



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: A
Periodo : Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: GUILLEN SERRANO MARÍA ELISA
Correo electrónico: eguillen@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	Diseño de Autor
1.1	Aproximaciones al Diseño de autor y "estilo del diseñador" en el campo de la moda
1.2	Metodología proyectual para el diseño de autor
2	Proyecto de Fantasía
2.1	Procesos creativos: Experimentación (exploración) y modelado expresivo.
2.2	Procesos productivos: Innovación y desarrollo.
2.3	Concreción de un prototipo de una colección de indumentaria.
3	Proyecto de Alta costura / Conceptual

3.1	Procesos creativos: Experimentación (exploración) y modelado expresivo.
3.2	Procesos productivos: Innovación y desarrollo.
3.3	Concreción de un prototipo de una colección de 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.	-Plantea soluciones a problemáticas específicas desde el diseño textil y de indumentaria. -Trabajos prácticos - productos
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. -Trabajos prácticos - productos
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 -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Procesos creativos del proyecto 1	Diseño de Autor, Proyecto de Fantasía	APORTE	10	Semana: 5 (23/09/2024 al 28/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	Procesos productivos del proyecto 1	Diseño de Autor, Proyecto de Fantasía	APORTE	10	Semana: 10 (28/10/2024 al 31/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto y prototipo del proyecto 1	Diseño de Autor, Proyecto de Fantasía	APORTE	10	Semana: 14 (25/11/2024 al 30/11/2024)
Trabajos prácticos - productos	Procesos creativos y productivos del proyecto 2	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto y prototipo del proyecto 2	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto y prototipo del proyecto 2	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene calificación de procesos creativos y productivos del proyecto 2	Diseño de Autor, Proyecto de Alta costura / Conceptual	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
La metodología para afrontar la cátedra de Taller de Creación y Proyectos 7, radica principalmente en permitir al estudiante que a partir de la exploración y aplicación de todos sus conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, pueda plantear proyectos tanto de alta costura ó conceptual, como fantasía con una mirada crítica, para conseguir excelencia conceptual y de concreción.	Autónomo

El acompañamiento del docente es a nivel de guía y las clases magistrales son menos frecuentes, se imparten por medio de diapositivas, material multimedia, entre otros, apoyadas en el campus virtual.	Total docencia
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.	

Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
Al ser una c3tedra de car3cter pr3ctico, de los proyectos se evaluar3n principalmente los siguientes aspectos: calidad de la informaci3n (investigaci3n actualizada y reflexi3n), calidad de argumentaci3n (construcci3n del concepto, argumento y reflexi3n), calidad del dise1o (reflexi3n y generaci3n conceptual, coherencia en el planteamiento de colecci3n / bocetaci3n, innovaci3n, creatividad); y finalmente calidad de la presentaci3n (l3minas conceptuales, t3cnicas, bocetaci3n, fotograf3as, prototipos, acabados, fitting y puesta en escena).	Aut3nomo
Los criterios de evaluaci3n para la c3tedra de Taller de Creaci3n y Proyectos 7 ser3n evidenciados en todas sus instancias a partir de briefs y r3bricas socializadas previamente con los estudiantes.	Total docencia

6. Referencias

Bibliograf3a base

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	ISBN
Baugh, Gail.	Parram3n.	Manual de tejidos para dise1adores de moda. Gu3a de las propiedades y caracter3sticas de las telas y de su potencial para el dise1o de moda.	2010	

Web

Software

Revista

Bibliograf3a de apoyo

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	ISBN
Miguel 3ngel Gardetti & Mar3a Lourdes Delgado Luque.	Lid.	Vestir un mundo sostenible.		
Andrea Saltzman	Paid3s	El cuerpo dise1ado	2004	
San Mart3n Macarena	Promopress	El todo-en-uno del dise1ador de moda	2009	
Mar3a Luisa Frisa, Mar3a Teresa D'Mesa P3rez, Rodrigo Molina-Zavall3a	Ampersand Ciudad Aut3noma de Buenos Aires	Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado.	2020	978-987-416-148-2
Laura Volpintesta	Promopress	Fundamentos del dise1o de moda.	2015	9788415967552
Jenny Udale, Richard Sorger	Gustavo Gili Barcelona	Principios B3sicos del dise1o de moda	2008	978-84-252-2131-6
Eva Mar3a Cantenys F3lez & Mark Atkinson	Blume	C3mo crear una colecci3n final de moda	2012	978-84-980161-4-7
Calder3n Jay	Trillas	La industria del dise1o de modas	2016	978-607-17-2704-6
Andrea Saltzman	Paid3s	La met3fora de la piel. Sobre el dise1o de la vestimenta.	2019	978-950-12-9827-7
Sonia Marsal	Nobuko	Moda y cultura	2007	978-987-206-419-8
Steven Faerm	Parramon	Moda Curso de Dise1o	2010	978-84-342-3708-7
Ana Mar3a Romano	Ediciones Infinito	Elementos de dise1o.	2019	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/08/2024**

Estado: **Aprobado**