



**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-2021 a Febrero-2022  
**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 aprendidas 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 y usuario
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	Canon clásico: hombre, mujer y niño (frontal)
4.2	Canon del rostro
4.3	Estilización del canon femenino para moda
4.4	Contraposto femenino
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.	-Proyectos -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.	-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Plantea proyectos creativos y experimentales de diseño textil y de indumentaria.	-Proyectos -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.	-Proyectos -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.	-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce sistemas constructivos y su aplicación desde el diseño textil e indumentaria.	-Proyectos -Trabajos prácticos - 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.	-Proyectos -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.	-Proyectos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Proceso de diseño de indumentaria básico	El diseño como proyecto	APORTE	5	Semana: 3 (04-OCT-21 al 09-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Expresión gráfica	El canon del figurín de moda	APORTE	4	Semana: 5 (18-OCT-21 al 23-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: De lo bidimensional a lo tridimensional	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	APORTE	3	Semana: 5 (18-OCT-21 al 23-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Texturas táctiles y visuales	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria	APORTE	3	Semana: 8 (08-NOV-21 al 13-NOV-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Diseño Experimental	Proyecto "Diseño de envolvertes"	APORTE	5	Semana: 13 (13-DIC-21 al 18-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Expresión gráfica 2	El canon del figurín de moda	APORTE	5	Semana: 14 (20-DIC-21 al 23-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio: Avances en proyecto diseño de envolvertes	Proyecto "Diseño de envolvertes", Prácticas	APORTE	5	Semana: 15 ( al )
Proyectos	Proyecto Diseño de envolvertes	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envolvertes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Proyectos	Esquicio Proyecto de diseño vestimentario experimental	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envolvertes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	EXAMEN	10	Semana: 19 (24-ENE-22 al 28-ENE-22)
Proyectos	Proyecto de diseño "Envolvertes"	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envolvertes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02-FEB-22 al 05-FEB-22)
Proyectos	Esquicio Proyecto de diseño vestimentario experimental	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envolvertes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07-FEB-22 al 07-FEB-22)

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Para la generación de conocimiento de forma autónoma, se propone el envío de trabajos escritos y prácticos que requieran investigación, análisis y síntesis por parte del estudiante.	Autónomo
La metodología de los docentes para dictar la cátedra de Taller de Creación y Proyectos 3 supone la estrategia de aprendizaje invertido, la cual plantea que antes de las horas sincrónicas se enviarán textos, diapositivas, video, etc., para que posteriormente se traten en clases y se resuelvan dudas de aquello que no se haya comprendido en las revisiones individuales que hicieron los estudiantes en casa. Así también, se realizarán procesos investigativos, analíticos, procedimentales y de trabajo práctico mediante la identificación de problemáticas en base a experiencias previas y un análisis crítico de las soluciones posibles que planteen los estudiantes. Se recurrirá a la investigación y autogeneración de conocimiento para lograr la definición de los criterios de uso, conceptuales, tecnológicos y expresivos que definirán los referentes de diseño en los dos temas planteados. La experimentación es otro recurso importante para el aprendizaje en todo el nivel. Se recurrirá además a puestas en común y debates en torno a la pertinencia de las soluciones; exposiciones de las propuestas, con el fin de reforzar su carácter argumentativo y finalmente, visualización de material fotográfico y de video a lo largo del desarrollo de los temas, con el fin de ejemplificarlos.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Cada uno de los temas tendrá una evaluación del componente autónomo que contempla tanto el proceso (avances) como el resultado. Se definen rúbricas de valoración para cada uno de los ejercicios planteados. Como criterios de evaluación se consideran los siguientes: - Capacidad de obtener datos y referentes válidos para el proceso, que sea información veraz, actualizada y bien expresada gramatical y visualmente; - Capacidad de sintetizar la información y de abstraer elementos de la inspiración o conceptuales, a aspectos formales y estéticos de la indumentaria; - Capacidad de reconocer, manipular y experimentar con tecnologías textiles, - Capacidad de argumentación de las decisiones formales y estéticas planteadas en las propuestas. - Capacidad de innovar y utilizar referentes formales, tecnológicos, de mercado y condicionantes de uso para proponer colecciones; y - Capacidad de elaborar prototipos con altos estándares de calidad en lo tecnológico y funcional.	Autónomo
Los criterios de evaluación para el componente de docencia 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 la 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. - Capacidad de argumentación. - Calidad de la información recopilada y generada por el estudiante.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

## Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Travers Simon y Zaman Zarida		Directorio de Formas y estilos.		
Richard Sorger y Jenny Udale.	GG	Principios básicos del diseño de moda.		
Kathryn Mckelvey & Janine Munslow	Wiley	Fashion Design	2012	978-0-470-65577-1
Jay Calderin		Fashion Design Essentials	2011	978-1-59253-701-3
Elinor Renfrew & Colin Renfrew		Developing a collection	2009	
Sue Jenkins Jones		Fashion Design		
Joanne Entwistle		The aesthetic economy of fashion		
Larissa Lando		Diseño de modas. Conceptos básicos.	2009	
Michele Wesen	Blume	Dibujo de moda	2012	

## Web

---

## Software

---

## Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/09/2021**

Estado: **Aprobado**