta más didáctica de aprendizaje, compartiendo y complementando la enseñanza; herramienta que aporta a los docentes en su cátedra y les permite obtener un resultado novedoso y eficaz e infinidad de posibilidades para alcanzar un resultado óptimo en el desarrollo del estudiante.

La tecnología aplicada a la enseñanza no se limita a ningún medio o instrumento particular, en este sentido, la tecnología constituye una manera eficaz de diseñar y realizar el proceso total de aprendizaje y aporta al cumplimiento de los objetivos de la enseñanza, basados en investigaciones sobre el aprendizaje, la comunicación del hombre y la inclusión de metodologías como la psico-cognitiva; metodologías tecnológicas aplicadas en el desarrollo personal del ser humano y los avances del diario vivir.

Hasta hace algunos años, a estos medios se les denominaba “auxiliares”. Sin embargo, en estos momentos el uso de medios tecnológicos para la educación se ha convertido en una necesidad más que un complemento, pues su desarrollo alcanzado en casi todos los aspectos de la vida social un auge importante interviniendo en la actualización y evolución de los procesos.

Aunque sería un error desvincular el factor humano de los medios tecnológicos, y este factor humano involucra tanto al profesor como al estudiante ya que forman parte importante del proceso dinámico de la enseñanza y el aprendizaje respectivamente. El uso de la tecnología en la educación lejos de querer desvincular al personal humano del proceso de enseñanza-aprendizaje lo que

hace es involucrar de forma más activa y creativa a las dos partes, y por ninguna razón los medios tecnológicos se deben convertir en un pretexto para desvirtuar los principios básicos de la educación ni para poner en un segundo plano la importancia de la realización y el entendimiento de la parte manual que conforma cualquier arte

El uso de la tecnología en la educación, lejos de ser un problema que pudiera desvirtuar los valores clásicos de la educación, es un medio para proteger, liberar y aumentar la cultura del hombre, por tanto, además de mejorar la enseñanza en la educación tiene la función de crear las condiciones necesarias para que los estudiantes y profesores puedan interactuar dentro de un medio creativo y aprovechable para enriquecerse como seres humanos.

Se han implementado otras denominaciones para la tecnología de la educación, como telecomunicaciones educativas, tecnología de la enseñanza, enseñanza audiovisual, entre otras, pero sea cual sea la definición lo esencial es el uso planificado y sistemático de los recursos humanos y materiales para la educación, repercuten favorablemente en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

A lo largo de este trabajo se espera mostrar que la aplicación de la tecnología en la educación es una actividad factible y necesaria. Las nuevas tecnologías están incidiendo en el mundo educativo de manera creciente generando cada día mayor importancia, bien sea para los programas de educación presencial, a distancia, de auto aprendizaje y para el entendimiento personal en particular, dentro del ámbito de la formación y de preparación de estudiantes, ya que la multimedia juega un papel de gran alcance en su rol de vehículo para multiplicar el aprendizaje en el proceso de formación educativa y a su vez agiliza el proceso de cada estudiante y hace más provechoso el tiempo de cada clase.

Un papel muy importante, en la institución educativa que adopta las nuevas tecnologías es el que cumplen las bibliotecas , asegurando el sistema de información general, los catálogos on-line, las bases de datos, las publicaciones electrónicas, el almacenamiento de información, la adquisición de materiales en formato digital, el desarrollo de nuevos métodos de búsqueda de información,

ventaja que obtendrá la institución con este manual que se encontrara en la página de la universidad al fácil acceso de cada uno de los usuarios.

La inclusión digital es también la rutina diaria para maximizar el tiempo y sus posibilidades.

6. METODOLOGIA

Tipo de estudio: aplicado
Objeto de investigación: manual digital de patronaje masculino casual.
Lugar de investigación: Bogotá D.C, Fundación Universitaria Del Área Andina
Métodos de recolección de datos: fuentes primarias, secundarias, terciarias
Tiempo de recolección de datos: 1 año, octubre de 2010 - noviembre de 2011
Análisis de datos: el manual Digital de patronaje Masculino casual se presenta como un nuevo modelo de guía interactiva, que permite a los estudiantes aprovechar las ventajas de las Tecnologías de la Información y de los programas Coreldraw®, Swish Max y Flash Professional cs5®.para mejorar el aprendizaje autónomo y agilizar la comunicación con sus tutores, en un entorno tecnológico avanzado.

