



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 TEXTILES

Código: FDI0067

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: ZEAS CARRILLO SILVIA GABRIELA

Correo electrónico: silviazeas@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

Prerrequisitos:

Código: FDI0063 Materia: DISEÑO 5 TEXTILES

Código: FDI0213 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura vincula el conocimiento de todas las materias del sexto nivel y las precedentes.

En esta asignatura de carácter teórico-práctico el estudiante realizará diseños de colecciones de indumentaria dirigidas a dos contextos productivos y de mercado diferentes de manera que sea capaz de analizar, identificar, formular y solucionar problemáticas inherentes a los textiles e indumentaria.

Esta asignatura es importante porque el estudiante adquiere una postura crítica - analítica basada en la investigación, lecturas, debates y puestas en común, se trata de crear un espacio de reflexión y construcción de una postura respetuosa y pertinente frente al fenómeno moda. Además esta asignatura es el eje articulador de la malla y en esta se ponen en práctica todos los aprendizajes de las otras asignaturas.

3. Contenidos

1.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino
1.01.	Brief de diseño (6 horas)
1.02.	Desarrollo de bocetos (10 horas)
1.03.	Propuesta final y prototipos. (16 horas)
2.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.
2.01.	Proceso de investigación: brief de diseño (8 horas)
2.02.	Desarrollo de bocetos (12 horas)
2.03.	Propuesta final. (4 horas)
2.04.	Fichas técnicas, patrones. (16 horas)
2.05.	Prototipos, confección. (24 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ab. Resolver la problemática de la indumentaria y objetos textiles con criterios de inspiración, mercado, tecnología y calidad.	
-Reconocer e Interpretar tendencias de moda para el planteamiento de propuestas de diseño.	-Investigaciones -Proyectos
ac. Diseñar y producir indumentaria de mayor complejidad tanto a nivel formal y tecnológico, con su respectiva presentación y difusión.	
-Diseñar indumentaria casual masculina interpretando datos del mercado/cliente.	-Investigaciones -Proyectos
-Planificar, realizar y argumentar una colección de diseño textil y moda para el sector institucional en base a manuales de imagen corporativa.	-Investigaciones -Proyectos
ai. Resolver y justificar la problemática del diseño de indumentaria y objetos textiles, con criterios de respeto y sustentabilidad acordes al medio productivo y tecnológico local.	
-Vincular sus propuestas de diseño con la realidad productiva local con	-Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
criterios tecnológicos y de respeto al medio-ambiente.	-Proyectos -Reactivos
ap. Trabajar individualmente y en equipo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Organizar sus conocimientos y habilidades para trabajar coherentemente en grupo y de manera individual para alcanzar objetivos.	-Proyectos
ar. Mantener una comunicación efectiva.	
-Exponer y defender sus propuestas con una sólida argumentación conceptual manejada coherentemente.	-Proyectos
as. Actuar con una posición ética.	
-Demostrar ética profesional en el desarrollo de sus propuestas de diseño.	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	1.01. Brief de diseño 1.02.. Desarrollo de bocetos	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Proyectos	1.03.. Propuesta final y prototipos.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 2	10	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Proyectos	Esquicio	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.	APORTE 3	7	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Reactivos	Tema: Imagen corporativa, criterios tecnológicos, éticos y de producción	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.	APORTE 3	3	Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)
Proyectos	2.01.. Proceso de investigación: brief de diseño 2.02.. Desarrollo de bocetos	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Proyectos	2.03.. Propuesta final. 2.04.. Fichas técnicas, patrones. 2.05.. Prototipos, confección.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Proyectos	Esquicio	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería., Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Investigaciones	Avances y laminas del exámenes, se conserva la nota	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

La cátedra de Diseño 6, se lleva mediante clases magistrales y lecturas reflexivas para los contenidos principales que permiten conceptualizar los conceptos, se dispone el material de apoyo para los alumnos en archivos digitales de libros, textos y diapositivas; a partir de este desarrollo, las clases son prácticas, mediante socialización de los avances de los trabajos para compartir conocimientos y generar debates. Los procesos de diseño incluyen las fases investigativa, bocetación, experimentación de materiales, bocetación, fichas técnicas, ilustración final, confección de los diseños a nivel de prototipo y un registro fotográfico. Todo este proceso se reúne en un sketchbook que es elaborado y evaluado a lo largo del curso.

Criterios de Evaluación

Está basado en la coherencia conceptual llevada en cada uno de los procesos que son evaluados en todas las clases y mediante una rúbrica para el final de cada trabajo, se mide la capacidad de proyectar de la mejor manera las ideas de los estudiantes con criterios de calidad, presentación, conceptualización, referencia al contexto, láminas. El primer proyecto se lleva en un sólo cuaderno a manera de sketchbook armado por cada uno de los alumnos en su formato a elección, en el cual se recopila todo el proceso a nivel manual, sin embargo son de ayuda los medios digitales como apoyo en ciertos procesos; para el segundo proceso se elabora un manual de imagen corporativa de la ropa, basado en manuales internacionales que manejan identidad de marca.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrea Saltzman	Paidós	El cuerpo diseñado	2004	
Winifred Aldrich	Gustavo Gili, SL	Tejido, forma y patronaje plano	2007	
Jones Jenkyns Sue	Ediciones Blume	Diseño de moda	2002	
Renfrew, Elinor	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	
John Hopkins.	Gustavo Gili.	Manuales de Diseño de Moda, Ropa de Hombre.	2011	978-84-252-2558

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Louis Bou	Monsa	Men´s Wear Fashion Foward Designers	2012	978-84-15223-63-4

Web

Software

Docente

Fecha aprobación: **15/03/2017**

Estado: **Aprobado**

Director/Junta