



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3
Código: ETI0005
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico: ctrelles@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	88	200

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
 Código: DDD0009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 2
 Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

2. Descripción y objetivos de la materia

En la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se pretende hacer un primer abordaje del diseño textil y de indumentaria como práctica proyectual, abordar nociones básicas referidas al diseño, los textiles, la indumentaria y la moda, realizar los primeros acercamientos del estudiante a materiales y tecnologías textiles y de confección a través de la experimentación en una dimensión tridimensional; y adquirir destrezas en la expresión gráfica de textiles e indumentaria.

La asignatura se articula con todas las otras materias del currículo, tanto de forma paralela como transversal.

Es importante porque el alumno conjuga diversas habilidades, conocimientos y capacidades apreñadas y que va adquiriendo en cada una de las asignaturas del currículo para afrontar proyectos vestimentarios. La asignatura contribuye a desarrollar el pensamiento abstracto del estudiante, le brinda estrategias metodológicas para la práctica proyectual y le permite desarrollar su creatividad al manipular elementos textiles y de confección y conceptos de indumentaria y moda.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Noción de proyecto
1.2	Práctica proyectual
1.3	Proceso de diseño de indumentaria
2.1	Nociones de moda, indumentaria, textil, cuerpo, forma, función
2.2	Relación moda - indumentaria
2.3	Relación moda - textil
2.4	Relación moda - indumentaria - textil
2.5	Relación cuerpo - forma - función
3.1	De lo bidimensional a lo tridimensional - textil
3.2	De lo tridimensional a lo bidimensional - textil
3.3	De lo bidimensional a lo tridimensional - indumentaria

3.4	De lo tridimensional a lo bidimensional - indumentaria
3.5	Texturas táctiles textiles
3.6	Texturas visuales textiles
4.1	Dibujo de la figura humana
4.2	Proporciones corporales
4.3	Dibujo del movimiento en la figura humana y en textiles
4.4	Expresión gráfica de texturas textiles.
5.1	Sistemas constructivos en textiles
5.2	Sistemas constructivos en indumentaria
5.3	Noción y práctica del diseño experimental
5.4	Proyecto de diseño de envoltentes
6.1	El diseño como proyecto
6.2	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria
6.3	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria
6.4	Proyecto "Diseño de envoltentes"
6.5	Expresión gráfica para textiles e indumentaria

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Codifica y decodifica sistemas vestimentarios a través del análisis crítico, reflexivo y argumentativo en torno a la vestimenta y su función como lenguaje.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Concibe ideas a partir de un proceso creativo y de producción para la concreción de indumentaria, textiles, accesorios y/u objetos textiles.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Plantea proyectos creativos y experimentales de diseño textil y de indumentaria.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.

-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--	--

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

-Idea y produce texturas táctiles y visuales en textiles e indumentaria.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce sistemas constructivos y su aplicación desde el diseño textil e indumentaria.	-Evaluación escrita -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

productos

cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Identifica las implicaciones de la transición de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Reconoce el proceso de diseño y sus aspectos expresivos y funcionales. Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño. Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de conocimientos	El diseño como proyecto	APORTE	2	Semana: 1 (14-SEP-19 al 14-SEP-19)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento de 3 procesos para tres productos textiles o de indumentaria diferentes.	El diseño como proyecto	APORTE	3	Semana: 2 (16-SEP-19 al 21-SEP-19)
Reactivos	Prueba de conocimientos	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	APORTE	5	Semana: 4 (30-SEP-19 al 05-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un muestrario de texturas textiles táctiles y visuales.	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	APORTE	5	Semana: 5 (07-OCT-19 al 10-OCT-19)
Reactivos	Prueba de conocimientos	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria	APORTE	5	Semana: 6 (14-OCT-19 al 19-OCT-19)
Evaluación escrita	Ejercicio a resolver, de acuerdo a lo que han aprendido en clases. Algo de la figura humana, de las proporciones, de movimiento de la figura humana ó de expresión de texturas textiles.	Prácticas	APORTE	5	Semana: 8 (28-OCT-19 al 31-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Entrega del cuaderno de prácticas que han realizado. Por lo menos 5 ejercicios de cada subtema. Tendrán mínimo 20 páginas con prácticas en clase y fuera de ella.	Prácticas	APORTE	5	Semana: 10 (11-NOV-19 al 13-NOV-19)
Proyectos	Proyecto de diseño de envoltentes	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El diseño como proyecto, Expresión gráfica para textiles e indumentaria, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	EXAMEN	20	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Evaluación escrita	Prueba de conocimientos.	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El diseño como proyecto, Expresión gráfica para textiles e indumentaria, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Para la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se utilizan las siguientes estrategias metodológicas para la generación de conocimiento de forma autónoma: - Envío de trabajos escritos y prácticos que requieran investigación, análisis y síntesis por parte del estudiante.	Autónomo
Para la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se utilizan las siguientes estrategias metodológicas: - Introducción y explicación a todos los temas a través de clases magistrales. - Utilización de recursos multimedia para la presentación de la información sintetizada, a través de imágenes y textos. - Generación de espacios de debate entre los estudiantes y el docente, con respecto a los temas tratados en clases. - Envío de trabajos prácticos y escritos para reforzar los conocimientos adquiridos, y - Realización de pruebas de conocimientos a través de evaluaciones escritas.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los criterios de evaluación en la asignatura Taller de Creación y Proyectos 3 en el trabajo autónomo realizado por el estudiante, son: - Capacidad de síntesis. - Recopilación de información de fuentes académicas. - Puntualidad en la entrega de los trabajos. - Pulcritud en la presentación. - Capacidad de argumentación y reflexión.	Autónomo
Los criterios de evaluación en la asignatura Taller de Creación y Proyectos 3 son: - Participación de los estudiantes en clases. - Capacidad analítica, de reflexión y síntesis en torno a los temas que se traten en clases y que permiten evidenciar la comprensión de los temas. - Vinculación de los diferentes temas vistos en clases. - Capacidad de reconocer la aplicación de los conocimientos adquiridos en la asignatura, en el práctica proyectual. - Calidad de la presentación de los trabajos realizados, y - Reconocimiento de contenidos tratados en clase a través de pruebas de conocimientos. - Autonomía en la toma de decisiones. - Capacidad de abstracción en un nivel básico.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Luz del Carmen Vilchis		Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.		
Travers Simon y Zaman Zarida		Directorio de Formas y estilos.		
Ana María Romano	Ediciones Infinito	Elementos de diseño.	2019	
Richard Sarger y Jenny Udale.	Gustavo Gili	Principios básicos del diseño de moda.		

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/09/2019**

Estado: **Aprobado**