- Se desarrollo una investigación al respecto de las falencias de la educación en la carrera de diseño de modas de la Fundación Universitaria Del Área Andina encontrando que existen unas falencias en la enseñanza y explicación de una de las materias más importantes para la carrera como es el patronaje, determinando que para comenzar se podrían implementar mejoras en las metodologías utilizadas para la enseñanza de esta asignatura.
- Se identificaron las teorías de patronaje masculino casual y se hizo una recopilación de las mismas, teniendo en cuenta que fueran comprobadas fundamentadas por un docente de la facultad de diseño de modas especializado en patronaje masculino casual y encargado de enseñar esta asignatura en la facultad que comprometiera y afirmara la veracidad, validez y calidad de las mismas.

- Se hizo una investigación al respecto de cuál sería la metodología para el desarrollo y la enseñanza del patronaje de una forma más interactiva; encontrando que la que más se adecua a la propuesta es el modelo psicocognitivo, modelo que según sus exponentes ha permitido un mejor conocimiento de los procesos cognitivos y meta cognitivos implícitos en el aprendizaje humano. A partir de este criterio, se han desarrollado sistemas informáticos inteligentes que reflejan los conocimientos y los comportamientos cognitivos de los estudiantes.¹⁰

Este tipo de sistema cada vez es más utilizado, sobre todo se han implementado en la Educación a Distancia, y paulatinamente se han ido desarrollando ambientes de aprendizaje informatizados que tienen como principio la utilización de este tipo de métodos; esto debido a que como recurso de aprendizaje posibilitan que el estudiante explore, experimente e interactúe con un aprendizaje por descubrimiento y navegación, en muchas ocasiones puede aproximarse más a sus necesidades que los tradicionales sistemas propuestos a partir de otros modelos que se han revisado.

Es así como en la actualidad se puede afirmar que los productos de la informática cognitiva presentan un potencial pedagógico real tanto para la formación a distancia como para la educación presencial ratificando con esto la calidad y el buen desarrollo del aprendizaje.¹¹

¹⁰ EMILIO ORTIZ TORRES, "El enfoque cognitivo del aprendizaje y la informática educativa en la educación superior", universidad de Holguín Oscar Lucero Moya, Cuba. [sitio en internet] <http://www.psicologia-online.com/ciopa2001/actividades/18/> último acceso: octubre 1 de 2011

¹¹ Modelos pedagógicos "Facultad de ciencias básicas" [sitio en internet] www.medicina.usac.edu.gt/fase4/docu-apoyo-faseiv/modelos.pdf último acceso: 10 de noviembre de 2011

- Para el desarrollo del manual digital de patronaje masculino casual se tomaron los dibujos planos, el patrón base y la teoría de cada referencia que cumple con el contenido del PPA, por medio del programa **CorelDRAW®** se realizó el patrón base para cada prenda incluyendo en el cada una de sus variaciones, las modificaciones que de uno a otro existen y las acotaciones pertinentes para la comprensión de cada plano.

Luego se realizó una sobre escritura por medio del programa **SWISH Max**. Se importan las imágenes, del programa Corel al programa ya mencionado y se realiza toda la presentación, se hace el paso a paso del desarrollo de cada patrón enlazado y cronometrado con la respectiva teoría que indica en texto que punto del patrón se está realizando.

Se organiza por escenas y en cada escena se da efectos especiales que permitan la interacción del usuario con el medio que se está utilizando: las líneas guías siguiendo el desarrollo paso a paso de la teoría, la aparición en el momento justo del texto, el funcionamiento de las flechas que permiten avanzar o retroceder en el manual de acuerdo a la necesidad del estudiante o al nivel de aprendizaje del mismo y los iconos que permiten de manera rápida ubicar una sección específica del manual.

La reproducción final del manual se realiza por medio del programa **Adobe® Flash® Player**; en swish hay que hacer una exportación a flash player para que la reproducción de cada película se pueda ver de manera clara y sin que nadie pueda hacer modificaciones, solo se puede ver cada escena y no intervenir en su contenido.

- finalmente se hace entrega del manual digital de patronaje masculino casual en medio magnético (CD) al área encargada del departamento de sistemas de la FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA para que ellos coloquen los archivos en la plataforma (moodle). Y de esta forma esta herramienta quede al servicio de cada uno de los estudiantes y docentes pertenecientes al programa de diseño de modas.

