

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5
Código: ETI0015
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: ZEAS CARRILLO SILVIA GABRIELA
Correo electrónico: silviazeas@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	88	200

Prerrequisitos:

Código: ETI0009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4
 Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Taller de Creación y Proyectos 5 pretende cubrir la generación de colecciones textiles y de indumentaria, pasando por procesos de investigación, conceptualización, estudios de mercado, análisis de tendencias, contexto, y estudio de materiales, tecnologías y costos.

Se articula con el resto del currículum de la siguiente manera: relacionando el taller con materias relacionadas a las Tecnologías, Gestión (investigación de mercados), e Historia.

Es importante porque el estudiante da respuestas a necesidades en base a la investigación y contextualización, y contribuye a la formación del futuro profesional pues le enseña la búsqueda de propuestas que sean factibles ya sea en cuanto a su mercado, materiales, tecnologías y costos.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.01.	Investigación
1.02.	Conceptualización
1.03.	Tipologías
1.04.	Recursos de diseño
1.05.	Definición de usuario
1.06.	Tendencias
1.07.	Psicología del color
1.08.	Lenguaje de la moda

2.01.	Experimentación
2.02.	Bocetación
2.03.	Concreción
3.01.	Indumentaria casual/deportivo
3.02.	Indumentaria corporativa
4.01.	Porporciones de figurin en movimiento
4.02.	Figurin de niño
4.03.	Rostro
4.04.	Texturas

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.

-Analiza tipologías con el fin de plantear proyectos de diseño innovador.	-Informes -Proyectos
-Propone a partir de la generación de nuevos conceptos, manejando criterios de colección.	-Informes -Proyectos
-Reconoce las constantes y variables de diversos proyectos de diseño textil y de indumentaria.	-Informes -Proyectos
-Utiliza recursos de diseño para la generación de ideas, síntesis y organización de la información, propuestas conceptuales, entre otros.	-Informes -Proyectos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño.	-Informes -Proyectos
-Reconoce estéticas presentes y su aplicabilidad en propuestas de diseño textil y de indumentaria.	-Informes -Proyectos
-Reconoce los códigos de uso de los textiles y la indumentaria.	-Informes -Proyectos

cd. Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro de los proyectos profesionales

-Concibe ideas a partir de un proceso creativo y de producción para la concreción de indumentaria, textiles, accesorios y/u objetos textiles.	-Informes -Proyectos
---	-------------------------

cd. Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro de los proyectos profesionales.

-Concibe ideas a partir de un proceso creativo y de producción para la concreción de indumentaria, textiles, accesorios y/u objetos textiles.	-Informes -Proyectos
---	-------------------------

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

-Plantea proyectos pertinentes con el diseño textil y de indumentaria.	-Informes -Proyectos
-Plantea soluciones a problemáticas específicas desde el diseño textil y de indumentaria.	-Informes -Proyectos

db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria, a partir de un pensamiento crítico, observador y selectivo.	-Informes -Proyectos
--	-------------------------

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Desarrollo de Sketchbook. Proyecto 1 y Trabajo Proporciones de figurín en movimiento	Procesos creativos, Procesos productivos	APORTE	5	Semana: 5 (16-OCT-23 al 21-OCT-23)
Proyectos	Proyecto 1 y Trabajo de Figurín de niño	Procesos creativos, Procesos productivos, Proyectos	APORTE	10	Semana: 10 (20-NOV-23 al 25-NOV-23)
Informes	Desarrollo Sketchbook. Proyecto 2. Trabajo de ilustración de rostro y texturas	Ilustración digital avanzada, Proyectos	APORTE	15	Semana: 15 (al)
Informes	Proyecto 3 y Trabajo de estilo propio de ilustración	Adopción de un estilo propio, Ilustración digital avanzada, Procesos creativos, Procesos productivos, Proyectos	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Proyectos	Proyecto 3	Adopción de un estilo propio, Ilustración digital avanzada, Procesos creativos, Procesos productivos, Proyectos	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Informes	Se mantiene los 10 puntos de Informe del Examen	Adopción de un estilo propio, Ilustración digital avanzada, Procesos creativos, Procesos productivos, Proyectos	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Proyectos	Proyecto 3 (nuevo) y Trabajo de estilo propio de ilustración	Adopción de un estilo propio, Ilustración digital avanzada, Procesos creativos, Procesos productivos, Proyectos	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se realizan clases magistrales, que interactúan con la participación de los estudiantes en la que expresan su punto de vista, se lleva a cabo el estudio de casos y se resuelven ejercicios y problemas; se realizan prácticas con la interpretación de cada una de las clases, se fortalecen las destrezas creativas con los procesos creativos y productivos.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se evalúa la participación del estudiante en clases (que opine discuta o exponga su punto de vista, que responda a ciertas preguntas que demuestren que se entiende el tema tratado). En los ejercicios prácticos, que presente productos con un excelente nivel, que demuestren la responsabilidad y compromiso tanto en las prácticas en el aula , como los avances que realiza en casa. Ser evalúan los procesos creativos y productivos en el sketchbook de cada temática.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
COSTA, JOAN	La Crujía	IMAGEN CORPORATIVA EN EL SIGLO XXI	2009	978-987-1004-37-9
AMBROSE, HARRIS	Ed. Parramón Ediciones	COLOR	2005	978-84-342-2855-9
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	
Laura Volpintesta	Promopress	Fundamentos del diseño de moda.		

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BETHAN, MORRIS.	Blume.	ILUSTRACIÓN DE MODA.	2007	84-9801-126-4
Enwistle, Joanne	Paidós	El cuerpo y la moda	2002	
Guerrero Alarcón, Rocío.	Universidad Alonso Cano de Granada.	Estereotipos en la moda.	2012	
Sue Jenkin Jones	Blume	Diseño de Moda	2002	

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**