



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-2020 a Febrero-2021

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 aprendidas 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.	-Reactivos
-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.	-Proyectos
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.	-Proyectos
-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
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.	-Trabajos prácticos - productos
-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.	
-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.	-Reactivos
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.	-Reactivos
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.	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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.	-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.	
-Codifica y decodifica sistemas vestimentarios a través del análisis crítico, reflexivo y argumentativo en torno a la vestimenta y su función como lenguaje.	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajos en casa.		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Proyectos	Trabajos en clase.		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Proyectos	Proyecto de diseño de indumentaria infantil experimental		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (16/01/17 al 21/01/17)
Reactivos	Prueba de conocimientos		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Proyectos	Proyecto de diseño de indumentaria infantil experimental		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (16/01/17 al 21/01/17)
Reactivos	Prueba de conocimientos		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Travers Simon y Zaman Zarida		Directorio de Formas y estilos.		
Richard Sorger y Jenny Udale.	GG.	Principios básicos del diseño de moda.		

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2020**

Estado: **Aprobado**