7. RESULTADOS

Las teorías y el desarrollo del patronaje masculino utilizado para la realización del manual los suministro una docente de la FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA el cual esta verificado y comprobado por la facultad, a demás, cumple con el programa académico del semestre. Cada una de las teorías se encuentran a la par con el desarrollo del patronaje paso a paso, dando al usuario la posibilidad de devolverse y aclarar inquietudes las veces que sea necesario y encontrando la teoría y la realización del patrón a la vez, en el mismo pantallazo, haciendo mas clara y evidente la realización de este oficio.

Con este manual se implementa una metodología y una herramienta tecnológica en el pensum de enseñanza de la carrera de diseño modas; logrando con su funcionalidad mayor facilidad para la realización de las clases, mayor viabilidad a la educación a distancia y mayor aprovechamiento del tiempo en el trabajo autónomo de cada estudiante entre otros, ventajas que de la manera tradicional no se obtenían o se lograban de una manera muy lenta y compleja.

Con los siguientes gráficos se puede evidenciar las diferencias y la innovación existentes entre esta nueva herramienta y la forma tradicional de enseñar el patronaje.

En el manual digital de patronaje masculino casual se encuentran las teorías con el respectivo dibujo plano y el desarrollo del mismo, herramientas necesarias para recibir el contenido temático de la cátedra de diseño masculino de manera clara, tecnológica, organizada, de fácil acceso y que aporta al trabajo autónomo del estudiante; compiladas en un solo lugar permitiendo calidad y aprovechamiento del tiempo.



Grafico 1. Pantallazo tomado de manual digital de patronaje masculino casual.

En los libros de patronaje masculino tradicionales, la información se encuentra dispersa, visualizando una teoría larga y confusa explicada a través de varias metodologías estáticas, además, cada una de estas teorías tiene el dibujo plano en otra pagina, lo cual dificulta la apreciación condensada del tipo de patronaje a desarrollar, el aprendizaje y las metodologías de enseñanza se tornan mas compleja y el desarrollo de la cátedra se hace mas largo en el entendimiento de la teoría que en la practica del mismo patronaje.

ARTURO TEJADA CANO
Escuela de Diseño y Modas de Moda

X	Hacia la derecha ubicar diagonal de 45 grados	
X-Y	Por la diagonal	2.5 cm
H-Z	Hacia abajo	5.0 cm
Z-AA	Hacia la derecha igual a la medida H-M + 0.5	23.5 cm
M-AA	Unir en línea recta y prolongar hacia abajo	
M-BB	Hacia abajo igual a la medida G-B + 1 cm	19.25 cm
G-CC	Hacia la izquierda 9 cm Vértice de pinza	9.0 cm
B	Escuadrar hacia la izquierda un poco	
B-DD	Igual a la medida G-CC menos 2 cm	7.0 cm
DD-EE	4 cm Ancho de pinza hacia la izquierda	
	Unir en recta formando pinza DD-CC-EE	
	Unir en recta BB-EE	
Z-FF	Hacia la derecha igual a la medida G-CC	9.0 cm
O	Escuadrar un poco hacia la derecha	
O-GG	Hacia la derecha igual a la medida B-DD	7.0 cm
GG-HH	Hacia la derecha 5.5 cm. mitad ancho de pinza	
HH-BB	Unir en recta	
HH-II	Hacia la derecha 5.5 cm. mitad de ancho de pinza	
	Unir en recta GG-FF, y trasladar FF-II, determinando II	
	Unir en recta HH-II, II-BB	
	Unir con el sisómetro T-U-S formando cuello delantero	
	Unir con el sisómetro E-F formando cuello espalda	
	Unir con el sisómetro R-W-Y-M formando sisa delantera	
P-U	Unir con el sisómetro D-J-L-M formando sisa espalda	
	Para formar pinza en el hombro de la espalda:	
1	Mitad de D-E	
1-2	Hacia la izquierda 1.00 cm	
1-CC	Unir en recta	
1-3	Hacia abajo Largo de pinza	7.0 cm
2-3	Unir en recta	
El cuerpo delantero sale por: O-T-U-S-R-W-Y-B-BB-II-HH-GG-O		
El cuerpo espalda sale por: BB-M-L-J-D-2-1-E-F-B-DD-EE-BB		
La base del cuerpo sale sin costuras		

