

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

#### 1. Datos generales

**Materia:** TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 7  
**Código:** ETI0021  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2023 a Febrero-2024  
**Profesor:** NARVAEZ TORRES SILVIA CATALINA  
**Correo electrónico:** snarvaez@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 7

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Código: DDD0018 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO  
 Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter teórico-práctico se realizan dos proyectos de diseño de indumentaria de autor que corresponden al universo de lo conceptual ó la alta costura y la fantasía, los cuales suponen ejercicios académicos de alta complejidad. Se parte del desarrollo de un estilo propio del estudiante, una investigación de mercado, análisis de tendencias, uso de tecnología principalmente artesanal y análisis de costos para llegar a exponer los resultados en una puesta en escena.

Se articula con todas las asignaturas precedentes y paralelas. El proyecto de taller de diseño es el resultado de una visión holística de todas las asignaturas de la malla de estudios.

Es importante porque se pone en evidencia todo lo aprendido en niveles anteriores y realiza una práctica real y concreta de una problemática del sector textil y de moda contemporáneo y se la desarrolla en su totalidad como ejercicio final de la carrera.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.1	Aproximaciones al Diseño de autor en el campo de la moda
1.2	Lógicas de creación y producción del diseño de autor.
1.3	El "estilo" del diseñador. Personalidad relevante y distintiva.
1.4	Influencias para el diseñador, un aporte de la diversidad del trabajo creativo.
1.5	Baja escala, alta exclusividad.
1.6	Mercado local y global para el diseño de autor.
1.7	Creatividad.
1.8	Innovación aplicada.

1.9	Tendencias internacionales.
1.10	El valor de la individualidad.
1.11	Búsqueda local propia y personalizada.
1.12	Lo atemporal en el diseño de autor.
1.13	Metodología para el diseño de autor.
1.14	Diseño de autor Latinoamericano y Ecuatoriano. Realidad local.
2.1	Exploración e investigación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
2.2	Experimentación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
2.3	Modelado expresivo aplicado a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
2.4	Innovación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
2.5	Desarrollo de una colección de indumentaria de alta complejidad.
3.1	Exploración e investigación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
3.2	Experimentación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
3.3	Modelado expresivo aplicado a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.
3.4	Innovación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.

## 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.

-Plantea soluciones a problemáticas específicas desde el diseño textil y de indumentaria.

-Proyectos  
-Reactivos

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

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

-Proyectos  
-Reactivos

ch. Genera proyectos innovadores y/o experimentales desde la interacción con la realidad, dentro de las diferentes áreas de la profesión.

-Plantea, organiza y produce proyectos con énfasis en la innovación

-Proyectos  
-Reactivos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Ideación	Proyecto de Fantasía	APORTE	5	Semana: 2 (25-SEP-23 al 30-SEP-23)
Proyectos	Concreción y puesta en escena	Proyecto de Fantasía	APORTE	15	Semana: 5 (16-OCT-23 al 21-OCT-23)
Proyectos	Investigación e ideación	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual, Proyecto de Fantasía	APORTE	10	Semana: 12 (04-DIC-23 al 09-DIC-23)
Proyectos	Avances del proyecto de alta costura concretados	Diseño de Autor	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Proyectos	Proyecto de alta costura concretado	Diseño de Autor	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Proyectos	Nota del examen final guardada	Diseño de Autor	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Reactivos	Prueba de conocimientos	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual, Proyecto de Fantasía	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
<p>Para el componente autónomo, la metodología de aprendizaje aplicada es la resolución de ejercicios de forma independiente, con instrucciones detalladas por parte de la docente.</p> <p>La metodología para afrontar la cátedra de Taller 7, radica principalmente en permitir al estudiante que a partir de la experimentación y aprovechamiento de todos sus conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, pueda plantear proyectos tanto de alta costura, como fantasía con una mirada crítica, para conseguir excelencia conceptual y de concreción.</p>	Autónomo
<p>El acompañamiento del docente es a nivel de guía y las clases magistrales son menos frecuentes, se imparten de forma presencial y a modo de taller, apoyadas en el campus virtual. En este sentido, se plantea mucha investigación independiente por parte de cada estudiante, para posteriormente socializar, reflexionar, criticar y aplicar en clases. Así también, las clases de carácter práctico son fundamentales para potenciar la creatividad y habilidades que requieren los dos proyectos, basados principalmente en un trabajo manual de excelencia artesanal, mucha dedicación y detalle.</p>	Total docencia

### Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
<p>Para el componente autónomo, los criterios de evaluación serán la capacidad de tomar decisiones de forma independiente, la capacidad de síntesis del estudiante por usar la información y abstraer lo más relevante y pertinente.</p>	Autónomo
<p>Los criterios de evaluación para la cátedra de Taller de Creación y Proyectos 7 serán evidenciados en todas sus instancias a partir de rúbricas socializadas previamente con los estudiantes. Al ser una cátedra de carácter práctico, de los proyectos se evaluarán principalmente los siguientes aspectos: calidad de la información (investigación actualizada y reflexión), calidad de argumentación (construcción del concepto, argumento y reflexión), calidad del diseño (reflexión y generación conceptual, coherencia en el planteamiento de colección / bocetación, innovación, creatividad); y finalmente calidad de la presentación (láminas conceptuales, técnicas, bocetación, fotografías, prototipos y puesta en escena).</p>	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Baugh, Gail.	Parramón.	Manual de tejidos para diseñadores de moda. Guía de las propiedades y características de las telas y de su potencial para el diseño de moda.	2010	

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**