

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: Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: ZEAS CARRILLO SILVIA GABRIELA
Correo electrónico: silviazeas@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.	

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
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, acabados, fitting y puesta en escena).	Autónomo
Los criterios de evaluación para la cátedra de Taller de Creación y Proyectos 7 serán evidenciados en todas sus instancias a partir de briefs y rúbricas socializadas previamente con los estudiantes.	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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrea Saltzman	Paidós	El cuerpo diseñado	2004	
San Martín Macarena	Promopress	El todo-en-uno del diseñador de moda	2009	
Laura Volpintesta	Promopress	Fundamentos del diseño de moda.	2015	9788415967552
Eva María Cantenys Félez & Mark Atkinson	Blume	Cómo crear una colección final de moda	2012	978-84-980161-4-7
Ana María Romano	Ediciones Infinito	Elementos de diseño.	2019	
Miguel Ángel Gardetti & María Lourdes Delgado Luque.	Lid.	Vestir un mundo sostenible.		
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
Jenny Udale, Richard Sorger	Gustavo Gili Barcelona	Principios Básicos del diseño de moda	2008	978-84-252-2131-6
Calderin Jay	Trillas	La industria del diseño de modas	2016	978-607-17-2704-6
Andrea Saltzman	Ediciones Paidós	La metáfora de la piel	2019	9789501298604
Steven Faerm	Parramon	Moda Curso de Diseño	2010	978-84-342-3708-7
Sonia Marsal	Nobuko Buenos Aires	Moda y cultura	2007	978-987-206-419-8

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/08/2024**

Estado: **Aprobado**