Grafico 2. Pantallazo tomado de un manual tradicional de patronaje

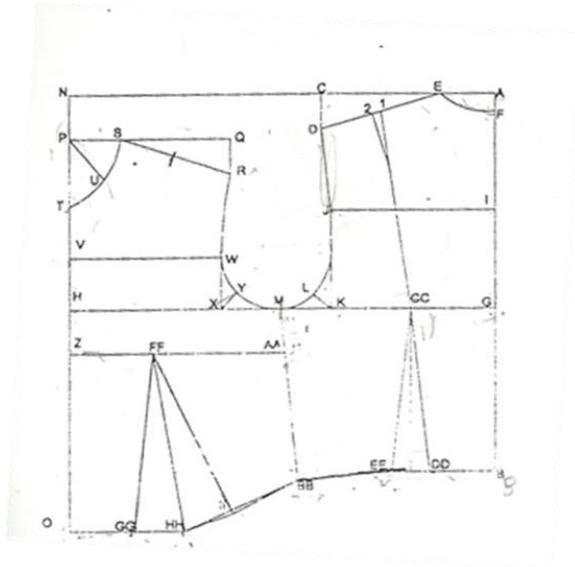


Grafico 3. Pantallazo tomado de un manual tradicional de patronaje.

- El contenido del manual es el siguiente:

MANUAL DIGITAL DE PATRONAJE MASCULINO CASUAL



Grafico 4. Pantallazo tomado de la hoja de presentación del Manual De Patronaje Masculino Casual

1.0. TOMA DE MEDIDAS



Grafico 5. Pantallazo tomado de la toma de medidas del Manual De Patronaje masculino Casual

2.0. BASICO DE CAMISA

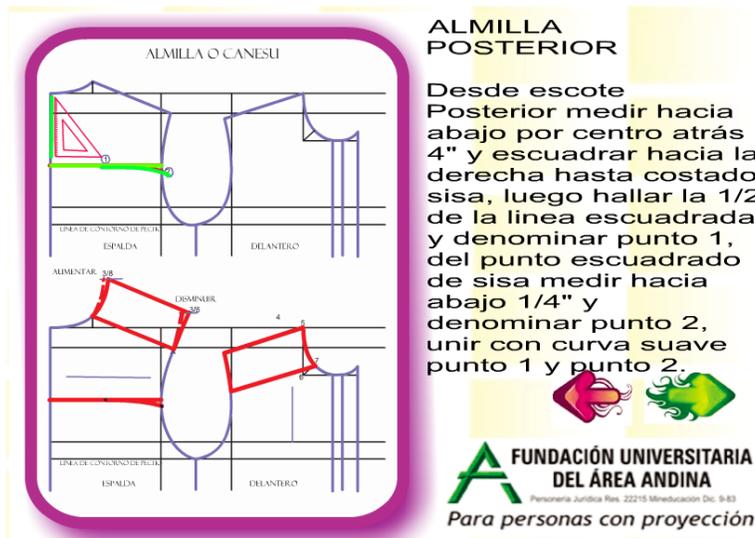
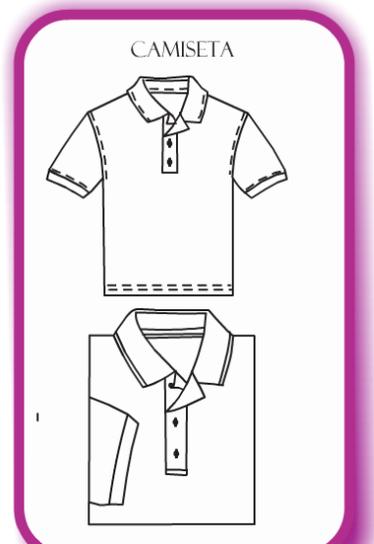


Grafico 6. Pantallazo tomado del básico de la camisa del Manual De Patronaje masculino Casual

