



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-2022 a Febrero-2023
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 aprehendidas 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 envoltorios
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 envoltorios"

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.	-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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Plantea proyectos creativos y experimentales de diseño textil y de indumentaria.	-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.	-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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce sistemas constructivos y su aplicación desde el diseño textil e indumentaria.	-Reactivos -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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce el proceso de diseño y sus aspectos expresivos y funcionales.	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia**Resultado de aprendizaje de la materia**

Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño.
Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria.

Evidencias

-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 0	El diseño como proyecto, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	APORTE	10	Semana: 4 (11-OCT-22 al 15-OCT-22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 1	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda	APORTE	15	Semana: 9 (14-NOV-22 al 16-NOV-22)
Reactivos	Evaluación escrita en base a reactivos	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	APORTE	5	Semana: 16 (02-ENE-23 al 07-ENE-23)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 2	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 2	Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio proyecto final sorteando el capítulo que sería.	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Nota que se guarda del examen	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria, El canon del figurín de moda, El diseño como proyecto, Proyecto "Diseño de envoltentes", Prácticas, Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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
Para la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se utilizan las siguientes estrategias metodológicas:	Total docencia
- 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.	

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 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. - Capacidad de argumentación. - Calidad de la información recopilada y generada por el estudiante.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Kathryn Mckelvey & Janine Munslow	Wiley	Fashion Design	2012	978-0-470-65577-1

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrea Saltzman	Ediciones Paidós	La metáfora de la piel	2019	9789501298604
Valerie Steele	Ampersand Ediciones	Fashion Theory	2014	978-9874161017
Laura Volpintesta	Promopress	Fundamentos del diseño de moda	2015	9788415967552
Richard Sorger y Jenny Udale	GG Moda	Principios básicos del diseño de moda	2007	9788425221316
Andrea Saltzman	Paidós	El cuerpo diseñado	2004	9789501253528

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/09/2022**

Estado: **Aprobado**