



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3

Código: ETI005

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020

Profesor: TRELLES MUÑOZ MARÍA DEL CARMEN

Correo electrónico ctrelles@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: DDD008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2

Código: DDD009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 2

Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura se articula con todas las otras materias del currículo, tanto de forma paralela como transversal.

En la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se pretende hacer un primer abordaje del diseño textil y de indumentaria como práctica proyectual, abordar nociones básicas referidas al diseño, los textiles, la indumentaria y la moda, realizar los primeros acercamientos del estudiante a materiales y tecnologías textiles y de confección a través de la experimentación en una dimensión tridimensional; y adquirir destrezas en la expresión gráfica de textiles e indumentaria.

Es importante porque el alumno conjuga diversas habilidades, conocimientos y capacidades apreñadas y que va adquiriendo en cada una de las asignaturas del currículo para afrontar proyectos vestimentarios. La asignatura contribuye a desarrollar el pensamiento abstracto del estudiante, le brinda estrategias metodológicas para la práctica proyectual y le permite desarrollar su creatividad al manipular elementos textiles y de confección y conceptos de indumentaria y moda.

3. Contenidos

1	El diseño como proyecto
1.1	Noción de proyecto (1 horas)
1.2	Práctica proyectual (2 horas)
1.3	Proceso de diseño de indumentaria (4 horas)
2	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria
2.1	Nociones de moda, indumentaria, textil, cuerpo, forma, función (5 horas)
2.2	Relación moda - indumentaria (2 horas)
2.3	Relación moda - textil (3 horas)
2.4	Relación moda - indumentaria - textil (3 horas)
2.5	Relación cuerpo - forma - función (3 horas)
3	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria
3.1	De lo bidimensional a lo tridimensional - textil (3 horas)
3.2	De lo tridimensional a lo bidimensional - textil (3 horas)
3.3	De lo bidimensional a lo tridimensional - indumentaria (3 horas)
3.4	De lo tridimensional a lo bidimensional - indumentaria (3 horas)
3.5	Texturas táctiles textiles (3 horas)
3.6	Texturas visuales textiles (3 horas)
4	Expresión gráfica para textiles e indumentaria
4.1	Dibujo de la figura humana (2 horas)
4.2	Proporciones corporales (2 horas)
4.3	Dibujo del movimiento en la figura humana y en textiles (2 horas)

4.4	Expresión gráfica de texturas textiles. (2 horas)
5	Proyecto "Diseño de envoltentes"
5.1	Sistemas constructivos en textiles (3 horas)
5.2	Sistemas constructivos en indumentaria (4 horas)
5.3	Noción y práctica del diseño experimental (8 horas)
5.4	Proyecto de diseño de envoltentes (16 horas)
6	Prácticas
6.1	El diseño como proyecto (2 horas)
6.2	Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria (3 horas)
6.3	Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria (3 horas)
6.4	Proyecto "Diseño de envoltentes" (12 horas)
6.5	Expresión gráfica para textiles e indumentaria (12 horas)

4. 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.	
-Reconoce el proceso de diseño y sus aspectos expresivos y funcionales. Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño. Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria.	-Reactivos
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-Codifica y decodifica sistemas vestimentarios a través del análisis crítico, reflexivo y argumentativo en torno a la vestimenta y su función como lenguaje.	-Proyectos
-Concibe ideas a partir de un proceso creativo y de producción para la concreción de indumentaria, textiles, accesorios y/u objetos textiles.	-Proyectos
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Proyectos
-Plantea proyectos creativos y experimentales de diseño textil y de indumentaria.	-Reactivos
bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.	
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Reactivos
-Reconoce el proceso de diseño y sus aspectos expresivos y funcionales. Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño. Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria.	-Proyectos
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Reconoce las herramientas analógicas, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos en base a la figura humana para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.	-Trabajos prácticos - productos
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Idea y produce texturas táctiles y visuales en textiles e indumentaria.	-Proyectos
-Reconoce sistemas constructivos y su aplicación desde el diseño textil e indumentaria.	-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.	
-Identifica las implicaciones de la transición de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad.	-Reactivos
-Reconoce sistemas constructivos y su aplicación desde el diseño textil e indumentaria.	-Trabajos prácticos - productos
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.	
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Proyectos
-Idea y produce texturas táctiles y visuales en textiles e indumentaria.	-Trabajos prácticos - productos
-Reconoce el proceso de diseño y sus aspectos expresivos y funcionales. Integra varios saberes y prácticas en el quehacer proyectual del diseño. Identifica problemáticas en torno a los textiles y la indumentaria.	-Trabajos prácticos - productos
ce. Utiliza la investigación como herramienta de conocimiento con enfoque exploratorio y descriptivo.	
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Evaluación escrita

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ce. Utiliza la investigación como herramienta de conocimiento con enfoque exploratorio y descriptivo.	
-Codifica y decodifica sistemas vestimentarios a través del análisis crítico, reflexivo y argumentativo en torno a la vestimenta y su función como lenguaje.	-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.	
-Elabora propuestas vestimentarias considerando las realidades sociales que le rodean, estableciendo vínculos con su entorno socio-cultural.	-Trabajos prácticos - productos
db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.	
-Codifica y decodifica sistemas vestimentarios a través del análisis crítico, reflexivo y argumentativo en torno a la vestimenta y su función como lenguaje.	-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de conocimientos		APORTE	2	Semana: 1 (12/09/16 al 17/09/16)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento de 3 procesos para tres productos textiles o de indumentaria diferentes.		APORTE	3	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Reactivos	Prueba de conocimientos		APORTE	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un muestrario de texturas textiles táctiles y visuales.		APORTE	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Reactivos	Prueba de conocimientos		APORTE	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Evaluación escrita	Ejercicio a resolver, de acuerdo a lo que han aprendido en clases. Algo de la figura humana, de las proporciones, de movimiento de la figura humana ó de expresión de texturas textiles.		APORTE	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Entrega del cuaderno de prácticas que han realizado. Por lo menos 5 ejercicios de cada subtema. Tendrán mínimo 20 páginas con prácticas en clase y fuera de ella.		APORTE	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Proyectos	Proyecto de diseño de envolvertes		EXAMEN	20	Semana: 19 (16/01/17 al 21/01/17)
Evaluación escrita	Prueba de conocimientos.		SUPLETORIO	20	Semana: 21 (30/01/17 al 04/02/17)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Luz del Carmen Vilchis		Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.		
Travers Simon y Zaman Zarida		Directorio de Formas y estilos.		
Ana María Romano	Ediciones Infinito	Elementos de diseño.	2019	
Richard Sarger y Jenny Udale.	Gustavo Gili	Principios básicos del diseño de moda.		

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/09/2019**

Estado: **Aprobado**