3.0. BASICO DE CAMISETA

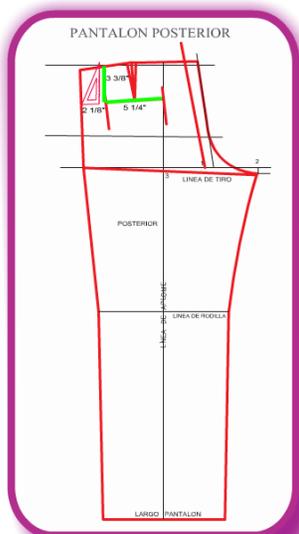


- CAMISETA YOUNG MEN
- CAMISETA SENIOR
- CAMISETA POLO
- CAMISETA T-SHIRT



Grafico 7. Pantallazo tomado del básico de la camiseta del Manual De Patronaje Masculino Casual

4.0. BASICO DE PANTALON



UBICACION DE BOLSILLO

Sobre el trazo básico del posterior y por el costado cintura hacia abajo 3 3/8" hacia la derecha 2 1/8" y paralelo a la línea de cintura 5 1/4" para ancho de boca de bolsillo, unir con línea recta.



Grafico 8. Pantallazo tomado del básico de Pantalón casual del Manual De Patronaje Masculino Casual

- Las herramientas tecnológicas que se utilizaron para la realización del manual fueron:

CoreIDRAW® por medio del cual se realizó el patrón base para cada prenda las modificaciones que de uno a otro existen y las acotaciones pertinentes para la comprensión de cada plano.

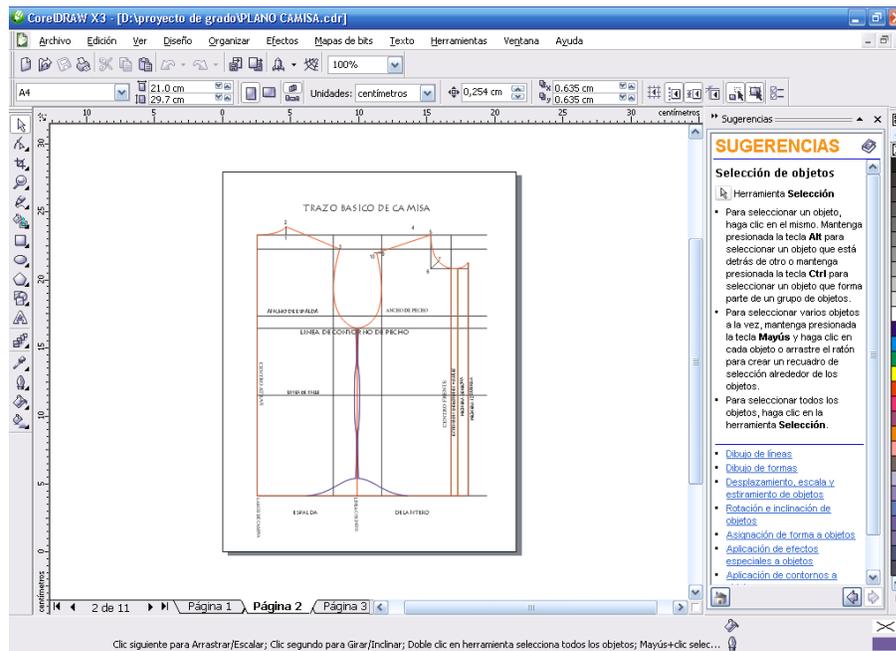


Grafico 9. Pantallazo tomado del programa CoreIDRAW®

Luego, por medio del programa **SWISH Max** Se importan la imágenes, de corel y se realiza toda la presentación, se hace el paso a paso del desarrollo de cada patrón enlazado y cronometrado con la respectiva teoría que indica en texto que punto del patrón se está realizando. En cada escena se da efectos especiales que permitan la interacción del usuario con el medio que se está utilizando; las líneas guías siguiendo el desarrollo paso a paso de la teoría, la

aparición en el momento justo del texto, el funcionamiento de las flechas que permiten avanzar o retroceder en el manual de acuerdo a la necesidad del estudiante o al nivel de aprendizaje del mismo y los iconos que permiten de manera rápida ubicar una sección específica del manual.

La reproducción final del manual se realiza por medio del programa **Adobe® Flash® Player**; en el se hace una exportación para que la reproducción de cada película se pueda ver de manera clara y sin que nadie pueda hacer modificaciones, solo se puede ver cada escena y no intervenir en su contenido.

