



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO
Código: DDD0018
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2024 a Junio-2024
Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico: ctrelles@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: ETI0015 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura pretende que los estudiantes apliquen nociones generales acerca de los itinerarios propuestos, así como sus campos de acción; relacionándolos con el ámbito profesional y los espacios de actuación del diseño dentro de ese contexto, de manera que estén en capacidad de solucionar problemáticas y proponer, a través del trabajo interdisciplinario, soluciones de diseño a nivel de proyecto.

Es la asignatura medular del nivel que, en conjunto con la materia de Teoría para Itinerario, integra y articula los diversos conocimientos adquiridos hasta este nivel de la Carrera.

Es importante porque aporta a la generación de diseño pertinente al contexto local. Contribuye en el desarrollo de destrezas en los estudiantes que, articulando los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera, le permitan aportar significativamente a problemáticas de la realidad social, cultural y ambiental de los contextos en los que se circunscribe el diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.	PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - INTERDISCIPLINA -.
1.01.	Identificación del problema del diseño, delimitación espacio-geográfica y espacio temporal, definición e investigación y formulación final.
1.02.	Análisis del caso y su mercado.
1.03.	Análisis de tendencias.
1.04.	Partidos de diseño.
1.05.	Brief creativo.
2.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO
2.01.	Moodboard.

2.02.	Ideación - SCAMPER.
2.03.	Bocetación de propuestas.
2.04.	Resolución técnica de las propuestas de diseño.
2.05.	Concreción de las propuestas de diseño.
2.06.	Presentación, socialización, valoración del proyecto.
3.	PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -
3.01.	Identificación del problema del diseño, delimitación espacio-geográfica y espacio temporal, definición e investigación y formulación final.
3.02.	Análisis del caso y su mercado.
3.03.	Análisis de tendencias.
3.04.	Partidos de diseño.
3.05.	Brief creativo.
4.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO
4.01.	Moodboard.
4.02.	Ideación - SCAMPER.
4.03.	Bocetación de propuestas.
4.04.	Resolución técnica de las propuestas de diseño.
4.05.	Concreción de las propuestas de diseño.
4.06.	Presentación, socialización, valoración del proyecto.

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.

-Comunica y comparte su proyecto en ámbitos multiprofesionales e institucionales.

-Proyectos

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.

-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.

-Proyectos

cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Proyectos

df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Plantea soluciones para problemáticas profesionales e interprofesionales.

-Proyectos

ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Proyectos

eh. Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Problematización, caso y mercado, tendencias, partidos de diseño, brief, moodboard, ideación.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - INTERDISCIPLINA -.	APORTE	10	Semana: 3 (11-MAR-24 al 16-MAR-24)
Proyectos	Bocetación, resolución técnica, concreción y presentación.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - INTERDISCIPLINA -.	APORTE	10	Semana: 7 (08-ABR-24 al 13-ABR-24)
Proyectos	Problematización, caso y mercado, tendencias, partidos de diseño.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -	APORTE	10	Semana: 11 (06-MAY-24 al 11-MAY-24)
Proyectos	Brief, moodboard, ideación, bocetación, resolución técnica.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (16-06-2024 al 29-06-2024)
Proyectos	Concreción y presentación.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (16-06-2024 al 29-06-2024)
Proyectos	Esquicio. Tema a sortearse.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - INTERDISCIPLINA -., PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Proyectos	Nota guardada de avances de proyecto 2.	DESARROLLO DEL PROYECTO DE DISEÑO, PROBLEMATIZACIÓN PARA EL PROYECTO DE DISEÑO. - MARCA DEL MEDIO LOCAL -	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
La metodología para el componente autónomo pretende fomentar la capacidad del estudiante para aprender de manera independiente, asumir la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje y desarrollar habilidades de autorregulación. Entre las estrategias a aplicar están: proporcionar orientación al estudiante durante el desarrollo de la cátedra y para la realización de los proyectos, establecer metas claras y alcanzables, ofrecer una variedad de recursos de aprendizaje (libros, artículos, videos, diapositivas), apoyo continuo, promover la reflexión sobre el proceso de aprendizaje, realizar actividades de práctica, ejercicios cortos, discusiones en clase, fomentar la autoevaluación del estudiante y proporcionar oportunidades para que el estudiante tome decisiones sobre su proceso de aprendizaje como la selección de temas y <u>concepto a abordar y organización de su tiempo de estudio.</u>	Autónomo
La metodología para el componente docente y práctico pretende fomentar la capacidad del estudiante para generar conocimiento a través de la interacción con el profesor y aquello que este le pueda aportar como guía para el aprendizaje; además de la práctica en el quehacer mismo de ejercicios de diseño. Entre las estrategias a aplicar están: preparación de material y recursos para el aprendizaje (selección de libros, artículos académicos, preparación de diapositivas, selección de videos, etc.), impartición de clases que suponen la explicación de conceptos, realización de ejercicios, facilitación de discusiones en grupo, etc., revisión y retroalimentación de ejercicios realizados y proyectos completos, reflexión y evaluación en torno a estos, motivación a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje a través de discusiones en grupo, resolución de problemas, estudios de caso, etc.; y enseñanza basada en proyectos prácticos que les permitan aplicar conocimiento y habilidades adquiridas.	Total docencia

Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
Los criterios de evaluaci3n considerados para el componente de aprendizaje aut3nomo del estudiante ser3n:	Aut3nomo
1.- Compromiso con el proceso de aprendizaje (participaci3n en actividades como la lectura de materiales asignados, realizaci3n de ejercicios pr3cticos, b3squeda de recursos adicionales para profundizar en los temas, etc). 2.- Capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos para abordar problemas y desaf3os de manera independiente, utilizando el pensamiento cr3tico y la creatividad. 3.- Colaboraci3n y comunicaci3n del estudiante con otros, participar en discusiones y compartir ideas de manera efectiva. 4.- Capacidad de reflexi3n sobre su propio progreso y comprensi3n, identificar sus fortalezas y 3reas de mejora, y ajustar su enfoque de aprendizaje en consecuencia. 5.- Calidad y originalidad de los productos o proyectos generados por el estudiante como resultado de su aprendizaje aut3nomo (informes escritos, presentaciones, proyectos de investigaci3n, ejercicios, entre otros). 6.- Autodirecci3n, autodisciplina y motivaci3n que le permitan al estudiante superar obst3culos y mantener un compromiso constante con su desarrollo acad3mico y profesional. Que se establezca metas de aprendizaje claras, planifique su tiempo de estudio de manera efectiva y tome la iniciativa para buscar y utilizar recursos relevantes para su desarrollo acad3mico. 7.- Aplicaci3n del aprendizaje, que el estudiante logre transferir los conocimientos y habilidades adquiridos en situaciones nuevas y diferentes, demostrando una <u>comprensi3n profunda y la capacidad de aplicar conceptos en contextos diversos.</u>	
La evaluaci3n en la asignatura Taller de Creaci3n y Proyectos 6 se llevar3 a cabo mediante los siguientes criterios:	Total docencia

1. Participaci3n activa de los estudiantes durante las clases.
2. Habilidad creativa, propositiva, anal3tica, reflexiva y de s3ntesis en relaci3n con los temas tratados en clase, evidenciando una comprensi3n profunda de los mismos.
3. Integraci3n coherente de los diversos temas abordados en el curso.
4. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura en la pr3ctica proyectual.
5. Calidad de la presentaci3n de los trabajos realizados. Estos, se utilizar3n como gu3a para evaluar el desempe3o de los estudiantes en el curso, destacando la importancia de la participaci3n activa, el an3lisis cr3tico y la aplicaci3n pr3ctica de los conocimientos adquiridos.

6. Referencias

Bibliograf3a base

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A3o	ISBN
Ellen, Lupton	Gustavo Gili	Intuici3n, Acci3n, Creaci3n	2012	978-84-252-2573-4
ALEX MILTON, AUTOR ; PAUL RODGERS, AUTOR ; CRIST3BAL BARBER CASANOVAS,	Blume	M3TODOS DE INVESTIGACI3N PARA EL DISE3O DE PRODUCTO	2013	978-84-980171-2-0
Unesco	Unesco	Educaci3n para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Revista

Bibliograf3a de apoyo

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A3o	ISBN
Laura Volpintesta	Promopress Barcelona	Fundamentos del dise3o de moda	2015	978-84-15-96755-2
Sonia Marsal	Nobuko	Moda y cultura	2007	978-987-206-419-8
Eva Mar3a Cantenys F3lez & Mark Atkinson	Bluma	C3mo crear una colecci3n final de moda	2012	978-84-980161-4-7

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
María Luisa Frisa, María Teresa D'Mesa Pérez, Rodrigo Molina-Zavalía	Ampersand Ciudad Autónoma de Buenos Aires	Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado.	2020	978-987-416-148-2
Andrea Saltzman	Paidós	La metáfora de la piel. Sobre el diseño de la vestimenta.	2019	978-950-12-9827-7
Jenny Udale, Richard Sorger	Gustavo Gili Barcelona	Principios Básicos del diseño de moda	2008	978-84-252-2131-6
Jay Calderín	Trillas México	La industria del diseño de modas: todo lo que los diseñadores de moda deben saber hoy en día.	2016	978-6-07-172704-6
Colin Renfrew, Elinor Renfrew	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	978-84-252-237-
Andrea Saltzman	Paidós	Cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta	2004	978-950-12-5352-8
Isabel García Fernández	Alianza Editorial	Diseño de Exposiciones: Concepto, Instalación y Montaje	2010	8420688894
Ellen Lupton	Editorial GG	El diseño como storytelling	2019	9788425231865
Belén Herrera, Donna Gustavsen, Julia Yates	Gustavo Gili Barcelona	Profesión moda	2013	978-84-252-2647-2

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **21/02/2024**

Estado: **Aprobado**