UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 TEXTILES
Código: FDI0067
Paralelo:
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico ctrelles@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 criteros 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 -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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 -Reactivos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos
-Planificar, realizar y argumentar una colección de diseño textil y moda para el sector institucional en base a manuales de imagen corporativa.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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 criterios tecnológicos y de respeto al medio-ambiente.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ar. Mantener una comunicación efectiva.	
-Exponer y defender sus propuestas con una sólida argumentación conceptual manejada coherentemente.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
as. Actuar con una posición ética.	
-Demostrar ética profesional en el desarrollo de sus propuestas de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investigación del universo casual. Investigación de mercado.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Creación de moodboards y storyboards. Conceptualización. Cuadro de referentes. Bocetación.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 2	10	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Proyectos	Fichas técnicas y prototipo de la propuesta.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 3	7	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Exposición de los prototipos concretados.	Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	APORTE 3	3	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Investigaciones	Investigación del universo corporativo. Investigación de mercado.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criteros de sastreria.	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Fichas técnicas y prototipo de la propuesta.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criteros de sastreria.	EXAMEN	6	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Proyectos	Creación de moodboards y storyboards. Conceptualización. Cuadro de referentes. Bocetación.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criteros de sastreria.	EXAMEN	14	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Proyectos	Esquicio.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criteros de sastreria., Indumentaria y	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino			
Reactivos	Prueba de conocimientos.	Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criteros de sastreria., Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

La metodología para la cátedra de Diseño 6 supone procesos investigativos, analíticos, procedimentales y de trabajo práctico mediante la identificación de problemáticas en base a experiencias previas y un análisis crítico de las soluciones posibles que planteen los estudiantes. Se recurre a la investigación y autogeneración de conocimiento para lograr la definición de los criterios de uso, conceptuales, tecnológicos y expresivos que definirán los referentes de diseño en los dos temas planteados. La experimentación aplicada es otro recurso importante para el aprendizaje. Se recurre además a puestas en común y debates en torno a la pertinencia de las soluciones; exposiciones de las propuestas, con el fin de reforzar su carácter argumentativo y finalmente, visualización de material fotográfico y de video a lo largo del desarrollo de los temas.

Criterios de Evaluación

Cada uno de los temas tendrá una evaluación que contempla tanto el proceso (avances) como el resultado. Se definen rúbricas de valoración para cada uno de los ejercicios planteados. Como criterios de evaluación se consideran los siguientes:

- Capacidad de obtener datos y referentes válidos para el proceso, que sea información veraz, actualizada y bien expresada gramatical y visualmente;
- Capacidad de sintetizar la información y de abstraer elementos de la inspiración o conceptuales, a aspectos formales y estéticos de la indumentaria.
- Capacidad de reconocer, manipular y experimentar con tecnologías textiles.
- Capacidad de argumentación de las decisiones formales y estéticas planteadas en las propuestas.
- Capacidad de innovar y utilizar referentes formales, tecnológicos, de mercado y condicionantes de uso para proponer colecciones; y
- Capacidad de elaborar prototipos con altos estándares de calidad en lo tecnológico y funcional.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LURIE, ALISON .	Paidós	Lenguaje de la moda	1994	
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	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Patiño, Angela.	EUMED.	Etiqueta y protocolo: Base de la imagen empresarial.	2012	
Hopkins, John.	Gustavo Gili.	Ropa de hombre.	2011	
Renfrew, C. Renfrew, E.	AVA Publishing.	Developing a collection.	2009	

Web

Docente	Director/Junta

Fecha aprobación: 07/03/2018

Estado: Aprobado