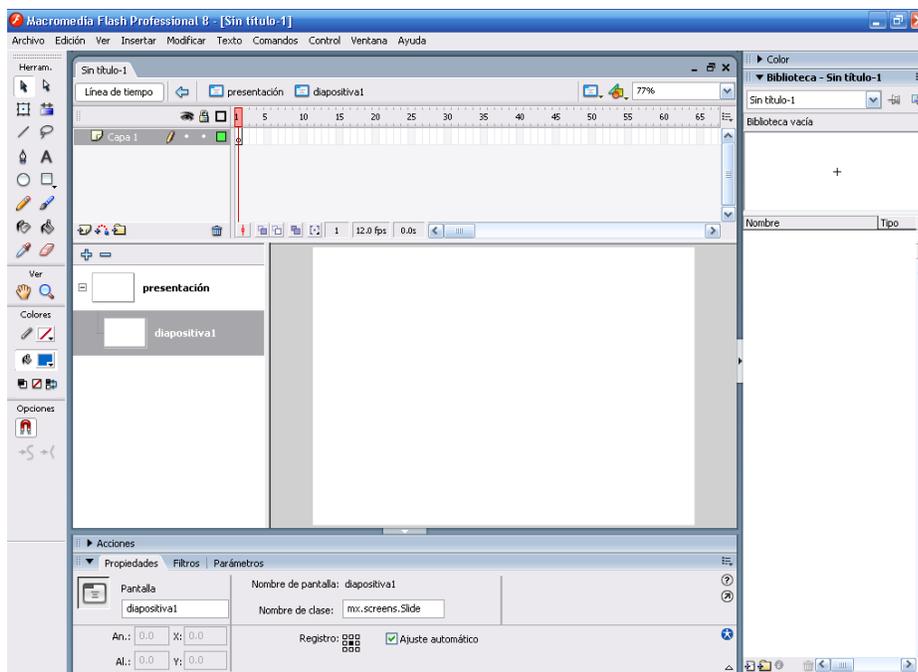


Grafico 10. Pantallazo tomado del programa Adobe® Flash® Player

- Finalmente se obtuvo un manual de enseñanza de patronaje masculino casual diseñado por medio de herramientas digitales acordes a la necesidad y a las metodologías requeridas en la actualidad que satisface las necesidades de los estudiantes y van a la vanguardia de herramientas que garantizan al agilidad y el buen entendimiento del usuario.

8. CONCLUSIONES

En la actualidad la implementación de nuevas tecnologías en todo lo relacionado con la educación y en este caso especial con la moda es de vital importancia, debido a que las clases en la actualidad se realizan de manera tradicional generando con esto pérdida de tiempo, y retraso en aprendizaje del estudiante.

Se realizó un Manual de Patronaje digital masculino casual en donde el estudiante de manera más didáctica y eficaz pueda adquirir conocimientos valiosos que serán utilizados posteriormente para su desempeño laboral.

En el contenido del manual se encuentra la teoría y el desarrollo del patronaje de cada una de las prendas básicas y algunas variaciones correspondientes a la línea casual masculina, suministradas por una docente de la institución. El manual está verificado y comprobado por el departamento de diseño de modas en la Fundación Universitaria del Área Andina; además está diseñado con el fin de cumplir con el programa académico del semestre y fue validado con los alumnos del programa de diseño de Modas de la Escuela de Diseño de Altos de Chavón en República Dominicana, en el Taller de Moda Masculina en el proyecto Final. Los alumnos consideraron que el manual facilita el proceso de aprendizaje y elaboración de los diferentes patrones para las referencias propuestas, lo cual, garantiza que es una herramienta importante y totalmente funcional para la realización de una clase de patronaje con resultados mejores que lo que se obtienen en la realización de una clase tradicional.

La metodología de enseñanza utilizada para la realización de este manual está fundamentada en estudios comprobados realizados por personas enfocadas en este tipo de investigaciones, por tanto, ratifican la calidad y la funcionalidad de este producto, gran parte del éxito obtenido al utilizar este método se debe a la gran capacidad que tiene de adaptación a las necesidades de los estudiantes, de los docentes y a su vez a la implementación de recursos modernos y tecnológicos

que actualicen e innoven en la comunicación de los contenidos requeridos por la carrera, la utilización de esta metodología está acorde y se evidencia en el uso de programas gráficos que faciliten y cumplan a cabalidad la realización de los objetivos planteados.

El manual de patronaje implementa una metodología y una herramienta tecnológica en el pensum de enseñanza de la carrera de diseño modas de la fundación universitaria del Área Andina, a demás de estar más enfocada con los avances tecnológicos de estos tiempos este manual le pretende dar a la universidad un valor agregado en cuanto a la enseñanza; posiciona y facilita el trabajo autónomo y la educación a distancia.

8. BIBLIOGRAFÍA

ANN LADBURY, guía de la Costura. Salvat Editores. Colombia Arturo Tejada Cano.

Bernhard Roetzel, EL CABALLERO, Manual de Moda masculina clásica.

EDIPRESE, Enciclopedia Española. CORTE Y CONFECCION Y SASTRERIA, tomo SASTRERIA MASCULINA, Hymasa, grupo Editorial.

Edmund B. Roberts, Fundamental of Men's Fashion Design, Fairchild Publications New York.

Tejada Cano Arturo, Guías de Patronaje de la Escuela de Diseño y Mercadeo

Instituto Colombiano de Normas Técnicas. Normas colombianas para

Jacqueline Maurin y Aline Mbaye la Costura, Educar Cultura Recreativa.

La presentación de trabajos de investigación. Sexta actualización. Santafé de Método Práctico de Corte y Confección. Edicomunicación S.A. Barcelona, España. Rosa Serra Constantino.

9. WEBGRAFÍA

ADOBE “Adobe Flash Player” [sitio en internet]
<http://www.adobe.com/products/flashplayer.html> último acceso: octubre 1 de 2011

AITEX, “Las nuevas tecnologías del patronaje textil aportan ventajas” [sitio en internet]
http://www.textil.org/index.php?option=com_content&task=view&id=24&Itemid=1 ultimo acceso: septiembre 15 de 2011

Editorial Könemann. COREL, “Solución de software de diseño gráfico todo en uno” [sitio en internet] <http://www.corel.com/corel/product/index.jsp?pid=prod3670089>
ultimo acceso: septiembre 30 de 2011

EDUCACION “La enseñanza digital” [sitio en internet]
www.cosasdeeducacion.es/la-ensenanza-digital ultimo acceso: 10 de noviembre de 2011

EMILIO ORTIZ TORRES, “El enfoque cognitivo del aprendizaje y la informática educativa en la educación superior”, universidad de Holguín Oscar Lucero Moya, Cuba.[sitio en internet] <http://www.psicologia-online.com/ciopa2001/actividades/18/>
ultimo acceso: octubre 1 de 2011

Enciclopedia ABC de la Costura. SINGER.

IADE “institución Artística de Enseñanza” [sitio en internet]
http://www.iade.es/?f=contedit&fk_value=6250 ultimo acceso: octubre 1 de 2011

Joy Mayhew, gran libro de la costura, circulo de lectores.

Knowledge Mastere “aprendizaje visual con los mapas conceptuales”[sitio en internet] <http://www.conceptmaps.it/KM-VisualLearning-esp.htm> ultimo acceso: octubre 5 de 2011

Modelos pedagógicos “Facultad de ciencias básicas” [sitio en internet] www.medicina.usac.edu.gt/fase4/docu-apoyo-faseiv/modelos.pdf último acceso: 10 de noviembre de 2011

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA “modelo cognitivo” [sitio en internet] <http://www.javeriana.edu.co/cursos/ntae/modelos.htm> ultimo acceso octubre 5 de 2011

SCRIBD “tesis lúdico” [sitio en internet] www.es.scribd.com/doc/51075904/33/Metodo-Pedagogico ultimo acceso: 10 de noviembre de 2011

SWISHZONE “productos” [sitio en internet] <http://www.swishzone.com/index.php> ultimo acceso: octubre 5 de 2011

UAM “técnicas para una enseñanza innovadora” [sitio en internet] http://www.uam.es/personal_pdi/fprofesorado/agustind/textos/tecnicasensenanzaniversitariainnovadora.pdf ultimo acceso: octubre 5 de 2011.

USAC HUMANIDADES “técnicas de aprendizaje” [sitio en internet] <http://humanidadesch.blogdiario.com/tags/ensenanza/> ultimo acceso: 10 de noviembre de 2011

VECTORALIA “manual de diseño digital”
[Sitio en internet] http://vectoralia.com/manual/html/taller_de_flash.html ultimo acceso: octubre 5 de 2011